

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN BOLA KERANJANG
DI TAMAN KANAK-KANAK AL-FALAH
KABUPATEN 50 KOTA**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

YULFANIDA
NIM. 2010/ 58506

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
TAHUN 2012**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Keranjang di Taman Kanak-kanak Al-Falah Kabupaten 50 Kota**

Nama : Yulfanida

NIM : 58506

Jurusan : Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Pembimbing I, Padang, 4 Januari 2012
Pembimbing II,

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

Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd
NIP. 19480128 197503 2 001

Ketua Jurusan

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN BOLA KERANJANG DI TAMAN KANAK-KANAK AL-FALAH KABUPATEN 50 KOTA

Nama : Yulfanida
NIM : 58506/ 2010
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 4 Januari 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd	2. _____
3. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	5. _____

ABSTRAK

Yulfanida. 2012: Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Metode Permainan Bola Keranjang di Taman Kanak-kanak Al-Falah Kabupaten 50 Kota. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di kelas B1 di TK. Al-Falah Pilubang Kabupaten 50 Kota, dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya alat peraga dan metode yang kurang menarik digunakan guru sebagai media pada pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak sehingga dalam belajar anak kurang dapat berhitung dengan optimal. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah dengan menggunakan permainan bola keranjang dalam proses pembelajaran di TK. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak lokal B1 TK Al-Falah Kabupaten 50 Kota.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B1 TK. Al-Falah Kabupaten 50 Kota tahun pelajaran 2011/ 2012 sebanyak 14 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdapat tiga kali pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan anak dalam kemampuan berhitung anak melalui permainan bola keranjang dengan anak kategori baik sebelum tindakan adalah masih rendah, pada siklus I kemampuan berhitung anak sudah meningkat, sedangkan pada siklus II kemampuan berhitung anak semakin meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa permainan bola keranjang dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Keranjang di Taman Kanak-kanak Al-Falah Kabupaten 50 Kota”. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti banyak menemukan kesulitan dalam proses pembuatan skripsi ini karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing I dan sekaligus selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
4. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta karyawan dan karyawan di Jurusan PG-PAUD FIP UNP.

5. Suami Tercinta, kedua orang tua, teman, adek-adek, dan anak-anakku yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Teman-teman angkatan 2010 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
1. Pengertian Anak Usia Dini	8
2. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Perkembangan Kognitif	10
1. Pengertian Kognitif	10
2. Perkembangan Kognitif	11
3. Kemampuan Berhitung	12
1. Pengertian Berhitung	12
2. Hubungan Berhitung dengan Konsep Angka	13
4. Hakikat Bermain	14
1. Pengertian Bermain	15
2. Fungsi Bermain	16
5. Alat Permainan Edukatif	18
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif	18
2. Karakteristik Alat Permainan Edukatif	19
6. Permainan Bola Keranjang	20

B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Konseptual	22
D. Hipotesis Tindakan	22

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	23
B. Subjek Penelitian	24
C. Prosedur Penelitian	24
D. Instrumentasi Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	39
1. Kondisi Awal	39
2. Siklus I	42
3. Siklus II.....	48
B. Analisis Data	54
C. Pembahasan	75

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	77
B. Implikasi.....	78
C. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang (Sebelum Tindakan)...	40
Tabel 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan pertama siklus I (Setelah Tindakan).....	45
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan kedua siklus I (Setelah Tindakan).....	50
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan ketiga siklus I (Setelah Tindakan).....	55
Tabel 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang siklus I pertemuan 1, 2, 3.....	58
Tabel 6	Hasil Observasi Wawancara Siklus I.....	60
Tabel 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan pertama siklus II (Setelah Tindakan).....	65
Tabel 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan kedua siklus II (Setelah Tindakan).....	69
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan ketiga siklus II (Setelah Tindakan).....	74
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang siklus I pertemuan 1, 2, 3.....	76
Tabel 11	Hasil Observasi Wawancara Siklus I.....	78
Tabel 12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak	

	Melalui Permainan Bola keranjang Kategori Sangat Tinggi	80
Tabel 13	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang Kategori Tinggi.....	81
Tabel 14	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang Kategori Rendah.....	83

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
Grafik 1	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang (Sebelum Tindakan)..	41
Grafik 2	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan pertama siklus I (Setelah Tindakan).....	47
Grafik 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan kedua siklus I (Setelah Tindakan).....	52
Grafik 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan ketiga siklus I (Setelah Tindakan).....	56
Grafik 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang siklus I pertemuan 1, 2, 3.....	59
Grafik 7	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan pertama siklus II (Setelah Tindakan).....	66
Grafik 8	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan kedua siklus II (Setelah Tindakan).....	71
Grafik 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang pertemuan ketiga siklus II (Setelah Tindakan).....	75
Grafik 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang siklus II pertemuan 1, 2, 3.....	77
Grafik 12	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang Kategori Sangat Tinggi	80
Graafik 13	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak	

	Melalui Permainan Bola keranjang Kategori Tinggi.....	82
Grafik 14	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola keranjang Kategori Rendah.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Rencana Kegiatan Harian

1. Rencana Kegiatan Siklus I
2. Rencana Kegiatan Siklus II

Lampiran II. Lembar Pengamatan

Foto Kegiatan Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Perkembangan yang diperoleh anak pada masa usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya dan meningkatkan produktivitas kerja dimasa dewasanya. Pendidikan bukan hanya memiliki fungsi strategis, tetapi juga mendasar dan memiliki andil yang akan membentuk dasar kepribadian anak dalam sikap, perilaku, daya cipta dan kreatifitas serta kecerdasan kepada calon-calon SDM masa depan. Para ahli perkembangan menyebut usia dini sebagai *the golden age* (Usia Emas).

Menurut Kemendiknas (2010:3) mengemukakan bahwa fungsi pendidikan TK adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan anak yaitu kemampuan kognitifnya. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadi proses berfikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan yang dapat mencirikan seseorang dengan minat terutama pada ide-ide kreatif disaat belajar. Dalam penelitian ini peneliti akan membahas tentang kemampuan kognitif tentang kemampuan berhitung dan konsep angka.

Model permainan dan stimulus yang diberikan hendaknya dapat terkontrol dan terarah, apalagi untuk anak-anak usia 4-6 tahun. Kemandirian bermain sudah terbentuk. Ia suka bermain sendiri dengan berbagai benda yang dimiliki, perhatian yang disajikan hendaknya menuntut penggunaan kemampuan organ yang lebih kompleks.

Sejalan dengan pendapat di atas, Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimulai sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun yang bertujuan membantu anak

didik mengembangkan berbagai potensi sangat tinggi psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Sesuai prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain, melalui bermain anak akan mendapatkan kepuasan hati dan mendapatkan pengalaman hidup yang bermakna, oleh sebab itu sangat dibutuhkan sarana dan alat permainan yang mendukung kebutuhan dan perkembangan anak. Untuk pengembangan kemampuan kognitif/ berhitung di TK itu adalah dengan metode pemberian tugas, contohnya anak disuruh berhitung menggunakan bola, lidi, batu-batuan, jari, balok, dan lain sebagainya.

Selama ini peneliti sebagai pendidik di TK telah mencoba memberikan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam pengenalan konsep angka dan kemampuan berhitung, akan tetapi peneliti mendapatkan suatu permasalahan yaitu: Masih rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep angka dan kemampuan berhitung begitupun dengan keaktifan anak juga masih rendah dalam proses pembelajaran. Anak belum bisa berhitung menggunakan benda, anak hanya bisa berhitung menggunakan jari tangannya sendiri. Jari yang dihitungnya itu tidak sesuai dengan hitungan yang anak sebutkan, contohnya anak menyebutkan empat dan jari yang dikeluarkan hanya tiga bahkan angka tiga itu sendiri anak tidak mengenalnya.

Bertitiktolak dari fenomena yang terjadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa permasalahan itu terjadi disebabkan oleh beberapa hal yaitu media yang tersedia sangat terbatas dan rendah relevan dengan tujuan pembelajaran khususnya dalam peningkatan kemampuan kognitif anak serta masih rendahnya kreativitas guru dalam penyediaan sarana pembelajaran yang menunjang aktivitas bermain anak. Selain itu metode yang digunakan oleh guru rendah bervariasi dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan pengenalan konsep angka anak.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka peneliti ingin sekali untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui permainan yang telah peneliti rancang dan desain sendiri dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Keranjang di Taman Kanak-kanak Al- Falah Kabupaten 50 Kota”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang akan peneliti hadapi pada kegiatan proses belajar mengajar di TK Al-Falah, yaitu:

1. Masih rendahnya kemampuan kognitif anak terutama dalam berhitung dan mengenal konsep angka.
2. Rendahnya media yang tersedia dalam upaya peningkatan kemampuan berhitung anak.
3. Rendah bervariasinya strategi yang diberikan guru sehingga anak cepat bosan dalam belajar berhitung.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan yang ada pada peneliti, maka tidak semua masalah yang diidentifikasi di atas dapat diteliti secara menyeluruh. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu: Rendahnya kemampuan kognitif anak terutama dalam berhitung anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang peneliti uraikan tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana pelaksanaan permainan bola keranjang dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan konsep angka anak?

E. Rancangan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka pemecahan masalah yang dapat dilakukan dengan melakukan permainan menghitung bola ke dalam keranjang sebagai salah satu alternatif media edukatif yang menarik bagi anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan konsep angka pada anak.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rancangan pemecahan masalah, maka dapat diambil kesimpulan tentang tujuan dari penelitian ini. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk: Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola keranjang.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi anak: Meningkatkan kemampuan berhitung dan konsep angka anak melalui permainan menghitung bola ke dalam keranjang.
2. Bagi guru: Permainan menghitung bola ke dalam keranjang dapat dijadikan salah satu alternatif yang dapat diaplikasikan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan konsep angka anak.
3. Bagi sekolah: Meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat meningkatkan profesionalitas sekolah ke arah yang lebih sangat tinggi.
4. Bagi peneliti: Menerapkan ilmu yang didapat selama dibangku perkuliahan dan untuk menambah pengalaman dalam menciptakan alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam berhitung dan pengenalan konsep angka.
5. Sebagai penelitian lanjutan, hasil penelitian menjadi sumber bacaan/*literature*.

H. Definisi Operasional

Sebagai panduan, perlu dijelaskan definisi operasional tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Peningkatan kemampuan berhitung adalah suatu tindakan atau usaha seorang peneliti atau pendidik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, terutama dalam kemampuan berhitung dan pengenalan konsep angka. Kegiatannya seperti memasukkan bola ke dalam keranjang sesuai kartu angka yang didapat oleh

anak, kemudian anak menyebutkan jumlah bola yang anak masukkan ke dalam keranjang.

Sedangkan permainan bola keranjang adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini terutama dalam kemampuan berhitungnya dengan cara menggunakan bola dan menghitung bola tersebut yang telah terlempar ke dalam keranjang. Sebelum melempar bola ke dalam keranjang anak harus mengambil kartu angka yang sudah disediakan oleh guru. Indikator penilaian dalam proses observasi yaitu: Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda- benda) sampai 20 (kognitif).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Setiap anak dilahirkan bersamaan dengan potensi-potensi yang dimilikinya. Potensi-potensi yang dimiliki oleh anak tersebut dapat dikembangkan melalui rangsangan-rangsangan terutama melalui rangsangan pendidikan. Snowman (dalam Patmonodewo, 2000:19) mengemukakan anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 3-6 tahun.

Suyanto (2005: 6) juga mengemukakan tentang pengertian anak usia dini yaitu:

Setiap anak bersifat unik dan terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, anak usia dini adalah anak yang berumur 3-6 tahun dan memiliki potensi yang berbeda-beda. Ketika memberikan pembelajaran di TK seorang guru harus memahami karakter dari masing-masing anak agar tercapainya tujuan pembelajaran. Selain

itu perkembangan anak juga harus dipahami oleh seorang pendidik untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak merupakan manusia yang unik dan memiliki karakteristik berbeda-beda dan harus dapat dipahami oleh seorang pendidikan dalam memberikan pembelajaran di TK.

Anak itu bersifat egosentris, Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu Sedangkan Karakteristik anak usia dini menurut Aisyah (2007:1.4-1.9) adalah: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) Merupakan pribadi yang unik; 3) Suka berfantasi dan berimajinasi; 4) Masa paling potensial untuk belajar; 5) Menunjukkan sikap egosentris; 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek; 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Sedangkan menurut Kellough (dalam Hartati, 2005:8-11) mengemukakan karakteristik anak usia dini, yaitu: 1) Anak itu bersifat egosentris dan memahami sesuatu dari sudut kepentingannya sendiri; 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar; 3) Anak adalah makhluk social dan senang bekerja sama; 4) Anak bersifat unik yang berbeda satu sama lain; 5) Anak umumnya kaya dengan fantasi dan imajinasi; 6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek dan selau cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain; 7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial.

Berdasarkan uraian di atas, maka anak usia dini adalah anak kecil yang memiliki karakteristik berbeda-beda dan mempunyai potensi dasar sejak lahir. Potensi atau kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal. Selain itu permainan dan metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak harus lebih kreatif dan menarik minat anak agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang optimal.

2. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Berbicara tentang istilah kognitif sama pengertiannya dengan intelektual. Kognitif berhubungan dengan intelegensi, kognitif lebih bersifat pasif atau statis sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif.

Sujiono (2005: 3.2) mengemukakan kognitif meliputi aspek- aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan persoalan. Lain halnya yang dikemukakan oleh Gagne (dalam Jamaris, 2003: 17) mengemukakan bahwa kognitif merupakan proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Colvin (dalam Yuliani, 2008:1.4) mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

karena lingkungan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif berhubungan dengan intelegensi, kognitif lebih bersifat pasif atau statis sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif. Selain itu kognitif meliputi aspek- aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan persoalan. adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi secara optimal.

b. Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indra. Sehingga dengan pengetahuan yang di dapat anak akan dapat melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya.

Perkembangan adalah suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Perkembangan kognitif menurut pandangan Sujiono (2005:40) menyatakan bahwa perkembangan kognitif secara lebih luas menjangkau kreatifitas, imajinasi, dan ingatan, perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir.

Izzati (2005:57) menyatakan perkembangan kognitif pada anak usia dini berfokus pada tahapan pemikiran pra operasional. Pada dasarnya pengembangan kognitif mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indra. Sehingga dengan pengetahuan yang di dapat anak akan dapat melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir dan berfokus pada tahapan pemikiran praoperasional dan bergantung pada seberapa jauh anak berfikir dan berinteraksi dengan lingkungannya. Perkembangan kognitif anak terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan kognitif selanjutnya.

3. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan. Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang, supaya angka dipahami dan dimengerti arti sesungguhnya.

Wahyudi (2005: 112) mengemukakan dalam berhitung anak harus memahami dua hal yaitu penghitungan teratur dan penghitungan

dengan rasio karena pada beberapa kesempatan anak bisa menghitung dan member angka pada sebuah objek.

Damayanti (2005: 107) berpendapat tentang karakteristik berhitung anak usia dini umur 5-6 tahun yaitu: 1) Mampu berhitung sampai angka 20 dengan urutan yang benar; 2) Mampu memahami angka-angka yang mewakili suatu rangkaian benda; 3) Mampu memahami angka-angka yang mewakili urutan suatu benda dalam rangkaian (contoh: bola 1, bola 2, bola 3, dan seterusnya).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan berhitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Berhitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan, dimana anak usia dini umur 5-6 sudah mampu berhitung sampai angka 20 dengan urutan yang benar.

b. Hubungan Antar Kognitif, Berhitung dan Konsep Angka

Kemampuan kognitif dengan berhitung memiliki hubungan yang sangat erat dan berkaitan satu dengan lainnya, karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan dari daya pikir yang mampu nantinya dalam mengembangkan konsep-konsep seperti, konsep angka, konsep bilangan, konsep warna serta berhitung.

Diknas (2005:11) pada standar kurikulum berbasis kompetensi dijelaskan pada tujuan pembelajaran, bahwa anak dapat memahami konsep angka dengan kemampuan kognitif yang sangat erat kaitannya.

Jadi dapat disimpulkan konsep angka dan berhitung merupakan ruang lingkup dari kemampuan kognitif, berhasil atau tidaknya anak usia dini dalam memahami konsep angka dan berhitung sangat berpengaruh kepada kemampuan kognitif anak.

Minat anak terhadap konsep angka akan tumbuh sangat besar secara alamiah apabila diperkenalkan secara kongrit dan memperjelas serta menyusun konsep-konsep angka dari fakta –fakta yang telah anak pahami secara rutinitas, karena konsep angka merupakan dasar dari proses belajar awal matematika yang hendaknya telah dibangun sejak anak usia dini.

Sujiono (2005:11.7) mengemukakan bahwa konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak “ termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung merupakan bagian terpenting dalam kemampuan kognitif anak dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan sehingga anak diharapkan nantinya akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar, karena gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat

disekitar anak, lebih mudah membantu anak memahami konsep dan berhitung anak.

4. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Menurut Gallahue (dalam Hartati, 2005:85) mengemukakan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela, imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pikiran yang rumit. Sebaliknya, bekerja menuntut konsentrasi penuh harus belajar, dan menggunakan pikiran secara tercurah. Anak juga memandang bermain sebagai kegiatan yang tidak memiliki target. Mereka dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapan pun mereka mau, dan sebaliknya, bekerja memiliki target, harus diselesaikan, dan tidak dapat berbuat

sekehendak hati. Bagi mereka bermain adalah kebutuhan, sedangkan bekerja adalah sebuah keharusan, Wing (dalam Musfiroh, 2005:3-4).

Bermain merupakan wahana yang menemukan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh aspek wilayah dan aspek perkembangan anak, kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu, Allen (dalam Musfiroh, 2005:1).

Berdasarkan hal di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak. Sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, kognitif, motorik, emosi, kreativitas, dan sosial pada anak secara optimal.

b. Fungsi Bermain

Fungsi atau manfaat bermain merupakan hal sangat penting sekali untuk diketahui sebagai seorang pendidik. Tidak semua permainan itu dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Permainan yang bersifat edukatiflah yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak secara optimal.

Sawyers (dalam Hartati, 2005:85) berpendapat motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan

untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat sangat tinggi yang telah mereka ketahui sebelumnya maupun hal-hal yang baru.

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Sarco (dalam Montolalu,2005:19) mengemukakan bermain dapat memicu kreativitas anak yang dapat bermanfaat untuk mencerdaskan otak anak dan anak dapat menanggulangi konflik yang dihadapinya, selain itu bermain dapat melatih empati dan mengasah panca indera anak.

Bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Hartati (2005:94) mengemukakan bermain banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak, diantaranya yaitu: 1)Bagi perkembangan aspek fisik membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat; 2) Bagi perkembangan aspek motorik halus dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata); 3) Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian; 4) Bagi

perkembangan aspek kognisi dan mengembangkan kognitifnya; 5) Bagi perkembangan alat penginderaan; 6) Mengembangkan keterampilan olah raga dan menari; 7) Sebagai media terapi; 8) Sebagai media intervensi dan melatih konsentrasi.

Berdasarkan fungsi bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain sangat berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak karena bermain merupakan perintis dari kreativitas, dan dapat mengembangkan cara berpikir anak. Sehingga dalam melakukan suatu permainan anak akan mendapatkan fungsi/kegunaan, pada saat melakukan permainan tersebut dan dapat mengembangkan kecerdasan dasar yang dimiliki anak sejak lahir secara optimal.

5. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini dan menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil-mobilan dan lain-lain. Pada saat ini kita sering mendengar alat permainan edukatif atau singkatan dari APE.

Suyadi (2009: 53) mengemukakan alat permainan edukatif (APE) merupakan segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak.

Eliyawati (2008: 6.3) berpendapat alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang mengandung unsur pendidikan yang dapat mengembangkan aspek kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak. Alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak usia dini.

b. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak. Montolalu (2005:9.4) mengemukakan bahwa beberapa kriteria alat-alat dan perlengkapan AUD, yaitu: 1) Sesuai dengan usia dan tingkat perlengkapan anak; 2) Ada kaitan dengan filosofi yayasan TK dan kurikulum; 3) Mencerminkan desain yang bermutu; 4) Tahan lama; 5) Fleksibel dan multifungsikan dalam penggunaan; 6) Aman bagi anak; 7) Bentuk dan warna yang menarik.

Eliyawati (2008:63) menyatakan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: 1) Ditujukan untuk anak usia dini; 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan AUD; 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara dan bermanfaat multiguna; 4)

Aman atau tidak berbahaya bagi anak; 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (*non toxic*) dan tidak mudah mengelupas, jika alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak.

Praktek penggunaan alat permainan edukatif dimungkinkan bervariasi asalkan selalu diingat prinsip penggunaan dan tujuannya. Untuk itu sebagai seorang guru atau pendidik harus bisa lebih kreatif dalam menciptakan alat permainan edukatif yang tidak berbahaya bagi anak dan dapat mengembangkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak sejak lahir.

6. Permainan Bola Keranjang

Bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, apalagi dibantu dengan mengaplikasikan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Bola keranjang merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak. Selain itu dalam mengaplikasikan bola keranjang, guru juga dibantu dengan menggunakan kartu angka sebagai alat untuk pengenalan konsep angka.

Menurut Hariyanto (2005: 100) mengemukakan bahwa bola adalah sesuatu benda yang bulat bentuknya terbuat dari karet dibuat untuk bermain-

main. Hariyanto (2005: 334) Sedangkan keranjang adalah bakul besar anyaman yang digunakan untuk meletakkan sesuatu benda.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa bola keranjang merupakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara menghitung bola sesuai kartu angka yang diambil oleh anak. Melalui permainan ini anak akan mengenal dan dilatih untuk menggunakan kemampuan otaknya dalam menghitung bola yang di masukan ke dalam keranjang, namun terlebih dahulu anak harus mengenal konsep angka. Langkah-langkah kegiatan permainan bola keranjang ini adalah terlebih dahulu anak mengetahui kartu angka 1 sampai 10. Kemudian anak mengambil kartu angka tersebut, misalnya angka 5, jadi anak akan memasukkan bola ke dalam keranjang sebanyak 5 buah. Kartu angka yang didapat oleh anak itulah nantinya akan membantu dalam proses permainan berhitung menggunakan bola.

B. Penelitian yang Relevan

Maryulianti (2007) melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok angka di TK Aisyah 5 Andalas Padang. Persentase kemampuan kognitif anak kategori sangat tinggi sebelum tindakan adalah 34%, pada siklus I rata-ratanya 56%, sedangkan pada siklus II rata-ratanya 89%.

Nefiarni (2011) melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui benda-benda alam sekitar anak di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh. Persentase kemampuan kognitif

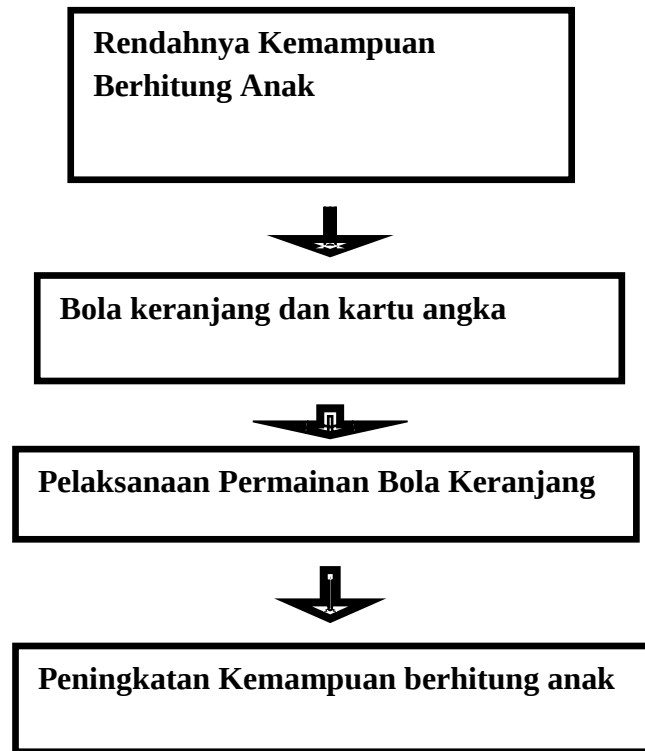
anak kategori sangat tinggi sebelum tindakan adalah 13%, pada siklus I rata-ratanya 47%, sedangkan pada siklus II rata-ratanya 93%.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah, maka dapat disimpulkan peneliti sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif anak namun menggunakan alat permainan dan metode yang berbeda.

Peneliti mencoba melakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung berpedoman pada penelitian di atas agar bertambahnya pengalaman dan wawasan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola keranjang di TK Al-Falah Pilubang Kabupaten 50 Kota.

C. Kerangka Konseptual

Pengembangan kemampuan kognitif anak dimulai sejak dini karena membutuhkan tahapan atau proses. Hal ini sangat sangat tinggi pada anak usia dini, karena usia dini merupakan usia yang paling tepat dan sangat penting dalam mengembangkan kognitif pada anak. Namun begitu, peningkatan kemampuan ini harus dilakukan secara terencana dan sistematis. Untuk lebih jelasnya maka peneliti membuat bagan kerangka konseptual.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola keranjang di Taman Kanak-kanak Al-Falah Kabupaten 50 Kota.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB I sampai BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bertujuan agar dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak melalui rangsang pendidikan, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut, dimana dalam proses pembelajarannya dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik.
2. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan, membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang, supaya angka dipahami dan dimengerti arti sesungguhnya.
3. Bola keranjang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di lokal B1 TK Al-Falah Pilubang Kabupaten 50 Kota.
4. Tujuan bola keranjang adalah melatih kemampuan anak dalam mengenal angka, membilang dan melakukan penjumlahan sehingga kemampuan kognitif anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini.

5. Peningkatan dari pelaksanaan permainan bola keranjang ini meningkat dan berkembang secara optimal, hal ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II.

B. Implikasi

Permainan bola keranjang telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama pada anak dalam mengenal angka, membilang angka dan melakukan penjumlahan dan pengurangan. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sesangat tingginya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk metode dan media yang menarik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Untuk merangsang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
2. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
3. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang permainan bola keranjang untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

4. Pihak sekolah sesangat tingginya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk .2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Betri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran Di LPTK*. Padang: UNP.
- Depdiknas 2003 *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sitem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press.
- Eliyawati, cucu, Badru Zaman, dan Asep Hery Hermawan. 2008. *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta : UT.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Harlock, B. Elizabeth. 1999. *Perkembangan Anak (Jilid I Edisi ke 6)* .Jakarta: Erlangga
- Harianto. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Ketaping.
- Izzaty, Rita Eka. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kemendiknas. 2010. *Tingkat Pencapaian Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kemendiknas.
- Musfiroh, Tadkiroantun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Montolalu B.E.F, Dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nefiarni. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Benda-benda Alam Sekitar Anak di TK Dharmawanita Persatuan Kota Payakumbuh*. Padang: UNP.
- PG-PAUD. 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Padang: UNP.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Pelajaran dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Power Books (IHDINA).