MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B RA PERWANIDA O1 SIDOREJO PONGGOK BLITAR

ARTIKEL PENELITIAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PGPAUD FKIP UNP Kediri

OLEH :

RAHMAWATI
NPM : 11.1.01.11.0396

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2015

Skripsi oleh :

RAHMAWATI

NPM : 11.1.01.11.0396

Judul

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B RA PERWANIDA O1 SIDOREJO PONGGOK BLITAR TAHUN AJARAN 2014/2015

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

Tanggal : 17 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Veny Iswantiningtyas, M. Psi	**Yoerin Ernawati, M. Pd**
NIDN. 0704118202	

ii

Skripsi oleh :

RAHMAWATI

NPM : 11.1.01.11.0396

Judul

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B RA PERWANIDA O1 SIDOREJO PONGGOK BLITAR TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/sidang Skripsi Jurusan PGPAUD FKIP UNP Kediri.

Pada Tanggal : 27 Maret 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Yoerin Ernawati, M.Pd
3. Penguji II : Veny Iswantiningtyas, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M. Pd
NIDN. 0716046202

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B RA PERWANIDA O1 SIDOREJO PONGGOK BLITAR

RAHMAWATI
11.1.01.11.0396
FKIP-PGPAUD

Rahma13rf@gmail.com
Veny Iswantiningtyas. M.Psi dan Yoerin Ernawati. M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

RAHMAWATI: Meningkatkan Kemampuan Kogintif Dalam Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompk B RA Perwanida 01 Sidorejo Ponggok Blitar.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran di kelompk B RA Perwanida 01 Sidorejo Ponggok Blitar, pembelajaran masih bersifat konvensional, guru pasif dan kuranganya sarana prasarana pembelajaran. Akibatnya motivasi siswa untuk belajar sangat rendah, yang pada akhirnya hasil belajarnya juga rendah. Permasalahan penelitian ini adalah "Apakah permainan ular tangga dalam penerapan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan pada anak kelompok B RA Perwanida 01 Sidorejo Ponggok Blitar Tahun Ajaran 2014/2015 dapat meningkat? **".** Dengan tujuan penelitian ini untuk memperoleh data tentang kemampuan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan, melakukan tindakan berupa permainan ular tangga dalam pembelajaran dan mengetahui ada tidaknya perbedaan antara waktu sebelum dan sesudah tindakan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelompok B RA Perwanida 01 Sidorejo Ponggok Blitar. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Menggunakan instrumen berupa Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), Lembar Unjuk Kerja Anak, Lembar Observasi Aktifitas Guru. Dengan jumlah siswa 15 anak, 8 perempuan 7 laki-laki. Dengan hasil ketuntasan pada tindakan siklus I sebesar 46,67%, tindakan siklus II sebesar 66,67%, dan tindakan siklus III sebesar 86,67%

Kesimpulan hasil penelitian ini, bahwa Permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan dan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan proses yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa permainan ular tangga sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan.

Kata Kunci : Kognitif, Penjumlahan dan Pengurangan, Permainan Ular Tangga.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak, apalagi bagi orang dewasa atau guru. Menurut Piaget (dalam Musfiroh, 2005:63), kognitif adalah aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia luar.

Penjumlahan dan pengurangan merupakan bagian terpenting dari belajar matematika, yang harus dikenal sejak usia dini. Mengenal penjumlahan dan pengurangan dapat memberikan manfaat bagi anak di jenjang pendidikan selanjutnya. Sehingga tepat kiranya matematika dikenalkan sejak anak usia dini.

Namun fakta dilapangan pengembangan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan masih belum maksimal, dikarenakan pembelajaran yang bersifat konvensional dan beberapa faktor lainya, hal ini yang menyebabkan anak kurang memahami dalam kemampuan mengenal penjumlahan dan pengurangan.

Pembelajaran pengenalan matematika atau pengembangan konsep berhitung secara konvensional ditemukan oleh peneliti di salah satu kelompok B RA Perwanida 01 Sidorejo Ponggok Blitar dengan jumlah siswa 15 yang mendapatkan nilai bintang empat masih 5 anak sedangkan 10 lainnya masih mendapat bintang satu dan dua, sehingga kemampuan anak dalam berhitung dalam penjumlahan dan pengurangan masih belum berkembang secara maksimal.

Dunia anak adalah bermain, jadi bermain merupakan salah satu alternatif untuk menyelesaikan permasalahan kebosan pada anak pada proses pembelajaran.Oleh karena itu, begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan menggunakan alat atau media. Media ular tangga merupakan media yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif salah satunya adalah kemampuan berhitung. Media ular tangga ini merupakan suatu permainan yang disukai anak-anak. Permainan ular tangga selain bermanfaat untuk bermain, didalamnya mengandung unsur pendidikan yang mampu meningkatkan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti ini memfokuskankan kajian pada bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media permainan ular tangga, yang penulis rumuskan dalam judul penelitian, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Kelompok B RA PERWANIDA O1 Sidorejo Ponggok Blitar". (Penelitian Tindakan Kelas terhadap anak kelompok B

RA PERWANIDA 01 Sidorejo Ponggok Blitar).

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Kemampuan Kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Menurut Piaget (dalam musfiroh, 2005: 63) kognitif adalah aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia luar, kognitif mempunyai pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati. Dalam Carol dan Barbara (2008 : 392) kognitif merupakan landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan. Menurut Santrock (2008: 87), menyatakan bahwa kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk kedalam pikiran, disimpan, dan ditransformasi serta di panggil kembali dan di gunakan dalam aktivitas kompleks seperti berpikir. Menurut Sujiono (2008: 23) kognitif adalah suatu proses berpikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

2. Pengertian Penjumlahan dan Pengurangan

a. Pengertian Penjumlahan

David Glover (2006: 4) dalam Ian (2010) mengatakan bahwa penjumlahan adalah cara menemukan jumlah total dua bilangan atau lebih. Tanda "+" dalam penjumlahan menunjukkan bahwa bilangan-bilangan tersebut dijumlahkan. atau sesuatu yang dikumpulkan menjadi satu).

b. Pengertian Pengurangan

Van De Walle (2006:155) dalam Caniago (2011) mengatakan jika salah satu bagiannya dan totalnya sudah diketahui, maka pengurangan akan menghasilkan bagian yang satunya. Definisi ini sesuai dengan istilah "mengambil" yang sudah terlalu sering digunakan

3. Fungsi Meningkatkan Kemampuan kognitif dalam Penjumlahan dan pengurangan

Berdasarkan pendapat Piaget (dalam Sujiono, 2011: 1.22) adalah maka pentingnya meningkatkan kemampuan kognitif Penjumlahan dan Pengurangan antara lain:

a. mengembangkan daya persepsi.
b. melatih ingatan terhadap peristiwa.
c. memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitar.
d. memecahkan persoalan hidup yang dihadapi.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan

a. Faktor Hereditas
b. Faktor Lingkungan
c. Faktor kematangan
d. Faktor pembentukan
e. Minat dan Bakat
f. Kebebasan

5. Media pengembangan kemampuan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan
   a. Kotak merjan
   b. Kotak angka
   c. Papan geometris
   d. Domino
   e. Gelas berbagai ukuran

B. Permainan ular tangga

1. Sejarah Permainan Ular Tangga

Ular tangga diciptakan pada abad ke-2 sebelum masehi dengan nama *"Paramapada Sopanam (Ladder to Salvation)".* Dikembangkan oleh Pemuka agama Hindu untuk mengajarkan anak-anak mengenai penghargaan. Ular merepresentasikan "keputusan yang buruk dan jahat", sedangkan tangga melambangkan "keputusan yang bermoral dan baik". Permainan ini masuk ke Inggris pada tahun 1892, dan pada tahun 1943 namanya diubah menjadi "*Chutes and Ladders*" oleh di Amerika untuk dikomersialkan.

2. Pengertian Ular Tangga

Menurut Einon (2005 : 44) permainan ular tangga tangga merupakan permainan yang setiap orang dapat menciptakan sendiri papan mereka dengan jumlah kotak, ular dan tangga.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir Yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1. Pengertian kemampuan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan 2. Permainan ular tangga.

1. Pengertian Kemampuan Kognitif Dalam Penjumlahan dan Pengurangan

Kemampuan Kognitif adalah kemampuan berfikir untuk mengetahui dunia luar. Sedang Penjumlahan dan Pengurangan adalah suatu ilmu yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari.

2. Permainan ular tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang dilakukan 2 orang dengan menggunakan papan ular tangga dengan konsekuensi kalah menang.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di RA Perwanida 01 Sidorejo Ponggok Blitar, alamat lengkap Dusun Pancir RT 03 RW 07 Desa Sidorejo Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar Propinsi Jawa Timur. Kelompok B dengan usia 5-6 tahun ajaran 2014 – 2015. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah kelompok B dengan jumlah anak 15 anak, terdiri dari 8 perempuan dan 7 laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini adalah berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan MC Taggart, yaitu melalui empat tahapan diantaranya: perncanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan unjuk kerja. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati hasil penelitian pada kemampuan guru. Teknik unjuk Kerja dilakuakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebagai dasar kriteria ketuntasan hasil belajar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan lembar unjuk kerja.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentasi memperoleh bintang tiga dan empat) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Menghitung prosentasi anak yang mendapatkan bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4 dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\ \%$$

2. Membandingkan ketuntasan belajar antara

No	Hasil Penilaian perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	7	46,67%
2	Belum Tuntas	8	53,33%
Jumlah		15	100%

waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan siklus III.

Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya ketuntasan belajar(setelah tindakan siklus III ketuntasan mencapai sekurang-kurangnya 75%).

E. Jadwal Penelitian

Siklus I : 19 Januari 2015
Siklus II : 26 Januari 2015
Siklus III : 02 Februari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambar Selintas Setting Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di RA Perwanida 01 Sidorejo Ponggok Blitar, alamat lengkap Dusun Pancir RT 03 RW 07 Desa Sidorejo Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar Propinsi Jawa Timur. Kelompok B dengan usia antara 5-6 tahun ajaran 2014–2015. Dengan jumlah siswa 15 anak 7 laki-laki 8 perempuan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan pada Senin, 19 Januari 2015. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada siklus I sebanyak 15 anak. Adapun hasil pelaksanaan tindakan siklus I sebagai berikut:

a. Hasil Evaluasi Pembelajaran

Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus I

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa prosentase ketuntasan belajar anak 46,67% atau 7 anak dan 53,33% masih dalam kriteria belum tuntas atau 8 anak.

No	Nama Anak	Hasil Penilaian Pada Kemampuan Kognitif dalam Penjumlahan dan Pengurangan 1-20				Kriteria Ketuntasan Minimal: ☆3	
		☆1	☆2	☆3	☆4	Tuntas	Belum tuntas
1	Titania			✓		✓	
2	Selviana			✓		✓	
3	Elsafira	✓					✓
4	Natasya			✓		✓	
5	Riska			✓		✓	
6	Nayvica				✓	✓	
7	Sholeha		✓				✓
8	Intan			✓		✓	
9	Ilham			✓		✓	
10	Abi				✓		✓
11	Naja				✓	✓	
12	Rizky		✓			✓	
13	Mikail		✓				✓
14	Trimas			✓		✓	
15	Hamdan	✓					✓
Jumlah		2	3	7	3	10	5
Prosentase		13,33 %	20%	46,67 %	20 %	66,67 %	33,33 %

b. Keberhasilan Tindakan Ditinjau dari Aktivitas Anak

Hasil Unjuk Kerja Anak

Dilihat dari tabel diatas kriteria ketuntasan anak masih belum mencapai 75% yaitu masih 46,67 % , sehinga perlu diadakan perbaikan pada siklus II.

2. Pelaksanaan Siklus II

a. Hasil Evaluasi Pembelajaran

Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus II

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa prosentase ketuntasan belajar anak 66,67% atau 10 anak dan 33,33% masih dalam kriteria belum tuntas atau 5 anak.

b. Keberhasilan Tindakan Ditinjau dari Aktivitas Anak

No	Nama Anak	Hasil Penilaian Pada Kemampuan Kognitif dalam Penjumlahan dan Pengurangan 1-20				Kriteria Ketuntasan Minimal: ☆3	
		☆1	☆2	☆3	☆4	Tuntas	Belum tuntas
1	Titania			✓		✓	
2	Selviana			✓		✓	
3	Elsafira	✓					✓
4	Natashya			✓		✓	
5	Riska		✓				✓
6	Nayvica				✓	✓	
7	Sholeha		✓				✓
8	Intan			✓		✓	
9	Ilham		✓				✓
10	Abi			✓			✓
11	Naja				✓	✓	
12	Rizky		✓			✓	
13	Mikail	✓					✓
14	Trimas		✓				✓
15	Hamdan	✓					✓
Jumlah		3	5	5	2	7	8
Prosentase		20%	33,33 %	33,33 %	13,34 %	46,67 %	53,33 %

Hasil Unjuk Kerja Anak

No	Hasil Penilaian perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	10	66,67%
2	Belum Tuntas	5	33,33%
Jumlah		15	100%

Pada tabel diatas terlihat kenaikan prosentase ketu

3. Pelaksanaan Siklus III

a. Hasil Evaluasi Pembelajaran

Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus III

No	Hasil Penilaian perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	13	86,67%
2	Belum Tuntas	2	13,33%
Jumlah		15	100%

Pada tabel diatas prosentase ketuntasan 86,67% atau 13 anak dan belum tuntas terdapat 2 anak atau 13,33%. Pada

siklus III ini sudah dinyatakan tuntas karena sudan mencapai 75%.

b. Keberhasilan Tindakan Ditinjau dari Aktivitas Anak

Hasil Unjuk Kerja Anak

Pada tabel diatas sudah mencapai ketuntasan melebihi batas minimal 75 % yaitu 86,67% atau 13 anak, hanya 2 anak yang dikategorikan belum tuntas belajar yaitu 13,33% dan tidak perlu diadakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Hasil peningkatan kemampuan kognitif anak dalam penjumlahan dan pengurangan melalui permainan ular tangga dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai belajar anak, serta prosentase ketuntasan belajar anak mulai siklus I, siklus II, dan siklus III dibawah ini:

D. Kendala dan Keterbatasan

Kendala yang dialami peneliti yaitu pada siklus I

1. guru kurang mampu dalam penyampaian pembelajaran, guru kurang aktif dalam mengajak bermain ular tangga
2. kurangnya media papan ular tangga menyebabkan anak kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran.
3. Hambatan yang dialami peneliti yaitu pada siklus II ada satu anak yang tidak masuk sekolah pada waktu penelitian, sehingga pada siklus II belum memperoleh hasil yang maksimal.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil pengujian hipotesis, berdasarkan hasil analisis data sebagaimana dideskripsikan diatas, maka dapat dinyatakan bahwa tindakan guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan melalui

No	Nama Anak	Hasil Penilaian Pada Kemampuan Kognitif dalam Penjumlahan dan Pengurangan 1-20				Kriteria Ketuntasan Minimal: ☆3	
		☆1	☆2	☆3	☆4	Tuntas	Belum tuntas
1	Titania			✓		✓	
2	Selviana			✓		✓	
3	Elsafira		✓				✓
4	Natashya				✓	✓	
5	Riska			✓		✓	
6	Nayvica				✓	✓	
7	Sholeha			✓		✓	
8	Intan				✓	✓	
9	Ilham				✓	✓	
10	Abi				✓	✓	
11	Naja				✓	✓	
12	Rizky			✓		✓	
13	Mikail			✓		✓	
14	Trimas				✓	✓	
15	Hamdan		✓				✓
Jumlah		-	2	6	7	13	2
Prosentase		-	13,33 %	40 %	46,67 %	86,67 %	13,33 %

permainan ular tangga, membawa hasil yang baik dan sesuai tujuan. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi "Penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan pada anak kelompok B RA Perwanida 01 Sidorejo Ponggok Blitar Tahun Ajaran 2014/2015" diterima.

B. Saran-Saran

1. Bagi guru

Permainan ular tangga dapat meningkatkan kompetensi guru dan

menjadikan guru lebih kreatif, sehingga pembelajaran terkait dengan pengembangan kemampuan kognitif dalam penjumlahan dan pengurangan lebih berkualitas.

2. Bagi sekolah

Permainan ular tangga dengan media papan ular tangga, dadu dan beberapa bidak dapat menambah sarana prasana yang dapat digunakan media pembelajaran bagi RA Perwanida 01 Sidorejo Ponggok Blitar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, S. 2002. Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek. Edisi Revisi V. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
3. Depdiknas. 2004. *Kurikulum TK/RA.* Jakarta: Depdiknas.
4. Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Kognitif di Taman Kanak- Kanak.* Jakarta: Depdiknas.
5. Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak.* Jakarta: Erlangga. Alih Bahasa: Damaring Tyas.
6. Moeslichatoen, R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta : Bhineka Cipta.
7. Rahman, Faizal. 2010. *Permainan Ular Tangga.* Makalah Plitekni Bandung. Tidak diterbitkan.
8. Santrock, Nining. 2008. *Life SpanDevelopment.*Jakarta: Erlangga. Alih Bahasa: Achmad Chusairi & Juda Damanik.
9. Seefeldt, Carol dan Wasik. Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Macana Jaya: Cemerlang.
10. Soidy Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
11. Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif.*Jakarta:Universitas Terbuka
12. Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Departemen Pendidikan.
13. Takdirotun, Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan.* Jakarta: Depdiknas.
14. Winda, Gunarti dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.
15. Wiyani Novan Ardi, Barnawi. 2012. *Format PAUD.* Jogjakarta:AR-RUZZ MEDIA.
16. Yudha, Andi. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif?*. Bandung: Mizan.
17. Caniago,Rais. 2011. *Operasi Hitung Dasar Matematika.* (online). Tersedia: best-profesi.blogspot.com/2011/12/operasi-hitung-dasar-matematika.html, diunduh 27 Januari 2015.

18. Ian. 2010. *Pengertia Penjumlahan.* (online). Tersedia : https://ian43.wordpress.com/2010/12/23/pengertian-penjumlahan/, diunduh 27 Januari 2015.