

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN BIJI BUAH DI TAMAN KANAK-KANAK
KUNCUP MAWAR AMPEK ANGKEK**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
WINI ANDRIANY
NIM. 57340/2010

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Biji Buah Di Taman Kanak-kanak Kuncup Mawar *Ampek Angkek*

Nama : **WINI ANDRIANY**

NIM/BP : 57340/2010

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd
NIP.19600305 198403 2 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP.19620730 198803 2 002

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan PG – PAUD



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan
Biji Buah Di Taman Kanak-kanak Kuncup Mawar *Ampek
Angkek*

Nama : **WINI ANDRIANY**

NIM/BP : 57340/2010

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji,

Nama Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd

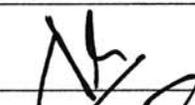
2. Sekretaris : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd

3. Anggota : Dr. Dadan Suryana

4. Anggota : Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd

5. Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

ABSTRAK

Wini Andriany, 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Bijini Buah di TK Kuncup Mawar *Ampek Angkek*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi karena rendahnya kemampuan berhitung anak pada aspek mengenal lambang bilangan, hal ini terlihat saat anak mengenal lambang bilangan karena kurangnya alat peraga atau alat permainan yang menarik bagi anak untuk pembelajaran berhitung dan kurangnya strategi guru dalam pembelajaran. Sehingga Peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan biji buah di kelompok B3 di Taman Kanak-kanak Kuncup Mawar *Ampek Angkek*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelas B3 TK Kuncup Mawar *Ampek Angkek* Tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 17 orang, 10 orang laki-laki dan 7 orang perempuan .melalui permainan biji buah data yang dilakukan dengan observasi, dan dokumentasi, teknik yang digunakan teknik analisis data dengan persentase. Sehingga manfaat dari penelitian ini adalah sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak untuk mempersiapkan melanjutkan pendidikan berikutnya.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus 3 kali pertemuan, pada siklus I kemampuan berhitung anak masih sangat rendah yaitu 21% sedangkan pada siklus II pertemuan III terjadi peningkatan yaitu kemampuan berhitung anak sangat tinggi yaitu 83%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan biji buah.

KATA PENGANTAR



Al-hamdulillah, segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat, hidaya- Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah di TK Kuncup Mawar *Ampek Angkek*”. Salawat beserta salam tak lupa peneliti sampaikan kepada Nabi junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Dalam menyelesaikan laporan ini, peneliti banyak mendapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra.Hj Sri Hartai, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi serta dorongan moral kepada peneliti dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Yulsyofriend, M.Pd sebagai pembimbing II dan selaku ketua Jurusan PG PAUD yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi serta dorongan moral kepada peneliti dan menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S, Kons selaku Dekan serta bapak ibuk pembantu dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan kemudahan dan izin penelitian

4. Ibu Yefriati selaku kepala sekolah Tk Kuncup Mawar Ampek Angkek yang telah memberikan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian
5. Kedua orang tua, dan adik-adik tercinta yang telah memberikan do'a dan motivasi baik moral maupun material serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya
6. Suami tersayang Mufti Agus yang senantiasa memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini. Semangat mu sangat berarti
7. Anak-anakku tersayang Aura Ramadhani dan Syarifah Nailatur Rahmah berkat kalian bundo semangat dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Terimakasih sayang.
8. Teman-teman angkatan 2010 untuk kebersamaan baik suka dan duka semala menjalani perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena peneliti merasa banyak terdapat kekurangannya, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran demi lebih sempurnanya skripsi ini. Akhir kata peneliti berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat pada kita semua. Amin Ya Robbal'alamin.

Padang, Juni 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Rancangan Penelitian.....	4
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. LandasanTeori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Karakteristik Anak Usia Dini	8
b. Teori Perkembangan Anak Usia Dini	9
c. Prinsip perkembangan Anak Usia Dini.....	10
d. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	12
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	13
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	14
3. Perkembangan Kognitif	16
a.Karakteristik Perkembangan Kognitif.....	17
b.Aspek Perkembangan Kognitif	17
c.Bermain untuk Prkembangan Kognitif.....	18
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	19
4. Konsep Bermain.....	20
a.Pengertian Bermain	20
b.Fungsi Bermain	21
c.Karakteristik Bermain	22
5. Alat Permainan	24
a.Pengertian Alat Bermain	24
b.Kriteria Alat Permainan	25
6. Membilang	26

a. Pengertian Membilang	26
b. Manfaat Membilang Bagi Anak Usia Dini	27
7. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	27
8. Pentingnya Bermain Bagi Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung	29
9. Pengenalan Dini Permainan Berhitung	29
10. Menumbuhkan Logika Berhitung Anak melalui Permainan Biji Buah	32
11. Alat Peraga Biji Buah.....	34
12. Kemampuan yang Diharapkan dicapai dalam Permainan Biji Buah	36
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Berpikir.....	37
D. Hipotesis Tindakan	38

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Definisi Operasional	41
E. Prosedur Penelitian	42
1. Kondisi Awal	45
2. Siklus I	46
3. Siklus II	53
F. Instrumentasi Penelitian	60
G. Teknik Pengumpulan Data.....	60
H. Teknik Analisis Data.....	60
I. Indikator Keberhasilan	62

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	63
1. Kondisi Awal	63
2. Siklus I	66
3. Siklus II	77
B. Analisis Data	86
C. Pembahasan.....	89

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	94
B. Implikasi	94
C. Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Kerangka berpikir	27
2. Proses PTK.....	33

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak pada Kondisi Awal sebelum tindakan	61
Tabel 2 Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Pertemuan I(setelah tindakan)	64
Tabel 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus I Pertemuan II	66
Tabel 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus I Pertemuan III (setelah tindakan)	69
Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus I Pertemuan 1,2,3	73
Tabel 6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus II Pertemuan I (setelah tindakan)	75
Tabel 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus II Pertemuan II (setelah tindakan)	77
Tabel 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus II Pertemuan III (setelah tindakan)	79
Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus II Pertemuan 1,2,3.....	82
Tabel 10 Persentase Peningkatan Kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada (sangat tinggi).....	84
Tabel 11 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Kategori (tinggi).....	85
Tabel 12 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Kategori (rendah)	86

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan)	63
Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus I Peretemuan I (setelah tindakan)	65
Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus I Pertemuan II (setelah tindakan)	68
Grafik 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus IPertemuan III (setelah tindakan)	71
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak MelaluiPermainan Biji Buah Pada Siklus 1 pertemuan 1, 2, 3	74
Grafik 6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus II Pertemuan I(setelah tindakan)	76
Grafik 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus II Pertemuan II (setelah tindakan)	78
Grafik 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada Siklus II Pertemuan III (setelah tindakan)	80
Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Pada siklus II pertemuan 1,2,3	83
Grafik 11 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah pada Kategori (sangat tinggi)	85
Grafik 12 Peresentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah pada kategori (tinggi)	86
Grafik 13 Persentase Peningkatan Kemampuan berhitung Anak Melalui PermainanBiji Buah pada kategori (rendah).....	87

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal
- Lampiran 2 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 4 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 3
- Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 6 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 7 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 3
- Lampiran 8 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 9 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 10 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Permainan Biji Buah Siklus I Pertemuan 3
- Lampiran 11 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 12 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 13 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji Buah Siklus II Pertemuan 3
- Lampiran 14 Foto Kegiatan Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU. No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas).

Kondisi ini sesuai dengan Undang-undang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan anak usia dini pasal 20 tahun 2003 tentang pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat 14 bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Guru Taman Kanak-kanak (TK) perlu menguasai konsep-konsep matematika sederhana yang sesuai untuk anak TK. Berbagai notasi matematis sederhana dan cara pengenalannya perlu dipahami agar dapat melatih anak berhitung dan menggunakan fungsi-fungsi matematis lainnya. Pengenalan

berhitung sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda konkret dan pembiasaan berhitung agar anak dapat memahami matematika seperti menghitung, mengenal bilangan dan operasi bilangan. Untuk itu seorang guru TK dituntut agar dapat melakukan pengenalan bilangan pada anak TK melalui media yang menarik dan melalui permainan.

Adapun tujuan pendidikan TK adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupannya. Sekolah sebagai lembaga pendidikan tentu harus menyiapkan teknik dan metode untuk mengembangkan kemampuan matematika anak, sebab anak didik merupakan aset bangsa yang amat berharga untuk masa depan.

Selanjutnya dijelaskan bahwa usia TK berada pada tahapan pra operasional yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Proses berpikir anak berpusat pada penguasaan symbol-simbol yang mampu mengungkapkan pengalaman masa lalu. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal. Kemampuan kognitif anak di TK perlu dikembangkan sebagaimana yang terdapat dalam kurikulum KBK-TK 2004 berbasis kompetensi.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, kemampuan berhitung anak TK di Kuncup Mawar Kecamatan *Ampek Angkek* Kabupaten Agam belum maksimal, hal ini terlihat pada kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak disaat mengenal lambang bilangan, menunjuk lambang bilangan,

mencocokkan lambang bilangan dengan benda, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, kurangnya strategi guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, kurangnya pengetahuan anak dalam membedakan angka 6 dan angka 9. Hal ini disebabkan karena kurangnya alat peraga untuk pembelajaran berhitung bagi anak.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti mencari solusi dan perkembangan berhitung anak tersebut. Untuk itu peneliti berusaha untuk melakukan perkembangan berhitung anak dengan permainan Biji buah. Sehingga peneliti memberi judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Biji buah di TK Kuncup Mawar Kecamatan *Ampek Angkek* Kabupaten Agam”, melalui permainan Biji buah ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran berhitung di TK Kuncup Mawar sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan anak di dalam mengenal lambang bilangan
2. Kurangnya strategi guru untuk meningkatkan kemampuan belajar berhitung.
3. Kurang tersedianya alat permainan yang menarik minat anak untuk belajar berhitung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak disaat mengenal lambang bilangan di TK Kuncup Mawar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :”Bagaimana Permainan Biji buah dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Kuncup Mawar”.

E. Rancangan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang sebuah media alat peraga berupa Biji buah di TK Kuncup Mawar khususnya dikelompok B untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di dalam mengenal lambang bilangan. Sebelum permainan ini dimulai guru menyiapkan alat peraga sebagai contoh untuk anak. Media yang dipakai adalah biji salak, biji nangka, dan biji lengkeng, biji damar, biji saus. Kemudian biji ini di ambil beberapa lalu diperlihatkan kepada anak berapa banyak yang diambil kemudian anak mencari di karpet bilangan, dan mencocokkan jumlah biji yang di ambil dengan lambang bilangan pada karpet bilangan tersebut. Bagi anak yang berhasil mencari dan mencocokkan bilangan tersebut sesuai dengan jumlah biji yang diambil itulah sebagai pemenang. Permainan ini diadakan dalam bentuk perlombaan bergilir.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah : "Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan biji buah".

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Anak

Aplikasi permainan alat peraga Biji buah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Merangsang anak TK supaya senang dan berminat dalam pembelajaran berhitung. Sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar anak.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan di dalam pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal bilangan anak. Memperbanyak jenis alat permainan yang tepat dan menarik dalam berhitung.

3. Bagi Sekolah

Sebagai sarana untuk menambah koleksi media-media atau alat pembelajaran di TK Kuncup Mawar

4. Bagi Masyarakat

Sebagai saran untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dan berilmu pengetahuan tinggi.

5. Bagi Dinas Pendidikan

Diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini dengan mengaplikasikan media inovatif di lingkungan TK baik dalam kegiatan IGTKI dan KKG lebih khususnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

Definisi yang dikemukakan oleh NAEYC (*Nasional Assosiation Education For Young Children*) dalam Hartati (2007:15) bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berbeda pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berda dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus. Jadi **anak usia dini adalah a unique person (individu yang unik)** dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, social, emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui anak tersebut.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang di lakukan di dalam maupun di luar lingkungan keluarganya. Pendidikan itu mencakup seluruh kemampuan anak yang tidak terbatas pada lembaga pendidikan saja, tetapi harus berlangsung dimana saja, dan kapan saja.

Pendapat ini di dukung oleh Donn Kontos 1997 dalam Solfema (2006:2) mengemukakan bahwa : “secara akademik pendidikan anak usia dini adalah

suatu bidang kajian yang mempelajari cara-cara efektif dalam membantu anak usia dini agar tumbuh kembang sesuai dengan tingkat perkembangannya”.

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada usia dini semua potensi anak berkembang sangat cepat. Menurut Hartati (2007:10) pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Sudut yang digunakan ini bermacam-macam, ada orang yang berpendapat bahwa anak usia dini adalah manusia dewasa yang mini. Pemikiran ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan tidak bisa memusatkan perhatiannya dalam waktu lama.

a. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini pendapat Aisyah(2007:3) adalah :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
2. Merupakan pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa paling potensial untuk belajar
5. Menunjukkan sikap egosentri
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
7. Sebagian dari makhluk social

Karakteristik anak usia dini menurut Mustafa 2002 dalam Nugraha, (2005:55) menyatakan bahwa anak belajar melalui partisipasi social, mempunyai rentan perhatian pendek, mengalami perkembangan yang pesat, mempunyai sifat egosentris, mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan mulai tertarik dengan sesuatu yang baru dalam lingkungannya.

Menurut Hartati (2007:11) menyatakan bahwa anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik dunia orang dewasa. Ia sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang di lihat, didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak adalah makhluk individu dimana di dalam diri individu ada potensi-potensi yang baik yang dapat dikembangkan melalui kegiatan berintegrasi dengan lingkungannya.

b. Teori Perkembangan Anak Usia Dini

Partini (2010:14) menjelaskan secara umum teori perkembangan anak dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bagian yaitu :

1. *Behavioral theory of development* berpendapat bahwa anak dilahirkan sepet kertas putih. Oleh sebab itu pengembangan kemampuan dan keterampilan anak usia dini sangat ditentukan oleh orang dewasa yang menulis kertas tersebut.

2. *Natistic theory of development*, anak mempunyai kemampuan untuk mengembangkan dirinya sendiri secara alamiah. Apabila sudah mencapai tingkat kematangannya, anak akan mampu mengembangkan dirinya sendiri.
3. *Contructivistic theory of defelopment*, perkembangan anak usia dini didasarkan pada interaksi antara faktor-faktor biologis, kematangan, lingkungan, social, dan lain-lain yang berkaitan satu dengan yang lain.

Selanjutnya Hurlock dalam Ramli, (2005:44) berpendapat bahwa perkembangan anak usia dini adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah suatu proses perubahan yang terjadi secara berurutan akibat dari kematangan dan pengalaman. Jadi, pada teorinya perkembangan anak usia dini haruslah seimbang antara faktor biologis, kematangan, lingkungan, social dan lain-lain. Keseimbangan faktor-faktor ini akan mendapat hasil yang memuaskan untuk perkembangan anak tidak akan berjalan kalau hanya satu faktor yang berkembang.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Copple dalam Hartati, (2007:17) ada beberapa prinsip perkembangan anak antara lain :

1. Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial emosional, dan kognitif satu dengan yang lainnya saling terkait secara erat. Jadi antara

perkembangan kecerdasan yang satu dengan kecerdasan lainnya saling berpengaruh.

2. Perkembangan terjadi dalam satu urutan. Urutan pertumbuhan dan perkembangan yang relatif stabil terjadi pada anak selama usia dini. Pada usia dini perubahan terjadi pada seluruh aspek perkembangan, yaitu fisik, emosi, sosial, bahasa, kognitif.
3. Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.
4. Pengalaman pertama anak bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman jarang terjadi, maka pengalaman itu bisa memiliki sedikit pengaruh. Sebaliknya jika pengalaman itu sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat, kekal dan bahkan bertambah.
5. Belajar selama usia dini berlangsung dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolik.
6. Perkembangan belajar di pengaruhi oleh konteks sosial dan majemuk
7. Anak adalah pembelajar aktif. Mereka mengambil pengalaman fisik dan sosial serta pengetahuan yang di terima secara kultur untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang lingkungan sekitar mereka.
8. Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi lingkungan fisik maupun sosial di tempat anak tinggal.

9. Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak.
10. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang di peroleh.
11. Anak berkembang dan belajar terbaik saat merasa aman secara psikologisnya.

Woolfolk dalam Ramli, (2005:46) ada beberapa prinsip perkembangan anak yaitu :

1. Individu berkembang dengan kecepatan berbeda
2. Perkembangan relatif teratur
3. Perkembangan terjadi secara bertahap
4. Perkembangan terjadi pada waktu berlainan
5. Setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan merupakan suatu perubahan dimana perkembangan itu mempunyai prinsip-prinsip tertentu. Adapun prinsip tersebut bertujuan agar tercapainya proses belajar efektif.

d. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Musfiroh (2005:82) perkembangan anak usia dini (4-5) tahun meliputi berbagai aspek perkembangan yaitu :1. Perkembangan bahasa 2. Perkembangan logika matematik 3. Perkembangan visual-spasial

4. Perkembangan kinestetik 5. Perkembangan musical 6. Perkembangan interpersonal 7. Perkembangan naturalis 8. Perkembangan eksistensialis.

Catron dalam Sujiono, (2009:62) menyatakan bahwa ada enam aspek perkembangan yaitu: 1. Kesadaran personal, 2. Pengembangan emosi, 3. Membangun sosialisasi, 4. Pengembangan komunikasi, 5. Pengembangan kognitif, 6. Pengembangan motorik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi, karena anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial, kreatifitas dan bahasa yang khususnya sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya dan masyarakat.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional pada Pasal 1 butir 14, pendidikan anak usia dini di definisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak

sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Maimunah dalam Mashitoh (2005:16) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya memberikan pembinaan dan rangsangan agar aspek-aspek perkembangan anak berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan serta keunikan masing-masing anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut Sumantri (2005:8) pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak menjadi manusia indonesia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan,

mendidik, dan demokrasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.

Menurut Sumantri dalam Sujiono (2008:8) pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak menjadi manusia Indonesia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik dan demokrasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.

Menurut Sujiono (2008:42-43) tujuan pendidikan anak usia dini secara kusus adalah :

- 1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesama.
- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan berhitung dan motorik halus serta mampu menerima rangsangan sensorik
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara fektif sehingga bermanfaat untuk berpikir dan belajar
- 4) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial dan budaya serta, mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri, anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menumbuhkan hubungan sebab akibat
- 5) Anak memiliki kepekaan terhadap warna, nada, berbagai bunyi serta menghargai karya efektif.

Berdasarkan pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek kepribadian anak agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya serta memberikan rangsangan sehingga anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, menggunakan bahasa yang baik, mampu berpikir logis, kritis dan dapat mengenal lingkungannya dan untuk mengembangkan seluruh potensi yang di miliki anak baik fisik dan psikus sesuai dengan tingkat perkembangannya.

3. Perkembangan kognitif

Kognitif menurut Moeslichatoen (2004:46) adalah suatu proses berpikir yaitu, kemampuan individu untuk menghubungkan, meenilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.

Beberapa ahli psikologi dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif dengan berbagai istilah Sujiono (2008:14) adalah

- a. Terman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak.
- b. Colvin, mendefinisikan baha kognitif adalah kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Menurut Gagne dalam Jamaris, (2003:17) “perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir”. Perkembangan kognitif bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syarat-syarat yang berada di pusat susunan syaraf.

Semua ini dapat melalui berbagai kegiatan metode, teknik, dan alat permainan yang di persiapkan pendidik.

Menurut Padmonodewo (2003:27) perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat, dan mencari penyelesaian masalah yang di hadapi. Pengembangan ini bertujuan agar anak dapat mengolah pembelajarannya, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah.

c. Karakteristik Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Piaget dalam Padmonodewo, (2003:23) menyatakan bahwa, semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui tahapan :1. Sensorimotor (0-2 tahun) 2.Praoperasional (2-7 tahun) 3. Konkrit Operasioanal4.Formal Operasional.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak mengikuti pola prilaku yang terjadi yang bersifar reflex sampai mampu berpikiran secara abstrak dengan menggunakan logika.

d. Aspek Perkembangan Kognitif

Aspek pengembangan kognitif meliputi :

- 1) Mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya.
- 2) Mengenal lambang bilangan 1-10
- 3) Menyebutkan 7 bentuk (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, segienam, belah ketupat dan trapezium).
- 4) Membedakan rasa dan bau.

- 5) Menyusun kepingan hingga membentuk utuh.
- 6) Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu.

e. Bermain Untuk Perkembangan Kognitif

Bermain untuk peningkatan kognitif menurut Tedjasaputra (2001:42) dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas, (daya cipta), kemampuan berbahasa anak serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang perlu dipelajari oleh anak usia dini melalui bermain, seperti menguasai konsep lambang bilangan, konsep warna, bentuk, ukuran, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lainnya.

Pengetahuan ini lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan baik. Tetapi bila peneganaan konsep-konsep tersebut dilakukan melalui kegiatan bermain, maka anak akan merasa senang, gembira, dan anak akan lupa kalau mereka sedang melakukan kegiatan belajar.

Melalui penelitian ini peneliti melakukan peningkatan kognitif melalui pengenalan lambang bilangan, bentuk lambang bilangan yang dibawakan dalam kehidupan sehari-hari, contohnya saja, bentuk lambang bilangan satu seperti paku, angka dua seperti bebek berenang, angka tiga seperti burung terbang, empat seperti kursi terbalik dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa peningkatan kognitif anak perlu dikembangkan dan dilakukan karena bermanfaat bagi anak sampai kapanpun. Dengan demikian sudah seharusnya TK menyadari dan melaksanakan peningkatan kognitif anak terutama pada anak usia dini.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

1. Faktor hereditas/keturunan

Manusia dilahirkan membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tidak berarti pengaruhnya. Taraf intelegensi merupakan warisan atau factor keturunan

2. Faktor lingkungan

Perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Perkembangan taraf intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungannya.

3. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4. Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi

5. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar terwujud.

6. Kebebasan

Kebebasan merupakan kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih-milih metode tertentu dalam memecahkan masalah.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor perkembangan kognitif sangat berpengaruh pada perkembangan manusia khususnya anak usia dini.

4. Konsep Bermain

Bermain merupakan cara yang palingbaik untuk mengembangkan kemampuan anak. Dalam bermain anak-anak dapat menghargai perasaan orang lain dan merasakan kepercayaan diri mereka dalam proses yang dinamis. Bagi anak-anak dunia bermain adalah dunia mereka. Bermain mempengaruhi pikiran, mental, kematangan emosional dan perkembangan jiwa mereka.

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka miliki kesempatan.

Moeslichatoen (2004:32) menegaskan bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak

akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, social, emosional, bahasa, social, nilai dan sikap hidup.

Menurut Gallahue (1998) dalam Hartati (2007:56) bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak sendirian atau kelompok permasalahan yang ada pada diri anak.

b. Fungsi Bermain

Sugianto (1995:11) mengemukakan bahwa fungsi bermain adalah membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan dan mampu mengendalikan dirinya dalam berbagi hal.

Menurut Hetherington dalam Moeslichatoen, (2004:34) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak sendirian atau kelompok menggunakan alat atau tidak dengan rasa senang dan gembira yang memungkinkan anak untuk berkhayal dan dapat mengatasi dari permasalahan yang ada pada diri anak.

Santrock dalam Kamtini,(2005:53) bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan

dan konflik-konfliknya. Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidupnya. Dengan bermain memungkinkan anak menyalurkan energi fisiknya dan meredakan ketegangannya. jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain menurut Freud dan Erikson adalah untuk penyesuaian dalam diri anak itu sendiri sehingga anak dapat mengontrol dirinya sendiri.

Menurut para ahli diatas dapat di simpulkan bahwa fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan social tetapi juga perkembangan bahasa, moral, kreativitas dan perkembangan fisik motorik anak.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Conkey dan Hewson dalam Sujiono, (2009:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator yaitu :

1. Bermain muncul dalam diri anak

Keinginan bermain harus dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.

2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat.

Bermain pada anak usia dini harus bebas dari aturan, karena anak usia dini memilki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu mengasyikkan, menyenangkan

3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan maka anak mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.

4. Bermain harus difokuskan pada proses bukan hasil

Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru.

5. Bermain harus didominasi oleh pemain

Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

6. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan mendapatkan pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

5. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak ketika bermain. Dengan bermain menggunakan alat tersebut anak akan mendapatkan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa paksaan.

Menurut Sudono (2000:7) alat permainan adalah semua alat permainan yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapat masukan pengetahuan untuk mengingat. Alat permainan memang merupakan bahan mutlak untuk mengembangkan dirinya menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

Sedangkan menurut Mudjito (2006:3) menyatakan bahwa alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di TK. Alat permainan yang dimaksud adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun tidak bergerak, yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain dan bekerja disekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat tercapai.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang sangat penting dalam proses pembelajaran di TK. Melalui alat permainan pembelajaran akan terasa menyenangkan dan dapat mengembangkan aspek kemampuan yang ada pada anak.

b. Kriteria-kriteria Alat Permainan

Montalalu (2007:9.4) menyatakan bahwa dalam memilih alat permainan untuk anak adalah: a) Sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak b) Ada kaitan filosofi Yayasan TK dan Kurikulum c) mencerminkan desain yang bermutu d) Tahan lama e) Fleksibel dan multifungsi dalam penggunaan f) Aman bagi anak (cat tidak beracun, tidak tajam, atau lancip sisi dan sudut-sudutnya) g) Bentuk dan warna menarik

Mudjito (2006:3) menyatakan bahwa adapun kriteria-kriteria alat permainan yang dipilih dalam proses belajar mengajar di TK adalah sebagai berikut :

- 1) Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya
- 2) Alat permainan dapat memberikan pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu
- 3) Dapat mendorong kreativitas anak serta memberikan kesempatan kepada anak bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri)
- 4) Alat bermain harus memenuhi unsure kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan
- 5) Alat permainan tidak membahayakan anak
- 6) Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan
- 7) Alat permainan hendaknya memenuhi unsure keindahan dalam bentuk ataupun warna, kombinasi warnanya serta rapi dalam pembuatannya

8) Alat bermain harus dapat digunakan baik, oleh guru dan anak

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di TK. Kegiatan pembelajaran akan mencapai hasil yang diinginkan apabila media atau alat pembelajaran kognitif memenuhi syarat sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

6. Membilang

a. Pengertian Membilang

Membilang pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Membilang atau berhitung ialah suatu kaedah matematika yang selalu di gunakan untuk mengetahui jumlah bilangan atau suatu objek. ([http://www. Wikipedia. Org](http://www.Wikipedia.Org) *onlinetgl* 27 Juni 2013).

Menurut Seefeldt (2008:392), salah satu konsep matematika yang paling penting di pelajari anak usia tiga, empat dan lima tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan.

Bilangan adalah sesuatu yang abstrak dan secara sederhana tidak mudah untuk didefinisikan atau sesuatu yang penting di dalam matematika yang berkaitan dengan pembelajaran berhitung. Sedangkan lambang bilangan penulisan sebuah bilangan dengan cara memberi lambang atau simbol yang

disebut lambang bilangan. ([http://www. sort popular/ writing-and-speaking/parenting.com](http://www.sortpopular/writing-and-speaking/parenting.com) tgl 22 Juni 2013).

b. Manfaat Membilang Bagi Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2005:11.4) permainan membilang pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain untuk: 1. Membelajarkan anak berdasarkan konsep membilang anak, menarik dan menyenangkan, 2. Menghindari ketakutan terhadap membilang sejak awal, 3. Membantu anak belajar membilang secara alaami melalui kegiatan bermain

7. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang di perlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Permainan berhitung di TK di perlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, laambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi mealui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan berhitung juga di perlukan untuk membentuk sikap logis , kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Tujuan Pembelajaran Matematika/ Berhitung

Secara umum tujuan permainan berhitung di TK yaitu untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan

lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Menurut Depdiknas (2000:2) secara khusus tujuan permainan/ pembelajaran berhitung di TK bertujuan agar :

- c. Dapat berpikir logis dan sistematis secara dini.
- d. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat.
- e. Memiliki keterampilan, konsentrasi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- f. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu
- g. Memiliki kreativitas dan imajinasi

Depdiknas (2000:12) mengemukakan bahwa bila anak telah menunjukkan mulai menyenangi permainan berhitung adalah saat-saat yang tepat untuk memperkenalkan permainan berhitung pada anak. Namun dalam pembelajaran ada dua hal yang harus di perhatikan guru yaitu :

- a. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan, ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.
- b. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, itu berarti anak membutuhkan perhatian dan perlakuan yang khusus dari guru.

Dari pendapat diatas dapat peneliti simpulkan dalam permainan berhitung dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, anak dapat memahami konsep, anak dapat berpikir secara logis dan matematis sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

8. Pentingnya Bermain Bagi Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung

Dalam kegiatan berhitung yang menggunakan alat permainan dan mendukung proses pembelajaran dapat membantu menumbuh kembangkan kemampuan berhitung anak seoptimal mungkin. Hal ini mendukung pendapat Piaget dalam Depdikbud (1992:38) dalam proses belajar mengajar menyatakan : bermain merupakan gambaran pendapatnya pada perkembangan intelektual anak, yakni perkembangan anak di sempurnakan dengan proses asimilasi-akomodasi (penyesuaian diri).

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan arti bermain adalah bagaimana cara anak melakukan dan menggabungkan apa yang di ketahui dan di pahami tentang lingkungannya. Pada saat bermain anak dapat mencoba dengan aman pola tingkah laku baru dialaminya dalam bentuk fisik, sosial, intelektual, dan emosional untuk menghadapi kenyataannya.

9. Pengenalan Dini Permainan Berhitung

Dunia sekeliling kita penuh dengan berhitung, kenyataannya matematika telah menjadi bagian yang penting dalam berbagai aktivitas kehidupan ,manusia, bahkan telah terjadi pada awal tahun kehidupan seorang anak, jauh sebelum anak memahami simbol-simbol abstrak. Anak akan menemukan matematika dalam berbagai benda yang di lihat dan di sentuhnya, misalnya seorang anak memperoleh temuan baru tentang ruang dengan cara merangkak di bawah meja atau kursi, atau memperoleh pengalaman pertama berhubungan

dengan bentuk pada saat mengelinding bola serta dengan memegang botol minumannya. Bimbingan dan arahan yang diberikan orang tua kepada anaknya dapat membantu mereka dalam memahami dan menerapkan dasar-dasar konsep matematika.

Depdiknas (2000:4) berpendapat bahwa perkembangan di pengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjuk masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua atau guru di TK harus tanggap, untuk memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang di terima di lingkungannya. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila terdapat stimulus yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung di berikan melalui kegiatan macam-macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Bahwa anak-anak lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Wasy Soemanto dalam Yuliani (2005;26) mengatakan bahwa anak 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah mulai belajar

matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda.

Depdiknas (2000:12) berpendapat bahwa terdapat beberapa hal yang perlu di perhatikan oleh seorang guru dalam upaya pengenalan dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat di berikan kepada anak. Pengenalan dini perlu di perhatikan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum mengetahui konsep berhitung. Sebagai contohnya terdapatnya banyak kasus dimana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi sesuatu yang menakutkan bagi anak.

Dari pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat di mulai dari sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti menggunakan alat peraga biji buah , bermain dapat di jadikan sarana untuk menanamkan konsep matematika sedini mungkin melalui alat permainan yang menyenangkan yang di rancang khusus sehingga memilki nilai dan nuansa untuk membentuk konsep matematika, pola pikiran dalam tangka menumbuhkan dan mengembangkan potensi anak sejak dini, sehingga dengan alat peraga biji buah ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak secara optimal.

Depdiknas (2000:12) mengemukakan bahwa ciri-ciri yang menandai bahwa anak mulai menyenangi permainan berhitung antara lain :

- a. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas kegiatan berhitung
- b. Anak mulai menyebutkan urutan bilangan tanpa pemahaman

- c. Anak mulai menghitung benda-benda
- d. Anak mulai membandingkan-membandingkan benda-benda
- e. Anak mulai menjumlahkan benda-benda dan peristiwa yang ada

Berdasarkan pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa permainan berhitung hendaknya di sesuaikan dengan tingkat kesiapan anak, mislanya dari konkrit ke abstrak, dari yang sederhana ke yang sulit. Bila anak mampu menyelesaikan permainan ke yang lebih konkrit. Dan apabila anak terlihat jenuh hal ini menandakan permainan berhitung tidak menarik bagi anak, guru perlu melakukan tindakan dengan merencanakan pembelajaran yang lebih menarik.

10. Menumbuhkan Logika Berhitung Anak Melalui Permainan Biji buah

Dalam hal menumbuhkan logika berhitung anak, yang harus dikembangkan adalah daya nalar atau daya pikir anak. Dimana anak memikirkan tentang bentuk, susunan, besaran dan konsep. Dengan berhitung anak bisa mengenal lambang bilangan, mengurutkan, mengklasifikasikan dan hal ini dapat membantu anak dalam pembelajarannya.

Menurut Berk dalam Musfiroh,(2005:84):

“perkembangan logika matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, mengenal lambing bilangan, menemukan sebab akiba, dan membuat klsifikasi. Studi menunjukkan bahwa anak usia 4 tahun yang terbiasa dengan tugas berpikir logis seperti memilah-milah, mengklasifikasikan, dan menata dalam urutan lebih berhasil dalam tugas tersebut dari pada yang tidak pernah”.

Dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan berhitung untuk anak diberikan pembelajaran dalam hal mengenal lambang bilangan, angka, sebab akibat, klasifikasi. Pembelajaran berhitung merupakan usaha dalam pengembangan kognitif Anak Usia Dini.

Setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda baik dalam aspek perkembangan kognitif, fisik, motorik, social, dan kepribadian. Disamping itu, dapat juga dilihat dari latar belakang keluarga dan lingkungan sekita tempat tinggal Anak Usia Dini. Oleh karena itu, jika anak sudah menunjukkan minat dalam pembelajaran matematika, mengenal lambang bilangan, berhitung, asalkan anak menunjukkan wajah gembira dan tidak tertekan maka berilah motifasi belajar, anak akan berkembang dan dapat membantu anak dalam menaktualisasikan potensi intelektualnya secara optimal.

Untuk mengembangkan logika berhitung pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan melihat/mengamati jalannya, bagaimana daya tangkap anak dalam hal mengenal lambang bilangan, menyusun lambang bilangan berurutan sesuai dengan perintah yang diberikan oleh guru. Jika anak sudah dapat mengenal lambang bilangan maka anak akan dapat berhitung, menjadikan berhitung sebagai kebiasaan, sediakan buku yang berhubungan dengan berhitung dan sesuai dengan taraf perkembangan anak, jangan bosan untuk mengulanginya. Latih anak untuk belajar berhitung secara aktif. Lakukan interaksi positif dengan anak yang mampu memuaskan rasa

ingin tahu anak. Oleh karena itu guru harus bisa menjawab semua pertanyaan anak dengan jawaban logis.

Mengajar anak usia dini untuk bermain sambil belajar matematika sebenarnya tidak ada metode khusus untuk mempercepat anak supaya bisa dan pandai tentang berhitung. Metode apapun yang digunakan tetap sama, apabila sesuai dengan daya tangkap dan kebutuhan anak.

11. Alat Peraga Biji buah

Menurut Sudono (2000:16) alat permainan ialah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti mengenal bilangan, bongkar pasang, menegelompokkan, memadukan, mencari padanan, merangkai membentuk, mengetuk, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun suatu bentuk utuhnya.

Dari uraian diatas dapat penelitian simpulkan bahwa alat permainan berfungsi untuk merangsang dan menarik minat anak, mengenal lingkungan dan dapat mengenal kekuatan serta kelemahan dirinya. Alat permainan dapat melatih keberanian, tanggung jawab, kejujuran, kreatifitas serta kecerdasan dan keterampilan yang ada dalam diri anak.

Fungsi dari permainan Biji buah adalah:

- a. Melatih konsentrasi anak
- b. Melatih daya tangkap anak mengenai bilangan
- c. Melatih emosi anak menunggu giliran dalam permainan Biji buah

Alat dan bahan :

- a. salak
- b. nangka
- c. lengkung
- d. damar
- e. saus
- f. cat
- g. kuas

Cara membuat;

- a. salak dipisahkan daging dan bijinya
 - 1. biji dibersihkan dan dikeringkan
 - 2. kemudian biji di cat berwarna merah
 - 3. setelah dicat kemudian dikeringkan lagi
- b. nangka
 - 1. nangka dipisahkan biji dan dagingnya
 - 2. biji dibersihkan dan dikeringkan
 - 3. kemudian biji di cat berwarna kuning
 - 4. setelah di cat biji kemudian di keringkan
- c. lengkung
 - 1. lengkung dipisahkan biji dan dagingnya
 - 2. biji dibersihkan dan dikeringkan
 - 3. kemudian biji di cat berwarna hijau

4. setelah di cat biji kemudian dikeringkan
- d. Biji damar
1. Biji damar di pisahkan dari kulitnya
 2. Biji di bersihkan dan di keringkan
 3. Kemudian biji di cat berwarna orange
 4. Setelah di cat kemudian biji di keringkan
- e. Biji saus
1. Biji saus di pisahkan dari dagingnya
 2. Biji di bersihkan dan di keringkan
 3. Kemudian biji di cat berwarna biru
 4. Setelah di cat kemudian biji di keringkan

12. Kemampuan yang Diharapkan di capai dalam Permainan Biji buah

Kemampuan-kemampuan yang dapat dikembangkan dalam permainan Biji buah ini bukan hanya kemampuan kognitif anak saja, tetapi juga kemampuan social emosional anak.

Permainan biji buah ini dilakukan dalam 3x pertemuan dengan lima macam biji buah, biji buah salak, biji buah nangka, biji lengkung, biji damar dan biji buah saus. Pada pertemuan pertama biji yang dipakai adalah biji buah salak, pertemuan kedua biji buah nangka, dan pertemuan ketiga biji buah salak dan biji buah nangka disatukan dalam satu wadah. Didalam pertemuan berikutnya memakai biji buah lengkung, biji buah damar dan biji buah saus. Perbedaan biji yang digunakan dalam setiap pertemuan bertujuan agar anak tidak cepat bosan dengan permainan

yang dilakukan serta dapat merangsang rasa ingin tahu anak biji apa yang akan mereka gunakan pada pertemuan berikutnya.

B. Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan berhubungan dengan apa yang akan penulis teliti antara lain:

Rahayu (2009) Meningkatkan kemampuan matematika anak melalui permainan dadu di TK Tunas Bangsa Bukittinggi. Permainan ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan matematika anak.

Rahmadini (2010) meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di TK Pertiwi 2 Padang Panjang. Hasil penelitian ini strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan matematika anak.

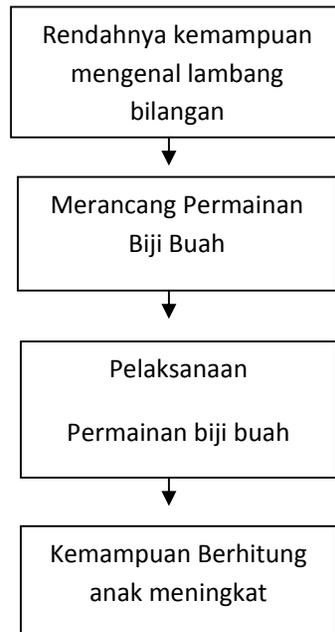
Penelitian yang relevan ini berguna sebagai acuan atau pedoman bagi penulis dalam melakukan penelitian.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah penelitian ini sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah terletak pada alat peraga yang dipakai dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

C. Kerangka berpikir

Guru sebagai fasilitator dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, melalui APE Biji buah. Tujuan dari Biji buah adalah anak dapat mengenal lambang bilangan, membilang, mengurutkan lambang bilangan berdasarkan warna, dan memasang lambang bilangan dengan bilangan.



Bagan 1
Kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan Biji buah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal mengenal lambang bilangan, menunjuk bilangan, memasang lambang bilangan dengan benda, mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan khususnya anak B TK Kuncup mawar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan siklus pertama pertemuan I, pertemuan II, pertemuan III dan Siklus kedua pertemuan I, pertemuan II, pertemuan III hasil analisis data maka pada bagian ini di kemukan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil observasi pada siklus II pada aspek menyebut lambang bilangan, menunjuk lambang bilangan, memasang lambang bilangan dengan benda dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
2. Karena pada pertemuan III keempat aspek sudah terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan biji buah maka penelitian di hentikan walaupun ada 3 orang anak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu karena 3 orang anak ini didalam proses kegiatan pembelajaran sering tidak hadir kesekolah, tidak mau melaksanakan proses kegiatan pembelajaran dan tidak mau di suruh untuk mengikuti permainan biji buah.
3. Hasil yang di capai dalam peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan biji buah terutama di dalam mengenal lambang bilangan dengan persentase yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

4. Anak tertarik dalam kegiatan bermain biji buah serta anak mengerti dan paham dengan permainan ini
5. Dalam permainan biji buah ini aktifitas anak, inisiatif dan kreatifitas terpancing untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

B. Implikasi

Permainan biji buah ini telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga telah berhasil di setiap indikatornya terutama di dalam kegiatan anak dalam mengenal lambang bilangan, anak sudah mampu menyebut urutan bilangan, anak sudah mampu di dalam menunjuk lambang bilangan, mampu di dalam memasang lambang bilangan dengan benda 1-20, dan sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

C. Saran

Pentingnya pengembangan kemampuan membaca ini dapat dilakukan dengan menggunakan media balok huruf, sebagaimana yang telah peneliti lakukan di TK Kuncup Mawar *Ampek Angkek* yang berhasil dan sangat baik. Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Hendaknya aplikasi permainan alat peraga biji buah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Merangsang anak agar senang dan berminat dalam kegiatan belajar berhitung.
2. Bagi guru dijadikan sebagai masukan didalam pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan bagi anak. Memperbanyak jenis alat permainan yang tepat dan menarik di dalam berhitung.
3. Bagi sekolah sebagai sarana untuk menambah koleksi media-media atau alat pembelajaran.
4. Bagi masyarakat sebagai sarana untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dan berilmu pengetahuan tinggi.
5. Bagi dinas pendidikan agar dapat mengembangkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini dengan mengaplikasikan media inovatif di lingkungan TK baik dalam kegiatan IGTKI dan KKG.
6. Dalam memberikan setiap pembelajaran kepada anak sebaiknya guru merencanakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan.

7. Suasana di dalam kelas hendaklah menyenangkan dan memiliki sirkulasi udara yang bagus agar pembelajaran berjalan dengan baik
8. Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya guru bisa mengkreasikan media pembelajaran agar suasana pembelajaran menyenangkan
9. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian dengan kemampuan yang lebih baik dengan cara berbeda.
10. Melalui media biji buah kemampuan berhitung anak akan berkembang karena dalam pembelajaran berhitung ini anak bermain biji buah sambil mengenal bilangan.
11. Bagi pembaca agar skripsi ini dapat menjadi masukan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Citra
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- _____. 2003. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Penilaian dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di TK*. Jakarta : Depdiknas
- Depdikbud 1992. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Hartati, Sofia. 2007. *How to be a Good Teacher and To be a Good Mother*. Jakarta : Enno Media
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Hidayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- [Http://www. Membilang Anak Usia Dini](http://www.MembilangAnakUsiaDini) Wikipedia. Org Online Tanggal 27 Juni 2013
- [Http://www.Membilang Anak Usia Dini /Sort Populart /Writing-and speaking/parenting](http://www.MembilangAnakUsiaDini/SortPopulart/Writing-and-speaking/parenting). Com Tanggal 22 Juni 2013
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK Pedoman Bagi Orang Tuadan Guru*. Jakarta : Program Studi PUD PPS UNJ
- Kamtini dan Wardi Husni. T. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen. Dikti dan PPTK
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas Dirjen. Dikti PPTK dan KPT
- Montolalu, B.E.F 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Padang : FIP UNP