MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN MENJEPIT KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA KUTOANYAR KECAMATAN TULUNGAGUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG-PAUD

Oleh :
ENDAH SUCIATI
NPM : 11.1.01.11.0112

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi oleh :

ENDAH SUCIATI
NPM : 11.1.01.11.0112

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN MENJEPIT KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA KUTOANYAR KECAMATAN TULUNGAGUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGPAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 14 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. KUNTJOJO, M.Pd.,M.Psi.	**VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi.**
NIDN. 0717015501	NIDN. 0704118202

Skripsi oleh :

ENDAH SUCIATI
NPM : 11.1.01.11.0112

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN MENJEPIT KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA KUTOANYAR KECAMATAN TULUNGAGUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGPAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd.
2. Penguji I : VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi.
3. Penguji II : Drs. KUNTJOJO M.Pd.,M.Psi.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd.
NIDN. 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI PERMAINAN MENJEPIT KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA KUTOANYAR KECAMATAN TULUNGAGUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG

ENDAH SUCIATI
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 776706 Kediri 64112

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 pada anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung masih sangat rendah. Anak didik kurang tertarik tertarik terhadap pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-20. Akibatnya masih banyak anak didik yang belum mengenal bilangan 1-20.

Permasalahan penelitian ini adalah apakah permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1–20 pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kutoanyar, Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok B TK Dharma Wanita Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung. Penelitian dilaksanakan dengan tiga siklus dan menggunakan instrumen berupa RKH dan RKM. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar hasil penilaian dan lembar observasi proses pembelajaran.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan permainan "menjepit kartu angka" dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, peneliti mengajukan saran kepada : 1) Guru, untuk mengunakan media pembelajaran yang menarik seperti permainan menjepit kartu angka sebagai media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 , 2) Kepala Sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang lebih baik dan lebih banyak dalam permainan menjepit kartu angka..

I. PENDAHUAN

Kemampuan anak untuk mengenal bilangan sangat membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari. Fakta yang terlihat Anak didik TK Dharma Wanita Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung mengalami permasalahan dalam mengenal konsep bilangan 1-20. Sehingga perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas. Agar anak didik tertarik dalam mempelajarai bilangan 1-20, maka perlu memberikan kreasi dalam pembelajaran yaitu melalui suatu permainan. Salah satu media yang bisa digunakan yaitu melalui permainan menjepit kartu angka

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kajian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

a. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Merupakan Kemampuan

Kognitif

Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-Kanak (Sriningsih, 2008:3) disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Perkembangan Kognitif mencakup kemampuan untuk mengenal simbol-simbol dan konsep bilangan (Suliyas Utaminingsih, 2013:2).

b. Pengertian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Zain (dalam Milman Yusdi 2010:10) mengartikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Bilangan atau yang disebut lambang bilangan menurut Ruslani (dalam Normala R Kolly, 2013:4) adalah suatu alat bantu yang mengandung suatu pengertian.

c. Tahapan Dalam Pembelajaran Mengenal Bilangan

Burns dan Lorton (dalam Normala R Kolly, 2013:4-5) mengemukakan ada tiga tahapan dalam pembelajaran mengenal bilangan pada anak, yaitu

1) Tingkat pemahaman konsep
2) Tingkat menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan
3) Tingkat lambang bilangan.

d. Fungsi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Menurut Rumaini (2012:5) berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung. Permainan matematika menurut Siswanto (dalam Rini Ganjar Resmika, 2014:5) mempunyai tujuan agar anak-anak, melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuiakan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung.

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain sebagai berikut (Susanto, 2011):

1) Faktor hereditas atau keturunan
2) Faktor lingkungan
3) Faktor kematangan
4) Faktor pembentukan
5) Faktor minat dan bakat
6) Faktor kebebasan

f. Metode Pengembangan Mengenal Konsep Bilangan

Macam-macam metode pengembangan yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif di PAUD (Ichadiyah, 2011) :

1) Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.
2) Metode pemberian tugas ialah suatu cara penyajian kegiatan yang telah ditentukan dan anak dapat mempertanggungjawabkan sesuai petunjuk langsung dari guru.
3) Metode demonstrasi adalah suatu penyajian kegiatan pembelajaran dengan penjelasan lisan disertai perbuatan atau memperlihatkan suatu proses tertentu yang kemudian diikuti atau dicoba oleh anak didik.
4) Metode karya wisata adalah suatu cara penyajian pembelajaran dengan membawa anak didik langsung kepada objek tertentu untuk dipelajari, yang terdapat di luar kelas, dengan bimbingan guru.

g. Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Heinich, Molenda, dan Russell (dalam Badru Zaman dkk, 2010:3)

mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi. Media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak antara lain : media konkrit, media gambar dan kartu angka.

2. Permainan Menjepit Kartu Angka

a. Bermain Sebagai Metode Pengembangan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis, dengan kata lain pengembangan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika, lebih lanjut di Sekolah Dasar, seperti mengenalkan konsep bilangan melalui berbagai alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan (Ramaini, 2012:3,4).

b. Pengertian Bermain Menjepit Kartu Angka

Menurut Solehudin (2007:5) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara voluntir, spontan, terfokus pada proses, didorong oleh motivasi intrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel. Menurut Suyatno (2005:12) permainan (game) biasanya digunakan untuk memperagakan atau menirukan suatu keadaan yang sebenarnya.

c. Kelengkapan yang dibutuhkan Dalam Permainan Menjepit Kartu Angka

Dalam permainan menjepit kartu angka kelengkapan yang diperlukan antara lain :

a. Jepitan pakaian adalah jepitan yang biasa dipakai untuk menjepit baju setelah di cuci, ketika dijemur supaya tidak jatuh kalau terkena angin. Jepitan pakaian terbuat dari plastik ada juga yang terbuat dari kayu, tetapi yang peneliti pakai adalah jepitan baju yang terbuat dari plastik.
b. Tali dan Tiang untuk jemuran
adalah benang nilon besar, karena sifatnya halus dan tidak berbahaya jika disentuh oleh anak, sedangkan tiang untuk jemuran terbuat dari kayu yang diatur seperti jemuran pakain dalam ukuran kecil.
c. Kartu angka
Kartu angka terbuat dari kertas karton yang dibentuk seperti gambar pakaian anak-anak berwarna-warni dan ditengahnya diberi angka.
d. Kartu gambar
Kartu gambar terbuat dari kertas karton dengan berbagai bentuk, warna dengan berbagai macam gambar.

d. Prosedur Permainan Menjepit Kartu Angka

Adapun langkah-langkah dalam permainan menjepit kartu angka ini diantaranya:

1) Guru mempersiapkan peralatan yang diperlukan untuk permainan antara lain: jepitan pakaian, tali dan tiang untuk jemuran, kartu angka dengan berbagai bentuk dan warna misal: kartu angka dan kartu gambar
2) Guru melakukan setting tempat supaya nyaman dan membuat anak bebas bergerak.
3) Guru mengkondisikan anak dengan nyanyian dan tepuk.
4) Guru menerangkan langkah bermain dan membuat kesepakatan aturan permainan bersama anak-anak.
5) Melakukan permainan kartu angka yang pelaksanaanya seperti menjemur pakaian dengan langkah-

langkah: anak bebas memilih angka yang diinginkan, anak menjepitnya di atas tali jemuran, anak mencari kartu angka yang sesuai dengan kartu gambar untuk dipasangkan dengan kartu gambar yang sudah dijepit dan dijepit di depan angka pilihan sambil diucapkan.

6) Setelah terpasang anak membaca angka yang sudah terjemur dan anak diberi kesempatan memberikan alasan tentang angka pilihan agar mengetahui atau mengenal angka tersebut. Anak boleh melepas dan mengulangi permainan dengan angka dan gambar yang lain secara bergantian dengan teman-teman.
7) Guru memberikan apresiasi, melakukan evaluasi dan tanya jawab dengan anak dari proses permainan berlangsung.

e. Fungsi Bermain

Menurut Muhyidin (2013) ada banyak manfaat yang dapat dipetik dari memahami dan memfasilitasi kebutuhan bermain dalam diri seorang anak, antara lain :

1) Melatih Kemampuan Motorik.
2) Melatih Konsentrasi
3) Mengenalkan Konsep Sebab Akibat
4) Melatih Perkembangan Bahasa dan Wawasan
5) Mengenalkan Aneka Warna dan Bentuk
6) Bersifat Multifungsi
7) Berwujud Pemecahan Masalah
8) Melatih Ketelitian dan Ketekunan
9) Merangsang Kreatifitas

B. Kerangka Berfikir

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan salah satu kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Kemampuan mengenal konsep bilangan sangat penting karena akan membantu anak dalam memecahkan masalah di dalam kehidupan nyata mereka. Penerapan permainan menjepit kartu angka diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014-2015.

III METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung. Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan akan dilaksanakan mulai bulan Januari tahun 2015 sampai dengan bulan Pebruari tahun 2015, atau Semester ke II tahun pelajaran 2014-2015.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan kolaboratif dengan melibatkan satu orang sejawat guru sebagai kolaborator. Model kolaborator digunakan karena dalam penelitian ini diperlukan bantuan untuk melakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Model rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada rancangan 3 siklus. Masing-masing siklus mempunyai 4 tahapan:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaaan
3. Observasi
4. Refleksi

C. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Diperlukan

a. Data tentang kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagun.

b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK yang dilaksanakan

2. Tehnik dan Instrumen yang Digunakan
   a. Data tentang kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 pada anak dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan tehnik observasi menggunakan lembar pedoman observasi

D. Tehnik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis tindakan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif komperatif yakni untuk mengetahui perbandingan kemampuan anak atau ketuntasan belajar anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan penelitian.

Prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f = Junlah anak yang memperoleh bintang tertentu

N = Jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar anak mulai dari pra tindakan, siklus 1 sampai siklus 3

Adapun norma yang dipakai dalam pengujian hipotesis adalah hipotesis diterima atau tindakan dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan kemampuan kognitif dalam penjumlahan tingkat ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%.

E. Jadwal Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian selama enam bulan mulai Oktober sampai dengan bulan Oktober.

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Kutoanyar yang beralamat Jl. Mayjend Sungkono I/86F Kelurahan Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulngagung pada anak kelompok B yang berjumlah 15 anak dengan 1 guru kelas dan 1 guru bantu. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2014-2015 dimana di dalam proses pembelajarannya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1- 20 melalui kegiatan permainan menjepit kartu angka.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Desain penelitian terdiri dari 3 siklus secara berulang-ulang yang meliputi siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahap sebagai berikut : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya.

Adapun tema dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

a. Siklus I
   Tema : Rekreasi
   Sub Tema : Perlengkapan Rekreasi
   Semester : II
b. Siklus II
   Tema : Rekreasi
   Sub Tema : Tempat-tempat Rekreasi
   Semester : II
c. Siklus III
   Tema : Rekreasi

Sub Tema : Kendaraan Untuk Rekreasi
Semester : II.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

a. Tahap Perencanaan
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (08 Januari 2015)
c. Tahap Pengamatan
d. Refleksi

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap Perencanaan
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (15 Januari 2015)
c. Tahap Pengamatan
d. Refleksi

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap Perencanaan
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (23 Januari 2015)
c. Tahap Pengamatan
d. Refleksi

C. **Pembahasan dan Penarikan Kesimpulan**

Guna mengetahui tingkat keberhasilan suatu kegiatan, maka diperlukan evaluasi agar dapat menentukan tindak lanjut masalah yang dihadapi. Tindakan telah diberikan pada anak TK Dharma Wanita Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung dalam tiga siklus, dari tindakan tersebut diperoleh hasil penilaian perkembangan anak yang disajikan dalam tebel:

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	☆	21 %	6,7 %	0 %	0 %
2	☆☆	53 %	26,7 %	13,3 %	6,7 %
3	☆☆☆	26 %	46,6 %	60 %	40 %
4	☆☆☆☆	0 %	20 %	26,7 %	53, 3%

Dari tabel dapat dilihat hasil ketuntasan kelas mengalami peningkatan sebelum dilakukan siklus (pra tindakan) sampai dilakukan siklus III, hal ini membuktikan bahwa dengan dilakukannya permainan menjepit kartu angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 anak kelompok B TK Dharma Wanita Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima

D. Kendala dan Keterbatan

Bahwa peneliti dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini tidak menemukan kendala apapun, meskipun peneliti memiliki keterbatasan karena peneliti masih pertama kali ini melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis, dan hasil-hasil pengujian selanjutnya disimpulkan sebagai berikut :

Penerapan permainan menjepit kartu angka dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kutoanyar Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung.

B. Saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan selanjutnya disampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Untuk Sesama Guru TK
   Untuk maksud yang sama yaitu upaya pengembangan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20, apa yang sudah peneliti lakukan bisa dijadikan pilihan tindakan.
2. Untuk Kepala Sekolah

Agar Kepala sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang dibutuhkan dalam mengembangkan kemampuan anak, khususnya untuk kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20. Selain itu Kepala sekolah hendaknya dapat memberikan pelatihan kepada guru agar lebih kreatif dalam memberikan kegiatan-kegiatan yang variatif

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian SuatuPendekatan Praktek* . Jakarta : Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas.

Eloksuciati. 2010. *Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini*. Tersedia pada http://www.slideshare.net/eloksuciati/bermain-dankreativitasanakusiadini.di akses tanggal 20 Nopember 2014.

Ichadiyah. 2011. *Metode yang Digunakan pada Pengembangan Kognitif* . {online}.Tersedia di blog.ichadiyah.html. diakses tanggal 21 Nopember.

Kolly,R Normala. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Konkrit Penutup Botol Pada Anak Usia Dini Di Kelompok A Cempaka Putih Kabupaten Gorontalo Utara*.UNG.

Muhyidin. 2013. *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*. Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Qur'an Al Ittifaqiah

Multazam, Ahmad. 2012. *Bermain dan Permainan*. Tersedia pada http://multazam-einstein.blogspot.com/2012/12/makalah-paud-bermain-dan-permainan-anak.html. diakses tanggal 20 Desember 2014.

Ramaini, 2013. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar di TK Negeri Pembina Lubuk Basung*. Tersedia pada http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1655/1425. Diakses tanggal 15 Nopember 2014.

Solehuddin. 2007. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sriningsih. 2008. *Perkembangan Konsep Bilangan Pada Anak*. Tersedia pada http://repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0802150_chapter2x.pdf. Diakses tanggal 27 Nopember 2014

Suci,R Prima. 2013. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Tersedia pada https://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini/. Diakses tanggal 28 Nopember 2014.

Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta : Power Books (Ihdina).

Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.

Triyono,dkk.2013. *Peningkatan Pembelajaran IPA Tentang Gaya Melalui Metode Eksperimen Dengan*

Media Konkret Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Giripurno.UNS. tersedia pada file:///E:/my%20documents/Downloads/ 3697-8171-1-PB.pdf. diakses tanggal 21 Nopember 2014.

Utaminingsih, Suliyas.2013. *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Dengan Metode Bermain Lempar Gelang*.Ikip Veteran Malang.

Yusdi,Milman,2010. *Pengertian Kemampuan*. Tersedia pada blogspot.com/pengertiankemampuan. html. diakses tanggal 18 Nopember 2014.

Zaman,Badru,dkk.2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.Universitas Pendidikan Idonesia. Tersedia pada http://file.upi.edu/Direktori/ FIP/JUR._PGTK/197010221998022-Cucu_Eliyawati/Media_Pembelajaran _Anak_Usia_Dini-PPG_UPI.pdf. diakses tanggal 05 Nopember 2014.

Kediri, Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. KUNTJOJO, M.Pd.,M.Psi.	**VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi.**
NIDN. 0717015501	NIDN. 0704118202