

## Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Bermain Ular Tangga

**Resmi Asnim\*, Hisham Abdul Malik, Chrisnaji Banindra Yudha**

STKIP Kusuma Negara

\*resmi\_asnim@stkipkusumanegara.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan peserta didik kelas B PAUD Cempaka RW 07 Tebet Barat semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang mengikuti model Kemmis dan Taggart. Prosedur penelitian berbentuk siklus dilaksanakan 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai bulan Mei 2019 dengan subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik, sedangkan data dikumpulkan melalui test, wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kemampuan berhitung permulaan yang signifikan pada peserta didik kelas B usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai tes setiap siklus meningkat yaitu pada prasiklus = 64.67, siklus I = 78.67; siklus II = 90.67 dan hasil wawancara yang dilakukan menyimpulkan bahwa belajar berhitung melalui bermain ular tangga adalah menyenangkan bagi peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan peserta didik.

Kata kunci: kemampuan berhitung permulaan, bermain ular tangga.

### Pendahuluan

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 dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi dalam dirinya baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, serta fisik motorik, dan seni untuk siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar.

Lembaga ini dianggap penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Salah satunya adalah mengembangkan aspek kognitif anak, dimana dengan pengembangan kognitif anak dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan kehidupannya dimasa mendatang dan menjadi manusia yang utuh sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Salah satu kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitudengan mengoptimalkan kemampuan berhitung permulaan yang merupakan bagian dari matematika sederhana. Kemampuan berhitung pada anak usia dini yang dipelajari dalam hal ini mengacu kepada indikator kompetensi yang ingin dicapai. Di PAUD Cempaka terdapat beberapa indikator kemampuan berhitung kelas B (usia 5-6) yaitu anak dapat membilang/menyebut bilangan 1-20, anak dapat menunjukkan bilangan 1-10, anak dapat menghubungkan benda dengan bilangan, membedakan konsep banyak-sedikit, lebih-kurang, menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama, menghubungkan benda dengan bilangan, menyebutkan

hasil penjumlahan dan pengurangan 1-10. Dari beberapa indikator untuk pengurangan 1-10 dan penjumlahan 1-10 masih rendah.

Berbagai usaha telah dilakukan oleh lembaga atau satuan pendidikan, pendidik agar kemampuan berhitung permulaan peserta didik dapat berkembang. Usaha yang dilakukan pendidik antara lain menyediakan alat peraga/media pembelajaran, penggunaan metode demonstrasi, bimbingan kepada peserta didik yang mengalami masalah penjumlahan dan pengurangan. Penyediaan alat-alat bermain yang diberikan pendidik di dalam kelas sudah bervariasi untuk mengembangkan kemampuan berhitung peserta didik. Pendidik mendemonstrasikan sesuatu kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Peserta didik yang mengalami hambatan diberikan bimbingan untuk dapat berhitung dengan baik.

Usaha untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan mengalami berbagai kendala. Penyediaan alat-alat bermain yang bervariasi belum mampu untuk mengembangkan kemampuan berhitung peserta didik. Metode demonstrasi yang diberikan pendidik masih kurang efektif untuk membuat peserta didik memperoleh hasil yang memuaskan dalam berhitung permulaan. Pembimbingan yang dilakukan pendidik terhadap anak-anak yang mengalami kesulitan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan juga belum membuahkan hasil yang menggembirakan.

Kenyataan di lapangan sesuai observasi tanggal 8 April 2019 kemampuan peserta didik kelompok B PAUD Cempaka RW 07 Kelurahan Tebet Barat Tahun Pelajaran 2018/2019 masih rendah. Dalam kegiatan menempelkan kartu angka didapatkan bahwa dari 21 peserta didik di kelas B PAUD Cempaka menunjukkan kemampuan berhitung peserta didik masih rendah dan peserta didik mengalami kesulitan untuk menyelesaikan tugas-tugas berhitung, dari 21 peserta didik lebih dari setengahnya memperoleh nilai kurang memuaskan baik dalam hal penjumlahan maupun dalam hal pengurangan. Hal ini sudah berlangsung sekian lama yaitu lebih dari satu semester.

Jika kondisi ini dibiarkan terus menerus akan berdampak kurang baik terhadap kemampuan kognitif anak didik dalam hal berhitung. Kedepan anak akan kesulitan untuk memahami pelajaran matematika yang merupakan salah satu pengetahuan dasar untuk mempelajari pengetahuan lainnya. Dengan permasalahan ini anak tidak berkembang secara optimal dan akibatnya akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Perlu dilakukan upaya untuk mematahkan pendapat kalau matematika adalah pelajaran yang sulit sehingga anak tidak suka belajar matematika. Perlu dipahami pembelajaran berhitung merupakan bagian dari pembelajaran matematika. Belajar berhitung artinya anak belajar matematika, perlu dilakukan upaya agar anak menyukai pelajaran berhitung.

Pendidik dapat membantu anak-anak belajar berhitung dengan menjadikan berhitung bagian dari kegiatan yang menyenangkan. Oleh karena itu, perlu cara lain untuk mengatasi permasalahan diatas. Salah satu solusi untuk memperbaiki keadaan diatas yaitu menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, metode yang dapat menarik minat dan motivasi anak didik. Salah satu metode tersebut adalah metode bermain ular tangga. Melalui metode ini sesuai dengan karakteristik anak yang suka bermain, anak diajak untuk bermain ular tangga dengan gembira. Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik minat peserta didik untuk bermain.

Melalui metode bermain ular tangga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan untuk anak usia dini, khususnya di PAUD Cempaka RW 07 Kelurahan Tebet Barat Jakarta Selatan sehingga kualitas pembelajaran dapat berkembang secara maksimal.

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Bidak dijalankan sesuai dengan mata dadu yang muncul, jika bidak berhenti di ujung tangga maka mereka dapat langsung ke ujung tangga yang lain tapi jika tidak berhenti di kotak dengan ular mereka harus turun ke ujung bawah ular. Dengan bermain ular tangga anak akan belajar operasi penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan tugas yang harus mereka selesaikan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti berusaha untuk melakukan penelitian dengan judul “*Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Bermain Ular Tangga (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas B Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019 PAUD Cempaka RW 07 Tebet Barat)*”. Besar harapan peneliti, penelitian ini dapat berkontribusi positif dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan terutama pada peserta didik di PAUD Cempaka RW 07 Kelurahan Tebet Barat Jakarta Selatan.

### **Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini**

Kemampuan berasal dari kata dasar mampu yang mendapat imbuhan ke- dan akhiran -an yang artinya kecakapan, kesanggupan, diri sendiri sebagaimana dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI.web.id). Munandar dalam Susanto, menyebutkan kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dalam pandangan Munandar, kemampuan adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan sehingga sehingga ia mampu melakukan sesuatu (Susanto, 2014: 97). Senada dengan Munandar, Robin sebagaimana dikutip Susanto menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dari uraian diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu dimana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugas.

Kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah dan pengurangan (Susanto, 2014: 98). Menurut Copley, *Counting is skill requiring several abilities. Reciting the sequence of number-one, two, three, and so on-is memory task, like reciting the alphabet* (Copley, 2001: 55) Berhitung adalah keterampilan yang membutuhkan beberapa kemampuan untuk menyebutkan dan mengingat urutan angka satu, dua, tiga dan seterusnya seperti halnya mengucapkan huruf. Berikutnya Walle dalam *Concepts of Number* menyebutkan: *Counting includes two operations-rote counting and rational counting. Rote counting involves reciting the names of the numeral in order from*

*memory. Rational counting involves matching each numeral name in order to an object in a group* (Walle, 2017: 72)

Berhitung meliputi dua proses, berhitung hafalan dan berhitung rasional. Berhitung hafalan adalah menyebutkan urutan bilangan umumnya dilakukan secara berulang. Berhitung rasional melibatkan pengerjaan mengurutkan bilangan untuk setiap objek yang dihitung. Dalam kegiatan berhitung rasional anak sudah memahami bahwa angka terakhir menunjukkan jumlah total dari objek yang mereka hitung.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam hal mengurutkan bilangan, membilang dan meningkat mengenai jumlah dan pengurangan.

### **Bermain**

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, hingga semua kegiatan bermain menyenangkan dan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah.

Bagi Jerome Singer bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan ( Mutiah, 2010: 107) Plato dalam ungkapannya yang sangat terkenal *The most effective kind of education is that a child should play amongst lovely things* (Garg, 2005: 26). Pendidikan yang paling efektif adalah ketika anak bermain dengan hal-hal yang menyenangkan.

Bermain ( *play* ) merupakan istilah yang sering digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Menurut Hurlock, arti bermain yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock, 1991: 320). Solehuddin dalam Masitoh dkk menyatakan bahwa pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik menyenangkan dan fleksibel (Masitoh, 2009: 9.3). Bermain dilakukan secara volunter atau sukarela dimana bermain dilakukan atas keinginan dan kemauan anak sendiri. Kegiatan bermain dikatakan spontan karena kegiatan bermain dapat terjadi tanpa perencanaan sebelumnya. Selain itu bermain mengarah kepada proses artinya yang menjadi penekanan adalah kegiatan bermain itu sendiri bukan apa yang dihasilkan dari kegiatan bermain tersebut.

Mayerky (2009) berpendapat bermain pada anak merupakan cara alami dan terbaik bagi anak untuk belajar karena dalam kegiatan bermain mereka menyelidiki dan mengamati diri mereka sendiri dan orang lain yang bermain dan bekerja. Seorang anak merupakan penjelajah alam yang memiliki kebutuhan dan keinginan untuk menyelidiki dunia mereka melalui pengalaman yang nyata. Sedangkan menurut Santrock (2011) bermain merupakan salah satu aktivitas

menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Selanjutnya Dockett dan Fleeer sebagaimana dikutip Sujiono berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas yang sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir (Sujiono, 2013: 144).

Bagi Montessori, bermain pada anak merupakan "*children`s work*" (Montessori, 2010: 28), Montessori menganggap bahwa bekerja merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhan, ketika dikatakan dengan bermain pada anak maka bermain merupakan upaya untuk memenuhi kebutuhan anak atau dengan kata lain bermain merupakan pekerjaan atau rutinitas anak. Dari kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan perkembangannya secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya.

Dari pendapat para ahli dia atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak secara sukarela dan menyenangkan untuk memenuhi kebutuhan anak dalam proses belajar memahami diri sendiri dan lingkungan untuk mengoptimalkan perkembangannya.

### **Bermain Ular Tangga**

Bermain ular tangga adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak menggunakan papan permainan dimana papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah ular atau tangga yang menghubungkan dengan kotak-kotak lainnya dimana untuk melangkah diperlukan dadu dan bidak.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2016). Penelitian dilakukan dengan kolaborasi antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan peserta didik usia 5-6 tahun kelas B PAUD Cempaka RW 07 Tebet Barat dengan jumlah 21 peserta didik.

Untuk mengumpulkan data yang akurat peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, dokumentasi, tes dan wawancara (Sudaryono, 2013). Teknik analisa data yang dilakukan didalam penelitian, analisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, deksripsi data dan verifikasi data. Indikator keberhasilan dilihat dari hasil tes dianalisis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah tindakan . Hasil tes tersebut berupa nilai hasil belajar peserta didik dilanjutkan dengan menghitung

rata-rata kelas dan persentase ketuntasan peserta didik pada setiap siklus. Nilai ketuntasan belajar dapat dikatakan berhasil apabila persentase ketuntasan telah mencapai 75% dan nilai rata-rata keseluruhan peserta didik mencapai 75 (Mulyasa, 2016: 101).

### **Hasil Penelitian**

Untuk mengetahui kondisi peserta didik sebelum penelitian dilakukan pratindakan. Untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan peserta didik, peneliti melakukan observasi. Observasi untuk pertama kalinya peneliti lakukan pada tanggal 15 April 2019 sebagai data penunjang dari penelitian sebenarnya. Dari hasil tes pratindakan rata-rata nilai 64.67, 18 dari 21 anak masih belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Tindakan pada siklus 1, Intervensi dilakukan empat kali pertemuan. Hasil observasi pada siklus 1 diperoleh 13 anak yakni 61,9% tuntas belajar dan 8 anak 38.1 % belum tuntas belajar meskipun adanya peningkatan belajar dengan rata-rata kenaikan 22.91 % akan tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 75 % maka penelitian dilanjutkan pada siklus 2.

Tindakan pada siklus 2, Intervensi dilakukan empat kali pertemuan dari hasil observasi pada siklus 2 diperoleh hasil 20 anak ( 95.24 %) tuntas belajar dan 1 anak ( 4.76 %) belum tuntas belajar. Dari Siklus I ke siklus II terjadi peningkatan rata-rata 15.70%. Dikarenakan hasil observasi sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan 75 % maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus III.

### **Pembahasan**

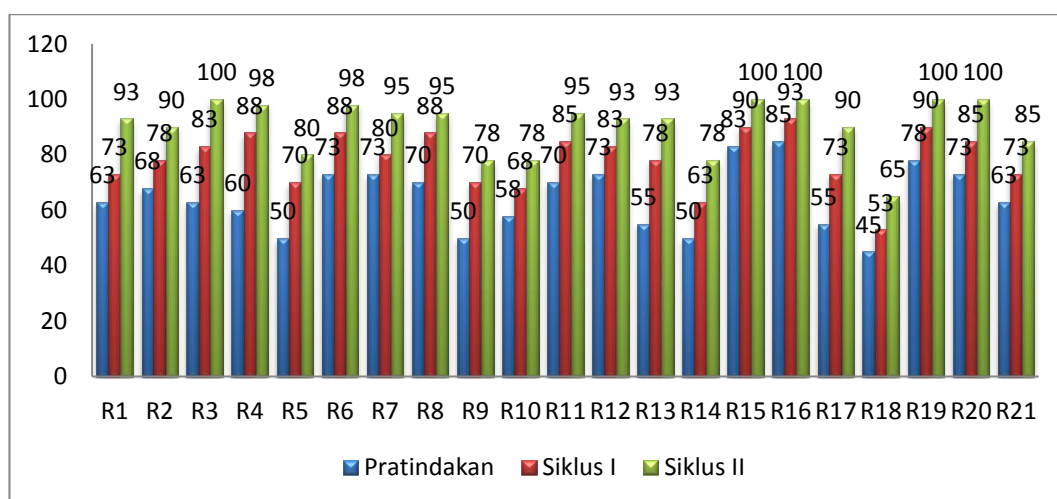
Proses meningkatkan kemampuan berhitung permulaan peserta didik kelas B di PAUD Cempaka RW 07 Tebet Barat ternyata dapat dilakukan melalui bermain ular tangga. Nilai rata-rata kemampuan berhitung pada siklus I adalah 78.67. Dilihat dari ketuntasan belajar dari 21 orang peserta didik yang tuntas ada 13 anak (61.9%) dan yang belum tuntas 8 anak ( 38.1%). Dengan demikian pada siklus I belum memenuhi kriteria penelitian yang ditetapkan yaitu nilai rata-rata 75 dan ketuntasan belajar 75 % meskipun terjadi peningkatan rata-rata sebesar 22.91%. Oleh karena itu, penelitian harus dilanjutkan ke siklus II.

Dari hasil analisis siklus II kemampuan berhitung permulaan peserta didik kelas B PAUD Cempaka RW 07 Tebet Barat, diperoleh hasil rata-rata nilai 90.67 dengan perolehan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65. Berdasarkan kriteria keberhasilan penelitian pada siklus II peserta didik yang sudah tuntas belajar ada 20 anak (95.24%) dan peserta didik yang belum tuntas belajar ada 1 anak (4.76%). Secara keseluruhan terjadi peningkatan dibanding dengan siklus I rata-rata sebesar 15.7%. Dengan begitu siklus II dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain ular tangga karena hasil yang dicapai peserta didik sudah melebihi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu rata-rata kelas 75 dan peserta didik yang tuntas belajar 75%. Oleh sebab itu, penelitian tindakan ini tidak dilanjutkan pada siklus III.

**Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pratindakan, Siklus I dan Siklus II**

Responden	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Pra-Siklus I	Peningkatan Siklus I-II
R1	63	73	93	15.87%	27.40%
R2	68	78	90	14.71%	15.38%
R3	63	83	100	31.75%	20.48%
R4	60	88	98	46.67%	11.36%
R5	50	70	80	40%	14.29%
R6	73	88	98	20.55%	11.36%
R7	73	80	95	9.58%	18.75%
R8	70	88	95	25.71%	7.95%
R9	50	70	78	40%	11.43%
R10	58	68	78	17.24%	14.71%
R11	70	85	95	21.43%	11.76%
R12	73	83	93	13.70%	12.05%
R13	55	78	93	41.82%	19.23%
R14	50	63	78	26%	23.81%
R15	83	90	100	8.43%	11.11%
R16	85	93	100	9.41%	7.53%
R17	55	73	90	32.73%	23.29%
R18	45	53	65	17.78%	22.64%
R19	78	90	100	15.38%	11.11%
R20	73	85	100	16.44%	17.65%
R21	63	73	85	15.87%	16.44%
Rata-rata	64.67	78.67	90.67	22.91%	15.70%

Berdasarkan tabel diatas dapat dibuat grafik peningkatan kemampuan berhitung permulaan pratindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut.



**Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pratindakan, Siklus I dan Siklus II**

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Bermain Ular Tangga, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas B PAUD Cempaka RW 07 Tebet Barat dapat disimpulkan sebagai berikut :

Terbukti, penggunaan metode bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan peserta didik. Hasil pengamatan proses pembelajaran melalui bermain ular tangga dapat dilihat adanya peningkatan rata-rata nilai pratindakan, siklus I, dan pada siklus II. Dan juga didasarkan pada ketuntasan belajar peserta didik pada pratindakan, siklus I dan siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari siklus I ke Siklus II dan pada siklus II telah memenuhi ketuntasan yang ditentukan yaitu 75%. Pada Siklus I tuntas belajar 61.9% meningkat pada siklus II menjadi 95.24%. Peningkatan juga dapat terlihat dari perolehan skor kemampuan berhitung permulaan secara keseluruhan pada setiap siklus.

## Daftar Rujukan

- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Copley, J. V. (2001). *The Young Child and Mathematics*. NY: Curtis Brown Ltd.
- Diana, M. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Garg Anu. (2005). *Another A Word Day*, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Hurlock, B. E. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Masitoh, dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mayesky, M. (2009). *Creativite Activities For Young Children*. NY: Delmar, Cengage Learning.
- Montessori. F. S. (2010). *Montessori And Early Childhood*. London: SAGE Publication.
- Mulyasa, H. E., Iskandar, D., & Aryani, W. D. (2016). *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Nurani, Y. (2013) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Santrok J. W. (2011). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup, Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Sudaryono, G. M., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Ist Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Walle J. V. (2017). *Concepts of Number*. New York: Curtis Brown.