MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN TANGKAP IKAN DI KELOMPOK A PAUD PELITA HATI DESA KEPUH KECAMATAN BOYOLANGU TULUNGAGUNG

JURNAL PENELITIAN

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

Oleh :

NINIK SUBEKTI
NPM : 11.1.01.11.0488

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

Skripsi Oleh :

NINIK SUBEKTI
NPM : 11.1.01.11.0488

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN TANGKAP IKAN DI KELOMPOK A PAUD PELITA HATI DESA KEPUH KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN TULUNGAGUNG
TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Telah Disetujui dan Diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri

Tanggal : 14 Maret 2015

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

Skripsi Oleh :

NINIK SUBEKTI

NPM : 11.1.01.11.0488

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN TANGKAP IKAN DI KELOMPOK A PAUD PELITA HATI DESA KEPUH KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skrisi

Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal : 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuihi Persyaratan

Panitia Penguji :

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

Mengetahui,

Dekan FKIP

UNIVERSITAS NUSANTARA FKIP KEDIRI

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd

NIDN. 0716046202

ABSTRAK

NINIK SUBEKTI : Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Tangkap Ikan di Kelompok A PAUD Pelita Hati Desa Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015, Skripsi, PG PAUD, FKIP UNP Kediri, 2015.

Kata Kunci : Mengenal Angka 1-10, Permainan Tangkap Ikan

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya permasalahan yaitu kurangnya kemampuan anak dalam hal mengenal angka / lambang bilangan 1-10, dan menyebutkan angka 1-10. Hal ini disebabkan oleh kurang efektifnya guru dalam memberikan materi pelajaran, anak merasa bosan dan media pembelajaran yang kurang menarik. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan terdapat beberapa rumusan masalah "Apakah penerapan permainan tangkap ikan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenalkan angka 1-10 di kelompok A PAUD Pelita Hati Desa Kepuh ?"

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas dan dirancang dalam tiga siklus dengan masing-masing siklus satu kali pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah anak didik kelompok A di PAUD Pelita Hati Desa Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung sebanyak 20 anak yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 18 anak laki-laki. Metode pengumpulan data adalah dengan observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tangkap ikan dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10. Terbukti dari siklus pertama sampai siklus ketiga selalu mengalami peningkatan. Peningkatan ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan mengenal angka/lambang bilangan 1-10 dan menyebutkan angka 1-10 dengan tepat. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa permainan tangkap ikan dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka dan disarankan agar guru lebih kreatif mencari media pembelajaran dan metode permainan yang lebih baik. Untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar hendaknya sekolah/kepala sekolah selalu menekankan kepada guru untuk terus berprestasi. Dengan melakukan berbagai motivasi pembelajaran kepada anak didik. Sebagai orang tua diharapkan tidak terlalu membatasi ruang gerak anak, tidak terlalu *overprotactive* agar kemampuan kognitif anak muncul tanpa dibatasi.

I. LATAR BELAKANG

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 (UU Sisdiknas, 2003 pasal 1:14).

Salah satu perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun adalah mengenali dan mampu menyebutkan lambang bilangan, 1-10. Tetapi pada kenyataanya anak usia 3-4 tahun yang datang ke PAUD Pelita Hati Desa Kepuh sebagai peserta didik belum mampu untuk mengenali dan menyebutkan lambang bilangan 1-10. Mengingat pentingnya permainan kognitif pada anak PAUD, maka peneliti sangat tertarik dan antusias untuk mengangkat sebuah permasalahan pembelajaran tersebut menjadi sebuah judul Penelitian Tindakan Kelas yaitu "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Tangkap Ikan di Kelompok A PAUD Pelita Hati Desa Kepuh, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung Tahun pelajaran 2014/2015".

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan kognitif

a. Pengertian kognitif

Istilah "*cognitive*" berasal dari kata "*cognition"* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.. Ranah kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan ranah rasa (Chaplin dalam Syah (2010.65).

Menurut Pieget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaratf. Budiningsih (2004: 35).

b. Kemampuan mengenal angka 1-10

Di dalam kamus bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata "mampu" yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu.

Menurut Suyanto (2005:5) angka adalah simbol dari kuantitas, anak bisa menghubungkan antar banyaknya benda dengan simbol angka-angka 1-10 merupakan simbol matematis dari banyaknya benda pada awalnya anak tidak mengetahui bahwa angka tersebut merupakan simbol dari banyaknya benda.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif sebagai semua proses mental yang digunakan oleh organisme untuk mengatur informasi seperti memperoleh input dari lingkungan (persepsi), memilih (perhatian), mewakili (pemahaman) dan menyimpan (*memory*) informasi dan akhirnya menggunakan pengetahuan ini untuk menuntut perilaku (penalaran dan koordinasi output motorik) (Mahzan, 2012)

d. Faktor-faktor yang mempenga-ruhi perkembangan kognitif

Banyak faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dijelaskan sebagai berikut (Sujiono, 2005: 1.18-1.19):

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

e. Metode pengembangan kognitif di PAUD

Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan. Selain itu metode juga merupakan bagian dari strategi kegiatan

dan dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang diterapkan.

Sedangkan menurut Vigosky (dalam Sujiono, 2009: 7.5) mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kongitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati, dan mengingat.

f. Media untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak PAUD

Media dapat melayani berbagai peranan dalam pembelajaran. Suatu pembelajaran mungkin tergantung pada kehadiran seorang guru. Dalam situasi ini, media dapat menolong memberikan sebagian informasi kepada anak. Disisi lain, suatu pembelajaran mungkin tidak membutuhkan guru, seperti pembelajaran terarah yang sering disebut “self instruction”. Dalam situasi ini pembelajaran dipandu oleh media yang telah didesain sedemikian rupa sehingga dapat menggantikan fungsinya guru dalam mengarahkan pembelajaran dan memberikan informasi kepada anak (Sujiono, 2005: 8.3-8.4).

2. Permainan Tangkap Ikan

a. Pengertian Permainan Tangkap Ikan

1). Pengertian Bermain

Piaget (dalam Sujiono, 2009:134) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan / kepuasan bagi diri seseorang. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa dia hidup serta lingkungan tempat dimana dia hidup.

2) Pengertian tangkap ikan

Alat tangkap adalah alat-alat dan perlengkapannya yang digunakan untuk tujuan penangkapan ikan.

Ikan sasaran adalah ikan sebagai tujuan dari penangkapan. Teknik penangkapan ikan adalah suatu teknik atau cara tertentu yang digunakan untuk melakukan kegiatan penangkapan ikan, mulai dari cara menemukan ikan dengan berbagai tingkah lakunya. Kemudian mengumpulkan dan menangkapnya untuk dimanfaatkan dengan tidak merusak kelestarian sumber daya ikan

yang ada di suatu perairan. Partosuwiryo (2008: 3).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tangkap ikan adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, teknik penangkapan sangat menyenangkan. Ikan yang ditangkappun bermacam-macam bentuknya, jadi dengan permainan tangkap ikan anak akan menjadi senang dan tertarik untuk memainkannya.

B. Kerangka Berpikir

Permainan tangkap ikan dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10, karena permainan ini tidak asing bagi anak. Permainan tangkap ikan dapat mengatasi batas ruang dan waktu, bahan dan alat produksinya mudah diperoleh, lebih ekonomis karena biayanya relatif murah dapat dipakai berkali-kali. Oleh sebab itu dengan permainan tangkap ikan, anak akan lebih mudah mengenal angka karena anak diajak bermain langsung. Upaya tersebut dapat memberikan pengalaman kepada anak untuk lebih mengingat angka dengan baik dan menyenangkan.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Penelitian di laksanakan di Paud Pelita Hati Desa Kepuh yang beralamatkan di Jl. Sukun No.31 Desa Kepuh, Kecamatan. Boyolangu, Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015. Dengan subyek penelitian adalah peserta didik kelompok umur 3-4 tahun dengan jumlah 20 anak, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

Model penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan adalah berdasarkan pada PTK model Kemmis & Targgart. Rancangan PTK model ini terdiri dari 4 tahapan dengan 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 1 kali pertemuan dan 4 tahapan, yaitu : perencanaan,
pelaksanaan, Observasi, Refleksi.

a. Penyusunan Rencana Tindakan

Perencanaan yang dilakukan yaitu untuk menyusun rencana tindakan dan

penelitian tindakan, termasuk revisi perubahan tindakan, serta mengidentifikasi masalah dari pelaksanaan tindakan sebelumnya dan meletakkan pemecahan masalah. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan adalah : menyusun RKM, RKH, menyiapkan materi dan format penelitian kemampuan dalam permainan tangkap ikan

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan melalui permainan tangkap ikan. Langkah-langkah permainan tangkap ikan yang dilakukan peneliti adalah :

1. Mempersiapkan waktu dan tempat kegiatan pembelajaran
2. Menjelaskan kepada anak didik mengenai permainan tangkap ikan
3. Melaksanakan pembelajaran

c. Observasi / pengamatan

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan-nya dilakukan secara terus menerus mulai dari siklus 1 sampai dengan siklus berikutnya.

d. Refleksi

Refleksi merupakan tahapan untuk proses data / masukan yang diperoleh pada saat saat melakukan pengamatan.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis data yang diperlukan

a. Data tentang kemampuan mengenal angka 1-10 Kelompok A PAUD Pelita Hati Desa Kepuh Kec. Boyolangu Kab. Tulungagung tahun ajaran 2014-2015

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

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu pra tindakan, tindakan siklus I, II, dan III.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

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

   $P = \frac{f}{} \times 100\%$

N

P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N= jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus 1, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

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

E. Rencana Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan enam bulan mulai bulan Oktober 2014 sampai dengan bulan Maret 2015. Adapun perincian jadwal penelitian dalam bentuk gantt chart.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian yang dilakukan di PAUD Pelita Hati Desa Kepuh yang jumlahnya 20 anak terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Anak dikondisikan siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, peneliti telah menyiapkan sarana dan peralatan yang dibutuhkan dalam permainan tangkap ikan yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, instrumen penelitian juga telah disiapkan. Penelitian ini membutuhkan seorang kolaborator sehingga peneliti memilih teman sejawat pada kelas yang sama untuk membantu pelaksanaan evaluasi tindakan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Kondisi pra tindakan

Pada kondisi sebelum dilakukan tindakan, kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10 pada anak PAUD Pelita Hati Desa Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015 masih rendah. Berdasarkan hasil penelitian awal,

jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit. Dari 20 anak 4 anak yang dapat mengenal angka 1-10 tanpa bantuan dari guru sedangkan 16 anak masih memerlukan bantuan guru dalam mengenal angka 1-10. Hal ini berarti kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1-10 masih sangat rendah

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Kegiatan pada siklus I adalah sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan

1) Membuat rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dalam satu kali pertemuan bersama kolaborator yang meliputi : RKM, RKH
2) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media tangkap ikan.
3) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan penelitian siklus I, peneliti berkolaborasi dengan guru. Tugas peneliti adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RKH dan mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua kegiatan yang dilakukan anak. Adapun proses pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.

Kegiatan dilaksanakan pada hari Senin, 12 Januari 2015 dengan tema rekreasi, sub tema tempat-tempat rekreasi dan topik bahasan adalah mengenal angka 1-10 yang ada di tubuh ikan. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama sebanyak 20 anak.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Melihat keadaan dalam pelaksanaan siklus I masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75% dan masih ada beberapa kendala, maka perlu dilaksanakan tindakan pembelajaran siklus II guna mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.

a. Tahap Perencanaan

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pengamatan siklus II, kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin 19 Januari 2015. Tema pembelajaran rekreasi sub tema kendaraan untuk rekreasi. Sasaran penelitian 20 anak, 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Melihat keadaan dalam pelaksanaan siklus II dimana masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75% dan masih ada beberapa kendala, maka perlu dilaksanakan tindakan pembelajaran siklus III guna mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.

a. Tahap Perencanaan

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 26 Januari 2015 dengan tema rekreasi sub tema nama-nama pengendara kendaraan. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 20 anak.

c. Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan oleh peneliti beserta kolaborator yaitu guru selama penelitian berlangsung. Observasi pelaksa-naan tindakan pada siklus III dengan menggunakan instrumen observasi kemampuan bekerja sama guru.

d. Tahap Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilaku-kan peneliti bersama kolaborator yaitu guru dengan melihat perbandingan antara data pada siklus I dan siklus II. Peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 pada siklus II dapat diketahui dengan cara membandingkan perolehan prosentase kamampuan anak sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan

C. Pembahasan dan Penarikan Kesimpulan

1. Pembahasan

Hasil peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10 melalui permainan tangkap ikan dapat dilihat dari perolehan nilai belajar anak mulai

dari siklus I, siklus II, siklus III pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.11
Hasil Penilaian Kemampuan Anak

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	☆	30%	15%	5%	-
2	☆☆	50%	50%	35%	10%
3	☆☆☆	20%	30%	40%	40%
4	☆☆☆☆	-	5%	20%	50%
	Jmlh	100%	100%	100%	100%

2. Penarikan Kesimpulan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis "Penerapan Permainan Tangkap Ikan dalam Pembelajaran dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Angka 1-10 pada Anak Didik Kelompok A PAUD Pelita Hati Desa Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015".

D. Kendala dan Hambatan

Kendala yang dialami peneliti pada waktu pelaksanaan siklus I guru kurang dalam menjelaskan mengenai permainan tangkap ikan, guru kurang aktif mengadakan tanya jawab, serta guru kurang membimbing dan melakukan permainan tangkap ikan sehingga mengakibatkan anak didik kurang memahami teknik permainan tangkap ikan.Hambatan yang dialami peneliti yaitu, kurangnya waktu pembelajaran serta posisi duduk anak yang bergerombol pada siklus I dan II sehingga pada siklus I, II belum memperoleh hasil yang maksimal.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil pengujian selanjutnya disimpulkan bahwa penerapan permainan tangkap ikan dalam pembelajaran dapat meningkat-kan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1-10 di Kelompok A PAUD Pelita Hati Desa Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung

B. Saran-saran

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

1. Bagi guru PAUD Pelita Hati

Permainan tangkap ikan dapat digunakan sebagai media pembelajarna untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan mempermudah proses belajar

mengajar pada anak kelompok A PAUD Pelita Hati Desa Kepuh.

2. Bagi sekolah PAUD Pelita Hati

Dapat digunakan sebagai sarana permainan tangkap ikan untuk menambah pengetahuan terutama untuk memahami karakteristik dan upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak berupa pengembangan mengenal angka 1-10.

3. Untuk orang tua

Untuk maksud yang sama yaitu upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan menyediakan sarana belajar yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, 2006. Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : PT. Renita Cipta.

Budiningsih, Asri. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Depag. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum RA*. Jakarta. diunduh 04 Desember 2014

Fatimah, Enung. 2008. Psikologi *Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung : CV. Pustaka Setia.

Mahzan. 2012. Fungsi Kognitif. Repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/ 31382/4/chapter%2011.pdf. diunduh 4 Desember 2014.

Montalu. B. F. F. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka

Pakasi, S. 2004. *Didaktik Berhitung 1*. Jakarta : Bhatara

Partosuwirya,Suwarman. 2008. *Alat Tangkap Ikan Ramah Lingkungan*. Yogyakarta : PT. Citra Aji Pratama.

Putut, 2013. *Pengertian bilangan*. http://eprint.undip.ac/id/1939/1/7.Putut.S.W.doc

Raharja, M. 2004. *Bilangan Asli, Cacah dan Bulat*. Yogyakarta : Widya Swara PPPG Matematika.

Setiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar* (Yuliarti, dkk. ed). Jakarta : PT. Indeks.

Soedadiatmadja, 1983. Matematika I. Jakarta : Depdikbud

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Penerbit Sinar Baru Algensinda.

Sujiono Nurani Yuliani, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka. 2005.

Sujiono Nurani Yuliani, dkk. 2009.*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks.

Sujiono Nurani Yuliani, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta Pusat : Universitas Terbuka

Sutawidjaja, 1992. *Pendidikan Matematika* 1. Jakarta : Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan TK

Suyanto, Slamet. 2005. Dasar-dasar Pendidikan Dini. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Syah, Muhibin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Wiki, 2013. *Pengertian bilangan*. http://id.wikipedia.org/wiki/bilangan. diunduh 04 Desember 2014