

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI PERMAINAN BUNGA BERVARIASI
DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BAYANG
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

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



**APRINA NOPA
NIM : 1110551/2011**

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

2014

ABSTRAK

Aprina Nopa 2013. Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi TK Aisyiyah Koto Baru Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah, tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dan meningkatkan kualitas anak dalam belajar di Tk Aisyiyah Koto Baru Bayang Pesisir Selatan melalui permainan bunga bervariasi.

Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan teknik analisis data menggunakan rumus persentase yang ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik,dengan subjek penelitian TK Aisyiyah Bayang Kabupaten Pesisir Selatan Pada kelompok B2 yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 10 orang anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih kurang maksimal dan dilanjutkan pada siklus II kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan menjadi lebih meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, sehingga hasil rata- rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Manfaat dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, hasil dari penelitian ini bahwa melalui permainan bunga bervariasi dapat meningkatkan berhitung anak dalam mengenal lambang bilangan di Tk Aisyiyah Koto Baru Bayang Pesisir Selatan.

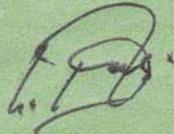
HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan
Melalui Permainan Bunga Bervariasi Di Taman Kanak - Kanak
Aisyiyah Bayang Kabupaten Pesisir Selatan
Nama : Aprina Nopa
NIM : 1110551/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

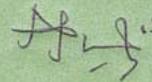
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



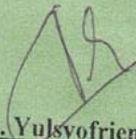
Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Pembimbing II



Nurhafizah, M. Pd
NIP. 19770926 2006042 001

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsvofriend, M. Pd
NIP. 19622030 198832 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

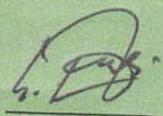
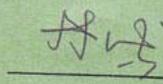
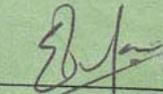
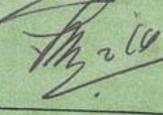
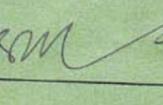
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bayang Kabupaten Pesisir Selatan

Nama : Aprina Nopa
NIM : 1110551/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , 08 Januari 2014

Tim Penguji,

Nama		Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	1. 
Sekretaris	: Nurhafizah, M. Pd	2. 
Anggota	: Elise Muryanti, M. Pd	3. 
Anggota	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd	4. 
Anggota	: Dr. Dadan Suryana	5. 

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2014

Saya yang menyatakan



Aprina Nopa

NIM. 2011/1110551

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : “Peningkatan kemampuan Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bunga Bervariasi” TK Aisyiyah Koto Baru Bayang Kabupaten Pesisir Selatan”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril ataupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Hj.Sri Hartati, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra Hj. Yulsofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Kedua orang tua, Bapak Ahmad dan Ibu Asmiarni yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Suami tercinta Musmeri dan anak - anak tersayang 1) Ani Tri Musri,2) Nabil Rahmadani, 3) Lutffi Azizah, yang menjadi motivasi dan pemacu semangat peneliti dalam penyelesaian skripsi ini
7. Ibu Susilawati, S.Pdi, AUD selaku kepala TK Aisyiyah Bayang Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu guru majelis guru TK Aisyiyah Bayang Kabupaten Pesisir Selatan yang telah membantu memberikan saran.
9. Anak didik TK Aisyiyah Bayang Kabupaten Pesisir Selatan telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
10. Teman-teman Seangkatan, buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena 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, Desember 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Konsep Hakikat Anak Usia Dini	8
a. Pengetian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Tujuan pendidikan anak Usia Dini	11
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	12
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
3. Pengembangan Kognitif	14
a. Pengertian Kognitif.....	14
b. Tujuan Pengembangan Kognitif.....	14
c. Pentingnya Pengembangan Kognitif	15
d. Faktor Pengaruhi Pengembangan Kognitif.....	17
e. Manfaat Perkembangan Kognitif.....	17
4. Konsep Lambang Bilangan	18
a. Pengertian Lambang Bilangan.....	18
b. Tujuan Pengenal Lambang Bilangan.....	19
c. Manfaat Pengenal Lambang Bilangan	20
5. Bermain Pada Anak Usia Dini	21
a. Pengertian Bermain	21
b. Karakteristik Bermain.....	23

c. Tujuan Bermain	25
d. Manfaat Bermain	27
e. Peranan Guru Dalam Kegiatan Bermain Di Tk.....	28
6. Pengenalan Lambang Bilangan Menggunakan Bunga Bervariasi	31
a. Kelebihan dari Permainan Bunga Bervariasi.....	33
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berfikir.....	35
D. Hipotesis Tindakan.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	38
B. Subjek Penelitian	39
C. Prosedur Penelitian.....	39
D. Defenisi Operasional	55
E. Instrumentasi Penelitian	55
F. Teknik Analisis Data	57
G. Indikator Keberhasilan.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	59
1. Deskripsi Kondisi Awal	59
2. Deskripsi Siklus I.....	59
3. Deskripsi Siklus II.....	82
B. Analisa Data	99
C. Pembahasan	108
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	111
B. Implikasi	112
C. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1. Kerangka Berpikir	37
Bagan 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	38

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	48
Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	51
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	54
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)	57
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)	62
Tabel 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)	67
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)	70
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	73
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)	76
Tabel 10. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Sangat Baik) Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi	81
Tabel 11. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Sangat Baik) Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi	82
Tabel 12. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Sangat Baik) Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi	84
Tabel 13. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Sangat Baik) Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi	85

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Hasil Observasi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	50
Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)	53
Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	56
Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan).....	59
Grafik 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)	63
Grafik 6. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)	68
Grafik 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)	71
Grafik 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)	74
Grafik 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)	77
Grafik 10. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Sangat Baik) Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi	81
Grafik 11. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Sangat Baik) Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi	82
Grafik 12. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Sangat Baik) Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi	84
Grafik 13. Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3 dan Siklus II pertemuan 3 (Kategori Sangat Baik) Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi	85

DAFTAR LAMPIRAN

Hal

Lampiran 1. (RKH) Rencana Kegiatan Harian Kondisi Awal	115
Lampiran 2. (RKH) Rencana Kegiatan Harian siklus I dan II	116
Lampiran 3. Lembaran Penilaian	122
Lampiran 4. Daftar Gambar	125
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari FIP	130
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari UPTD	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Sebelum memasuki pendidikan dasar, sebagaimana terdapat pada Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau berbentuk lain yang sederajat.

Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan TK merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Pada hakikatnya pendidikan TK/ usia dini adalah pemberian upaya untuk membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak pada hakikatnya adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara- cara yang

tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang terpusat pada anak.

Mutu pendidikan TK perlu ditingkatkan, karena TK merupakan pendidikan prasekolah atau tempat bermain anak-anak sambil belajar dan dibimbing secara formal. Berpegang pada konsep pengajaran pada anak usia dini anak prasekolah yaitu bermain sambil belajar, maka pelaksanaan proses belajar mengajar pada anak prasekolah adalah melalui kegiatan bermain yang menggunakan alat bantu dan metode belajar yang sesuai dengan minat, kemampuan, dan tingkat perkembangan anak. Kegiatan bermain yang dilaksanakan harus direncanakan sedemikian rupa sehingga diharapkan anak dapat mengembangkan aspek-aspek intelektualnya secara dini. Untuk itu sangat diperlukan lingkungan belajar yang menarik, akrab dan bermakna tetapi bersifat *informal*.

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Depdiknas (2004:5) : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pemberian 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.

Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Karakteristik bagi anak usia dini adalah bermain, merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Dengan bermain anak dapat mengembangkan segala aspek perkembangan seperti bahasa, kognitif, fisik motorik, moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, dan kemandirian yang harus kita kembangkan secara optimal maka dirancanglah berbagai bentuk permainan-permainan yang menarik bagi anak. Salah satu permainan yang mengembangkan kognitif.

Sehubungan dengan hal bahwa ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK dibagi kedalam dua bidang pengembangan, yaitu bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pengembangan kemampuan dasar meliputi pengembangan bahasa, Kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Mengingat TK adalah pendidikan yang lebih banyak memerlukan pola pengasuhan dan menumbuh kembangkan kemampuan dasar anak. Oleh karena

itu guru TK harus memiliki kompetensi dan kemampuannya menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik, seperti menciptakan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak. Dengan adanya kompetensi yang dimiliki guru TK, diharapkan proses pembelajaran yang dilakukan dapat memotivasi dan menarik minat anak untuk mengikutinya dengan baik, sehingga perkembangan kemampuan dasar, berkembang sebagaimana diharapkan.

Namun kenyataan dilapangan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-20, guru menggunakan metode dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan belum tepat dan kurang bervariasi media yang digunakan guru dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan. Hal ini disebabkan karena umumnya guru yang menyampaikan pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan hanya menggunakan teknik diskusi atau tanya jawab, bercakap-cakap dan menerangkan didepan kelas tanpa menggunakan media yang menarik sehingga pembelajaran tidak dapat pahami anak.

Sehubungan dengan hal di atas bahwa permasalahan perlu diatasi dan dipecahkan serta diperlukan suatu upaya yang efektif dalam meningkatkan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu melalui permainan bunga bervariasi. Hal ini suatu kajian yang menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul: "Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Bunga Bervariasi Di TK Aisyiyah Koto Baru Bayang Kabupaten Pesisir Selatan ". Peneliti sangat yakin bahwa permainan Bunga bervariasi sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-20
2. Menggunakan metode dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan belum tepat,
3. Kurang bervariasinya media yang digunakan guru dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu : Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambangan bilangan di kelas B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koto Baru

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimanakah permainan bunga bervariasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di kelas B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koto Baru ?"

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rancangan pemecahan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang

bilangan melalui permainan di kelas B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koto Baru Bunga bervariasi .

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh wawasan melalui implementasi aktivitas bermain. Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait di bawah ini:

1. Bagi anak

Permainan ini diharapkan menjadi salah satu alternatif permainan yang disenangi anak dan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan oleh guru dalam membantu menanggulangi berbagai permasalahan anak yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan.

3. Peneliti

Menambah wawasan dan bahan masukan dalam rangka menindak lanjuti penelitian dalam lingkup yang lebih luas

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan.

5. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini berguna sebagai bahan rujukan dalam menindak lanjuti penelitian selanjutnya

6. Bagi Masyarakat

Anak adalah bagian dari masyarakat, sehingga hasil penelitian ini dapat diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini (AUD)

Menurut NAECYC (*National Association Education For Young Children*) dalam Hartati (2007 :10) mengatakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, menurut definisi ini yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus, hal ini digambarkan anak usia dini adalah *unique* pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial- emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut Bronson dalam Ahmad (2005, 7) Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dikelompok sebagai berikut :

- 1) Kelompok bayi usia 0-12 bulan
- 2) Kelompok bermain usia 1-3 tahun
- 3) Kelompok pra sekolah usia 4-5 tahun
- 4) Kelompok usia sekolah usia 6-8 tahun

Dari klasifikasi tipe kelompok anak usia dini, kita semua sepakat untuk membentuk anak- anak usia dini sebagai pribadi yang utuh. Cara membentuk pribadi mereka secara utuh, sebagai pendidik dan orang tua

anak usia dini hendaklah mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio- emosional, kreativitas, dan bahasa mereka secara seimbang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini (AUD)

Menurut Masitoh (2009: 1.16) Hakikat anak usia dini terdiri dari anak yang bersifat unik, anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan dan anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat.

Menurut Solehuddin dalam Rusdinal (2008:13) mengenal karakteristik anak untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik anak usia dini. Dengan itu guru akan dapat merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai tahap perkembangan, karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:1) anak bersifat unik, 2) anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, 3) anak bersifat aktif dan energik, 4) anak itu egosentris, 5) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, 6) anak bersifat eksploratif dan petualangan, 7) anak umumnya kaya dengan fantasi, 8) anak masih mudah frustrasi, 9) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 10) anak memiliki daya perhatian yang pendek, 11) anak merupakan usia belajar yang paling potensial, 12) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak yang bersifat unik, egosentris dan bersifat ingin tahu yang besar, suka berfantasi, dan berimajinasi.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005:3),”Pendidikan Anak Usia Dini adalah investasi yang amat sangat besar bagi keluarga dan bangsa”. Anak –anak kita adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. Betapa bahagianya orang tua yang membuat anak-anaknya berhasil, baik dalam pendidikan keluarga, masyarakat maupun karir.

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Hasan (2009:1.5) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai 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 yang diselenggarakan pada jalur formal,nonformal dan informal.

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dalam Aisyah (2008:1.3)menegaskan bahwa, pendidikan anak usia dini adalah suatu 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 dan memasuki pendidikan lebih

lanjut. Menyikapi perkembangan anak usia dini, perlu adanya suatu program pendidikan yang di disain sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Kesimpulan dari uraian di atas bahwa pendidikan anak usia dini member kesempatan kepada anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik anak.

b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Depdiknas (2008 : 13) Karakteristik pendidikan anak usia dini adalah : 1) Pendidikan berorientasi pada perkembangan anak, 2) Pendidikan berorientasi pada kebutuhan anak, 3) Pendidikan berpusat pada anak, 4) Pendidikan yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan, 5) pendidikan mengembangkan kecakapan hidup, 6) pendidikan yang demokratis yaitu interaksi guru dengan anak, 7) pendidikan yang bermakna yaitu proses pembelajaran yang efektif dan membawa pengaruh perubahan pada diri anak.

Menurut Rachmawati (2010: 41) karakteristik pendidikan anak usia dini adalah: 1) Pendidikan bersifat menyenangkan (*learning is fun*), 2) Pendidikan dalam bentuk kegiatan bermain, 3) Pendidikan mengaktifkan anak, 4) Pendidikan memadukan aspek pembelajaran dan perkembangan, 5) Pendidikan dalam bentuk kegiatan konkret.

Kesimpulan di atas karakteristik pendidikan anak usia dini pendidikan yang menyenangkan pendidikan yang berpusat kepada kebutuhan anak dan permainan.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum menurut Suyanto (2005:5) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah suatu bangsa". Sejalan dengan Suyanto, dan juga menurut Masitoh (2009:1:1.8) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Sementara menurut Santoso (2009:2.18) Pendidikan anak usia dini adalah untuk menciptakan perkembangan anak sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak mampu mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa tujuan pendidikan anak usai dini adalah untuk membentuk anak-anak Indonesai berkualitas, yaitu anak-anak yang tumbuh kembangnya sesuai dengan perkembangan sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar

serta mengarungi kehidupan di masa dewasa, dan juga tujuan pendidikan anak usia dini adalah membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar(akademik) di sekolah.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (2003:144) bahwa Manfaat pendidikan anak usia dini yaitu:

1. Membantu anak lebih mengenal dirinya, kemampuannya, sifatnya, kebiasanya dan kesenanganya.
2. Membantu anak agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.
3. Membantu anak untuk mangatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya
4. Membantu menyiapkan perkembangan mental dan sosial anak untuk masuk kelembaga pendidikan selanjutnya.
5. Membantu orang tua agar mengerti, memahami dan menerima anak sebagai individu
6. Menbantu orang tua dalam mengatasi gangguan emosi anak yang ada hubunganya dengan situasi keluarga di rumah.
- 7) Membantu orang tua mengambil keputusan memilih sekolah bagi anaknya yang sesuai dengan taraf kemampuan kecerdasan, fisik dan inderanya.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010:4) menyatakan bahwa manfaat pendidikan Anaka Usia Dini adalah untuk membina ,menumbuh kembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga

terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Kesimpulan di atas bahwa pendidikan usia dini bermanfaat membantu anak didik agar dapat mengenal pendidikan, dan mengenal dirinya sendiri dalam bersosialisasi di kehidupan bermasyarakat.

3. Pengembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Sujiono (2005 : 12) Kognitif adalah proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Cattel dan Horn dalam Prabu(2000: 5) menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti pemecahan persoalan, mempertimbangkan persoalan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) dalam memecahkan masalah.

b. Tujuan Pengembangan Kognitif

Individu berfikir menggunakan fikirannya. Kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki oleh seorang anak maka kita dapat mengatakan apakah seorang anak itu pandai atau bodoh, pandai sekali (genius) atau bodoh (dungu atau idiot).

Depdiknas menyatakan (2000 : 12) bahwa usaha yang efektif mengembangkan kognitif anak adalah bertujuan untuk memperluas kesempatan dan merangsang anak untuk melihat, meraba, meneliti dan mencoba.

Menurut Padmonodewo (2003 : 27) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat, dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.

Kesimpulan dari pendapat di atas bahwa kognitif bertujuan untuk memperluas kesempatan dan merangsang anak untuk melihat, meraba, meneliti dan mencoba, merancang, mengingat, dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.

c. Pentingnya perkembangan kognitif

Menurut Sujiono (2006: 16) Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan kehidupannya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk

Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Berdasarkan pendapat Piaget dalam Semiawan (2008:81), pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sehingga tercapainya indikator menyebutkan/membilang urutan bilangan 1-20, mengelompokan benda-benda yang sejenis, dan dapat menunjukan dan mencari sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri - ciri tertentu sebagai berikut:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka mengembangkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak memahami berbagai simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan)
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Kesimpulandari pendapat di atas pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan kehidupannya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan.

d. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Menurut Susanto (2011:59) Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut:

- 1) Faktor hareditas / keturunan.
- 2) Faktor lingkungan.
- 3) Kematangan
- 4) Pembentukan.
- 5) Minat dan bakat

Dan pendapat piaget dalam Susanto (2011:63)Perkembangan kognitif anak berkembang dari faktor gizi dan cara berfikir.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah keturunan/hereditas, kematangan, lingkungan,minat dan bakat.

e. Manfaat Perkembangan Kognitif Bagi Anak

Menurut Gagne dalam Jamaris (2003 : 17) perkembangan kognitif bermanfaat melatih kemampuan anak agar dapat menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapinya dalam kehidupannya melalui proses berfikir

berupa kemampuan untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan sesuatu dapat juga dimaknai sebagai kemampuan memecahkan masalah.

Menurut Sujiono (2005: 16) pada dasarnya manfaat pengembangan kognitif bermaksud agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melambungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Kesimpulan dari pendapat di atas perkembangan kognitif bermanfaat melatih kemampuan anak agar dapat menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapinya dalam kehidupannya melalui proses berfikir eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melambungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh.

3. Konsep Lambang Bilangan

a. Pengertian Lambang Bilangan

Lambang bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Dalam matematika, konsep bilangan selama bertahun-tahun lamanya telah diperluas untuk meliputi bilangan nol, bilangan

negatif, bilangan rasional, bilangan irasional, dan bilangan kompleks. (Permen Nomor 58 tahun 2009)

Menurut Sadewo (2009:13), Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung-menghitung. Menghitung ini menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan banyak latihan yang diperlukan setiap anak berbeda dan perlu bervariasi, dengan bermain secara berulang ulang dapat membantu dan melatih kemampuan pola berfikir dalam mengembangkan pengertian pada konsep dan penyelesaian masalah dengan cara yang menyenangkan.

b. Tujuan Mengenalkan Lambang Bilangan

1. Tujuan Umum

Agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung/ matematika, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks

2. Tujuan khusus

Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.

- a) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- b) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- c) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
- d) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Depdiknas (2000 : 12) Tujuan yang ingin dicapai dari konsep membilang adalah agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang, anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan.

c. Manfaat Mengenalkan Lambang Bilangan

Menurut Depdiknas (2007:2) bahwa manfaat mengenalkan konsep bilangan pada anak adalah sebagai berikut:

1. Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
2. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
5. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu spontan.

Menurut Nugraha, (2010: 8.23)manfaat mengenalkan lambang bilangan kepada anak sebagai berikut:

- 1) Anak mampu Membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20
- 2) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20

- 3) Anak mampu membuat urutan bilangan 1 sampai 20 dengan benda-benda
- 4) Anak dapat menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (anak tidak disuruh menulis)
- 5) Anak dapat membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Kesimpulan dari pendapat di atas Anak mampu Membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20 membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20 anak mampu membuat urutan bilangan 1 sampai 20 dengan benda-benda.

5. Bermain Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Masa kanak-kanak disebut sebagai masa bermain. Pada masa ini anak-anak dapat mengembangkan daya khayal. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

Menurut Sudono (1995:1) mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apa bila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna warni atau menirukan sesuatu yang dilihat. Bermain dapat berupa bergerak, seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berpikir seperti mengingat kata-kata sebuah lagu, dapat pula melakukan bermain kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin atau tanah liat.

Sedangkan menurut Yamin (2010:285) bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Ada 5 pengertian sehubungan dengan bermain yaitu :

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik
3. Bersifat spontan dan sukarela
4. melibatkan peran serta aktif anak
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kemampuan kreatifitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa memasuki pendidikan dasar merupakan masa kekemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya.

b. Karakteristik Bermain

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya.

Menurut Molone dalam Musfiroh (2005: 40) karakteristik bermain anak:

a. Bermain adalah Motivasi

Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul- betul memuaskan dirinya.

b. Bermain adalah keingintahuan

Anak- anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain.

c. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Dikatakan bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di Taman Kanak- kanak.

d. Bermain adalah simbolik

Disimpulkan bahwa bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka.

e. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Disimpulkan dalam kegiatan bermain dapat berlangsung dengan baik apabila dilandasi oleh motivasi yang kuat, dan anak dapat bermain dengan leluasa maka perlu disediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung keinginan dan aktivitas bermain anak.

Karakteristik bermain bagi anak usia dini menurut Hildayani (2008:4.3) adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan
- 2) Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat
- 3) Kegiatan yang dilakukan atas prakarsa anak, dipacu oleh anak dan mengikuti gaya anak

Disimpulkan dalam kegiatan bermain dapat berlangsung dengan baik apabila dilandasi oleh motivasi yang kuat, dilakukan berulang-ulang dan anak dapat bermain dengan leluasa maka perlu disediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung keinginan dan aktivitas bermain anak.

c. Tujuan Bermain

Menurut Moeslichatoen tujuan bermain adalah (2004:32) antara lain :

- 1) Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, social, nilai dan sikap hidup
- 2) Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar melalui kegiatan merayap, merangkak, melompat, menendang, melempar dan lain-lain.

- 3) Melalui kegiatan bermain anak dapat melatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah.
- 4) Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya.

Menurut Arnaud, dalam Musthafa (2008:37) menyatakan bahwa tujuan bermain dapat memerankan sedikitnya sembilan fungsi dalam proses edukatif:

- 1) Sebagai pendorong dan pengatur belajar kognitif
- 2) Sebagai pengurang ketegangan dan pereda pergolakan emosi
- 3) Sebagai cara mengurangi egosentrisme
- 4) Sebagai cara menyiapkan anak-anak untuk dapat menerima sifat
- 5) Sebagai pelepas energi yang vital bagi perkembangan fisik anak
- 6) Sebagai medium kegiatan eksplorasi dan ajang coba-coba
- 7) Sebagai cara berlatih pemecahan masalah
- 8) Sebagai wahana ekspresi diri
- 9) Sebagai medium untuk memampukan anak untuk mengorganisasikan berbagai pengalaman yang berbeda-beda, memahami dan mengintegrasikan pelbagai pengalaman tersebut, dan menyimpannya untuk digabungkan dengan berbagai khasanah prototipe pengetahuan yang telah dimiliki anak itu

Kesimpulan di atas bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan berbagai macam bahan dan alat, berimajinasi,

memecahkan masalah, bekerjasama dalam pengalaman yang menyenangkan.

d. Manfaat Bermain

Menurut Kamtini dalam Tedjasaputra (2005:55) menjelaskan beberapa manfaat bermain yaitu :

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
- e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi
- f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan
- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan, olahraga dan menari. Manfaat bermain untuk perkembangan fisik dalam artian kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga untuk keterampilan motorik kasar maupun halus.

Dan menurut Montolalu (2008: 1.18) manfaat bermain bagi anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuwan menyatakan bahwa bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya.

Beberapa manfaat bermain bagi anak :1) Bermain memicu kreativitas, 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik, 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati, 5)

Bermain bermanfaat mengasah pancaindra, 6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan), 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Dari pendapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bisa memunculkan gagasan- gagasan untuk dapat melakukan tentang cara- cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan, olah raga dan menari.

e. Peranan Guru Dalam Kegiatan Bermain Di TK

Guru di TK tidak hanya berperan sebagai pendidik. Menurut Montolalu (2008 : 12.5) guru juga harus berperan sebagai perencana, fasilitator, pengamat, model, motivator dan sebagai teman dalam kegiatan

1) Guru Sebagai Perencana

Guru harus merencanakan suatu pengalaman baru agar murid- murid terdorong untuk mengembangkan minat dan kemampuannya. Perencanaan yang disusun oleh guru meliputi hal-hal berikut:a) Tujuan/ sasaran yang ingin dicapai, b) Bentuk kegiatan bermain yang akan dilakukan, c) Alat/ bahan yang akan digunakan, d) Tempat permainan akan dilaksanakan (di dalam/ di luar kelas).

2) Guru sebagai Fasilitator

Artinya guru harus mampu memfasilitasi seluruh kebutuhan anak pada saat kegiatan bermain dan belajar berlangsung. Guru berperan dengan aktif,kreatif, dan dinamis.

3) Guru sebagai Pengamat

Guru harus mengobservasi / mengamati hal-hal sebagai berikut :

- a. Bagaimana anak berinteraksi dengan anak lain dengan benda / mainan disekitar?
- b. Berapa lama seseorang anak melakukan suatu permainan?
- c. Berapa lama seorang anak melakukan suatu permainan?
- d. Adakah anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain atau bergaul dengan teman sebayanya sehingga dapat memberi bantuan jika diperlukan?
- e. Apakah ada anak yang mengganggu / terganggu ketika bermain sedang berlangsung

4) Guru sebagai Model

Anak usia taman kanak-kanak adalah masa meniru. Oleh karena itu sebagian besar permainan di TK dilaksanakan melalui peniruan/imitasi. Pada masa ini anak akan menirukan segala tindak tanduk guru disekolah. Guru yang menghargai bermain akan selalu berusaha menjadi model atau panutan dalam kegiatan bermain bagi anak didiknya. Guru akan selalu berusaha mencari kesempatan untuk bergabung dalam kegiatan bermain anaklalu mencoba melakukan hal yang di lakukan oleh anak.

5) Guru sebagai motivator

Guru sebagai motivator artinya guru harus dapat menjadi pendorong bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain. Guru mendorong anak lebih aktif ketika bermain mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, dan

melakukan kegiatan untuk mendapatkan penemuan-penemuan dan mendorong anak untuk menyalurkan rasa ingin tahu dan mencari atas jawaban tersebut

6. Guru sebagai teman

Selain sebagai pendidik guru juga harus dapat berperan sebagai teman atau sahabat bagi anak dalam bermain. Dalam hal ini guru bertindak sebagai coplayer artinya guru mempunyai peran yang setara bagi anak. Guru menempatkan diri sebagai teman yang baik sehingga situasi bermain dan belajar menjadi akrab serta penuh kesenangan dan kegembiraan. Guru sebagai teman/sahabat berarti guru harus bersedia terjun berpartisipasi bermain bersama anak-anak berbaur dalam kegiatan yang dilakukan anak-anak. Di sini guru jangan selalu memberikan instruksi tetapi mengikuti aturan yang di buat anak.

Menurut Moeslihatoen (2004 : 96) Peran guru dalam memilih dan menentukan Alat Permainan memilih alat permainan untuk anak-anak dapat dikatakan “gampang-gampang susah. Hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih dan menentukan alat permainan sebagai berikut: 1) Mainan yang siap pakai begitu banyak pilihan yang ditawarkan. Guru harus pandai memilih dan selektif serta mempertimbangkan tahapan perkembangan anak secara keseluruhan, 2) Guru harus jeli memilih alat dan bahan yang tepat untuk suatu kegiatan bermain sehingga penggunaannya dapat efektif dan efisien, 3) Guru perlu memikirkan alat permainan yang bervariasi, 4) Guru juga harus mempertimbangkan alat permainan yang dapat digunakan didalam atau diluar ruangan dan menggunakannya secara bervariasi sehingga kemampuan anak berkembang secara optimal, 5)Memilihkan alat permainan yang bersifat

mendidik sehingga membantu anak untuk mengembangkan kemampuan anak, 6 Memilih alat permainan yang tepat yang dapat mendorong anak menyalurkan ide-idenya, fantasinya serta dapat berekspresi, 7) Alat permainan tidak harus dibeli tetapi bisa diperoleh dari lingkungan sekitar atau membuatnya sendiri. Anak akan lebih baik dilibatkan (berpartisipasi) dalam membuat alat permainan yang akan digunakan, 8) Guru perlu memperkenalkan permainan tradisional sehingga anak mengenal seni dan budaya bangsa yang beraneka ragam. Seperti congklak, bola bekel, dan lain-lain.

Kesimpulan guru harus merencanakan suatu pengalaman baru agar murid-murid terdorong untuk mengembangkan minat dan kemampuannya.

6. Pengenalan Lambang Bilangan Menggunakan Bunga Bervariasi

Teori Bilangan (Number Theory) menurut Rosen (2000, 1) adalah cabang dari ilmu matematika yang mempelajari tentang sifat-sifat, hubungan-hubungan dari berbagai macam bilangan. Kelompok bilangan-bilangan alam (*natural numbers*) adalah kelompok bilangan terpenting yang dipelajari dalam Teori Bilangan dari berbagai macam kelompok bilangan yang terdapat dalam teori bilangan. Dari kelompok bilangan-bilangan alam tersebut yang perannya menonjol adalah bilangan prima, yang merupakan bilangan alam yang lebih besar dari 1 dan pembagi positifnya hanyalah 1 dan bilangan itu sendiri.

Jadi bunga yang bervariasi adalah terdiri dari berbagai macam bunga yang mempunyai warna dan bentuk yang berbeda beda yang mempunyai suatu makna.. Permainan bunga yang bervariasi adalah suatu alat permainan yang dirancang dengan bentuk bunga yang didalamnya terdapat angka-angka yang mempunyai suatu makna. Permainan pengenalan konsep bilangan melalui bunga yang bervariasi, anak dapat berlatih untuk bekerjasama dengan anak lain dan dapat merasakan kebersamaan sehingga anak akan terbiasa untuk hidup saling tolong menolong. Dan dengan bunga yang bervariasi anak dapat menyesuaikan diri dengan orang lain dan juga dapat dimainkan perorangan. Pada penelitian ini yang cocok bagi anak adalah mengenal bilangan melalui permainan bunga yang bervariasi, disini anak akan dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan. Untuk lebih jelasnya inilah bentuk bunga yang dipakai.



Cara Permainan menghitung bunga bervariasi:

- 1) Ajaklah anak untuk melihat bunga yang ada di halaman kelas
- 2) Lalu perintahkanlah anak agar mengambil bunga sesukanya
- 3) Lalu mintalah anak menghitung bunga sesuai jenis, warna, ukuranya
- 4) Dan mintalah anak untuk mengambil angka yang telah sediakan sesuai dengan jumlah bunga yang sejenis. Sewarna, dan Satu ukuran untuk meletakkan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlahnya

Bunga bervariasi adalah salah satu upaya dapat meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan yang sangat menarik bagi anak – anak.

a. Kelebihan Dari permainan Bunga Bervariasi

Permainan bunga bervariasi suatu permainan yang dirancang oleh peneliti untuk menumbuh kembangkan berhitung anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini yang mempunyai kelebihan: a) bunga bervariasi mudah di dapat, di sekitar lingkungan anak-anak, b) bunga bervariasi dapat melatih anak untuk bersosialisasi, dan bekerja sama, sehingga terbiasa untuk hidup tolong menolong, c) Permainan bunga bervariasi dapat melatih dan meningkatkan fisik anak, dalam memetik bunga, d) Permainan bunga bervariasi dapat menghilangkan stress dan menumbuhkan keceriaan dalam berhitung, e) Permainan bunga bervariasi dapat membuat anak mengenal lingkungan.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Endri yanti (2008) "Upaya Peningkatan Kemampuan pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Menyusun Pola dengan Papan Buletin di TK Negeri II Padang , mempunyai hubungan yang sama dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan tetapi juga mempunyai perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu aspek yang dikembangkan peneliti disini meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan bunga bervariasi, sedangkan Endri yanti dengan permainan menyusun pola dengan papan buletin.

Dan penelitian selanjutnya peneliti menemukan satu lagi penelitian yang dilakukan oleh Andriyani (2009) "pembelajaran matematika dalam mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media dadu untuk mengembangkan kemampuan bilangan anak di TK Bunda Balita, persamaannya dengan penelitian dengan peneliti lakukan yaitu sama-sama mengembangkan aspek kognitif anak, tetapi perbedaannya media yang di gunakan oleh Andriyani menggunakan dadu angka sedangkan peneliti menggunakan bunga bervariasi, dan kognitif anak pada TK Bunda Balita meningkat.

Suziyanti (2008) melakukan penelitian "Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Dengan Gambar Melalui Metode Bermain di TK Aisyiah Bustanul Athfal Ampang Kuranji, kesimpulannya melalui media gambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Peneliti akan melakukan permainan bunga bervariasi untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini. Mempunyai hubungan yang sama dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meningkatkan mengenal lambang bilangan tetapi mempunyai perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu medianya, peneliti di sini meningkatkan mengenal lambang bilangan melalui permainan bunga bervariasi sedangkan Endriyanti melalui permainan menyusun pola dengan papan buletin, dan penelitian Andriyani menggunakan media dadu angka, dan Suziyanti melalui permainan kartu angka, persamaannya adalah sama-sama meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini.

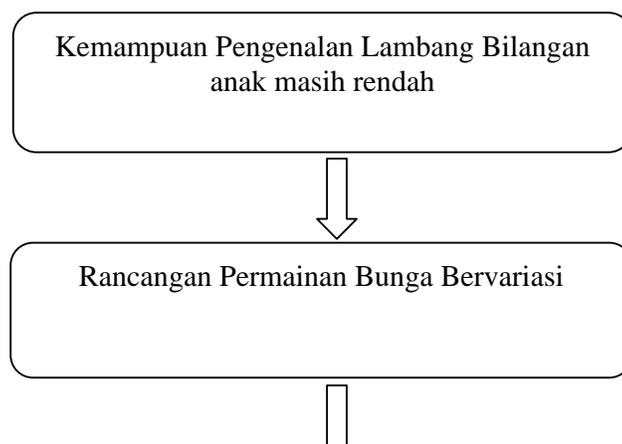
C. Kerangka Berpikir

Setelah peneliti melakukan observasi pada kelas B2 di Aisyiyah Bustanul Athfal Koto Baru Bayang , bahwa kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak rendah, karena anak tidak dapat mengenal lambang bilangan yang mereka sebut, seperti mereka dapat berhitung 1-10, tetapi anak-anak tidak dapat mengenal lambang bilangannya, karena itu saya sebagai peneliti mempunyai ide untuk menciptakan permainan untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak.

Dan saya berupaya merancang suatu permainan yang baru dan dapat meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak yaitu permainan bunga bervariasi.

Setelah peneliti merancang permainan dengan baik, maka permainan bunga dilaksanakan secara bervariasi dengan berbagai bunga- bunga yang ada di halaman sekolah,selama 6x pertemuan dengan dua siklus pada kelas B2 di TK TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koto Baru Bayang Pesisir Selatan.

Permainan bunga Bervariasi merupakan salah satu latihan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Melalui Permainan bunga Bervariasi dapat juga sebagai sarana untuk merangsang anak dalam mengenal lambang bilangan, karena itu peneliti berharap bahwa permainan bunga bervariasi dapat meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan anak usia dini.



Bagan I

Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Permainan bunga bervariasi dapat meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak B2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koto Baru Bayang Pesisir Selatan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian diatas untuk peningkatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui permainan bunga bervariasi maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui permainan bunga bervariasi dapat meningkatkan pembelajaran anak dalam mengenal lambang bilangan
2. Kegiatan pembelajaran dalam melalui permainan bunga bervariasi dapat melatih anak mengenal konsep lambang bilangan
3. Melalui permainan bunga bervariasi di TK Aisyiyah pada kelompok B2 setelah permainan pengenalan angka dan berhitung anak menunjukna hasil sangat baik pada siklus I masih sedikit, ternyata pada siklus II terjadi peningkatan melebihi KKM, berarti permainan bunga bervariasi merupakan strategi yang paling tepat untuk meningkatkan berhitung dalam mengenal lambang bilangan anaksangat menentukan kecerdasan mereka pada masa mendatang.
4. Setelah diadakan siklus II terhadap berhitung dalam mengenal lambang bilangan anak melalui permainan bunga bervariasi, terjadilah peningkatan dalam pembelajran anak dalam mengenal lambang bilangan.

5. Kognitif adalah proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.
6. Permainan bunga bervariasi suatu permainan yang dibuat tanpa dibeli, hanya memanfaatkan bunga-bunga disekeliling kita, dan dapat bermanfaat meningkatkan minat anak dalam belajar berhitung dalam mengenal lambang bilangan.

B. Implikasi

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dilingkungan pendidikan Taman Kanak–kanak maka dapat disimpulkan bahwa implikasinya adalah sebagai berikut :

1. Selama ini angka hanya dapat dimainkan dengan lingkungan keluarga dengan menghitung jari, Setelah permainan angka dimodifikasi menjadi permainan bunga bervariasi anak lebih termotivasi untuk belajar sambil bermain dalam pembelajaran.
2. Melalui permainan bunga bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena media yang digunakan belum pernah sebelumnya digunakan.
3. Aplikasi permainan bunga bervariasi dapat memudahkan guru dalam meningkatkan pembelajaran dalam pengenalan angka melalui permainan bunga bervariasi dapat mencerdaskan logika matematika, karena permainan

angka sangat menarik bagi anak sehingga memudahkan guru dalam meningkatkan pengenalan angka.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa akan mendatang.

1. Untuk merangsang dan meningkatkan berhitung anak usia dini dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Sehubungan dengan permainan bunga bervariasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal lambang bilangan, sebaiknya guru yang mengajar di TK Aisyiyah koto Baru Bayang memahami kebutuhan anak.
2. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah di tempat penelitian, upaya pada masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang mengenal lambang bilangan melalui permainan bunga bervariasi.
3. Hendaknya guru menerapkan permainan bunga bervariasi di TK Aisyiyah koto Baru Bayang guna untuk meningkatkan berhitung anak dalam mengenal lambang bilangan.

4. Agar pihak TK memberikan motivasi kepada guru agar menciptakan media dan permainan yang lebih menarik lagi untuk meningkatkan pembelajaran berhitung dalam mengenal lambang bilangan di TK Aisyiyah koto Baru Bayang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta ; PT. Bumi Aksara.
- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Andriani ,2009. *Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. LPTK UNP.
- Depdiknas. 2003. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat pendidikan TK
2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*.
2008. *Mengenal Lambang Bilangan di Taman Kanak-Kanak..Jakarta: direktorat Pendidikan*
- Hasan. Maimunah 2009. *PAUD (Pendidikan Anak usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press
- Hartati. Sofia. 2007. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Kamtini, Tanjung.2005 *Bemain Melalui Gerak dan Lagu Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Masitoh, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Takirroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdiknas
- Rosen. H. Kenneth. 2000. *Ilmu Matematika*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Rusdinal, dkk 2008. *Pengelolaan Kelas Di TK*, Padang : Suka Bina
- Sujiono, Bambang. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka.