MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG 1-20 DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK PADA ANAK KELOMPOK B TK ISLAM AL AZHAAR KEC. TULUNGAGUNG JLN. LETJEND SUPRAPTO II/03 TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah SatuSyarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PG. PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh :

YUNITA

NIM :11.1.01.11.0506

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

YUNITA

NIM : 11.1.01.11.0506

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG 1-20 DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK PADA ANAK KELOMPOK B TK ISLAM AL AZHAAR KEC. TULUNGAGUNG JLN. LETJEN SUPRAPTO II/03 TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD

FKIP UNP Kediri

Tanggal : 14 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dema Yulianto, M. Psi	**Anik Lestariningrum, M.Pd**
NIDN. 0704118202	**NIDN. 072005850**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

YUNITA

NIM :11.1.01.11.0506

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHUTUNG 1-20 DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK PADA ANAK KELOMPOK B TK ISLAM AL AZHAAR KEC. TULUNGAGUNG JLN. LETJEND SUPRAPTO II/03 TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Jurusan PG-PAUD 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 : Anik Lestariningrum, M.Pd (_____)
3. Penguji II : Dema Yulianto, M.Psi (_____)

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIY.1870301023

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG 1-20 DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK PADA ANAK KELOMPOK B TK ISLAM AL AZHAAR KEC. TULUNGAGUNG JLN. LETJENDSUPRAPTO II/03 TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

YUNITA
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

Kata kunci : berhitung 1-20, media permainan congklak anak TK.

Mengenal berhitung merupakan pemahaman dasar bagi anak sebelum anak mengenal pembelajaran angka yang lebih rumit. Bagian anak usia 4-5 tahun yang tidak melewati masa pra TK (Play group/PAUD), belum memiliki kesiapan mental dan pemahaman dasar seperti : membilang 1-20 secara sederhana, mengurutkan 1-20 secara sederhana dan sebagainya. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif tersebut diperlukan suatu upaya yang konkret untuk dapat menemukan cara tepat berkenaan dengan pembelajaran bidang pengembangan kognitif anak, khususnya yang berkaitan dengan pengenalan berhitung.

Permasalah penelitian ini yaitu : "Apakah Permainan Congklak sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak berhitung 1 – 20 pada Kelompok B Tk Islam Al-Azhaar Kec. Tulungagung, Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung dapat meningkatkan kwalitas pembelajaran?"

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan : (1) Memperoleh data tentang kemampuan kognitif anak berhitung 1-20 sebelum dilakukan tindakan.(2) Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif berhitung 1-20 sesudah dilakukan tindakan. (4) Mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan kognitif berhitung 1-20 pada anak antara waktu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Objek penelitian adalah anak kelompok B TK Islam Al Azhaar Kec. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung yang berjumlah 14 anak. Kerangka pembelajaran yang digunakan adalah Rencana Kergiatan Harian dan media congklak. Sedangkan instrumen penilaiannya adalah lembar unjuk kerja hasil belajar.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah unjuk kerja. Dalam penelitian ini kemampuan anak dalam berhitung 1-20 mengalami peningkatan yang signifikan melalui permainan congklak.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh dari observasi pada anak kelompok B TK Islam Al Azhaar Kec. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung maka dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Kemampuan guru dalam mengolah pembelajaran secara keseluruhan dapat dikategorikan baik. (2) Melalui kegiatan permainan congklak dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan congklak merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan kepada anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan, serta tentunya tidak membuat anak merasa bosan untuk belajar mengenal berhitung..

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung 1-20 dengan menggunakan media permainan congklak pada anak kelompok B di TK Al Islam Azhaar Kec. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung.

B. Identifikasi Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini menjadi lebih jelas, maka perlu dilakukan identifikasi masalah pada penelitian ini. Adapun identifikasi masalahnya adalah Apakah Permainan Congklak dapat meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung 1-20 pada anak kelompok B TK Islam Al-Azhaar Kec. Tulungagung?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya akan membahas tentang Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung 1-20 Dengan Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Anak Kelompok B TK Islam Al-Azhaar Kec. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015.

D. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Kognitif Berhitung 1-20 Dengan Menggunakan Media permainan Congklak Pada Anak Kelompok B TK Islam Al Azhaar Kec. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung. Adapun tujuan khususnya yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

b. Pemecahan Masalah

"Apakah Permainan Congklak sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif berhitung pada anak Kelompok B TK Islam Al-Azhaar Kec. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung dapat meningkatkan kwalitas pembelajaran?"

E. Tujuan Penelitian

1. Memperoleh data tentang kemampuan kognitif berhitung 1-20 pada anak kelompok B TK Islam Al Azhaar ,Kecamatan Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung sebelum dilakukan tindakan.
2. Melakukan tindakan berupa penggunaan permainan Congklak dalam upaya meningkatkatkan kemampuan kognitif mengenal berhitung 1-20 pada anak kelompok B TK Islam Al Azhaar, Kac. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung.
3. Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif berhitung 1-20 pada anak kelompok B TK

Islam Al Azhaar Kec. Tulungagung Jln.Letjend Suprapto II/03 ,Kac. Tulungagung sesudah dilakukan tindakan.

4. Mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan kognitif berhitung 1-20 pada anak kelompok B TK Islam Al Azhaar, Kecamatan Tulungagung ,Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung, antara waktu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

   Diperolehnya pengetahuan baru tentang pembelajaran berhitung 1-20 menggunakan permainan Congklak pada anak kelompok B TK Islam Al Azhaar Kec.Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung

2. Kegunaan Praktis

   Bagi Anak, Bagi sekolah, Bagi Guru

G. Hipotesis Tindakan

Penerapan permainan congklak dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-20 pada anak kelompok B TK Islam Al Azhaar Kec.Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sudjiono,2011:1.3). Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui panca indera yang sudah dimilikinya.

B. Permainan Congklak

Congklak adalah permainan papan untuk anak – anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan yang berbentuk cekungan -cekungan kecil dan dibeberapa cekungan didsi sejumlah “biji” atau “buah” yang akan di bagikan pada cekungan lain.

C. Kerangka Berpikir

Perencanaan sumber belajar yang dilakukan oleh guru akan memberikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan

karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai

Gambar 2.3 Skema Kerangka Berfikir

III. METODE PENELITIAN

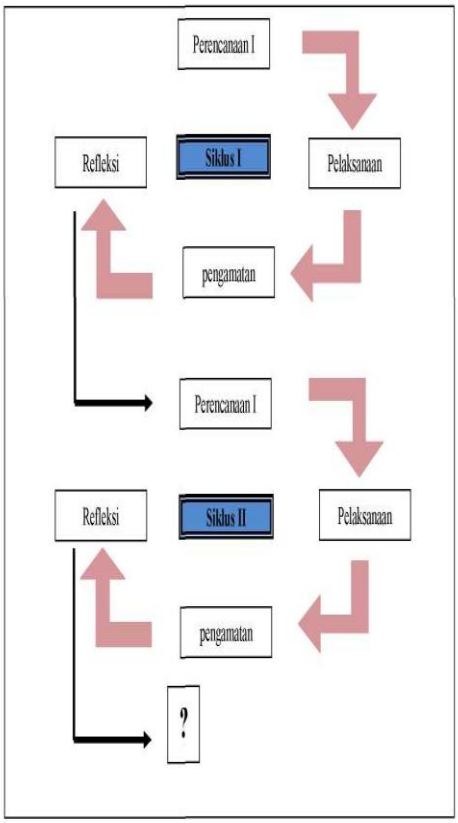
A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Islam Al Azhaar Kec. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung. Pada Anak Kelompok B Tahun Pelajaran 2014-2015. Pemilihan kelompok B ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan congklak.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun pelajaran 2014-2015, yaitu tanggal 12 Januari 2015 sampai dengan 12 Pebruari 2015. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar yang efektif.

B. Prosedur Penelitian

Desain penelitian ini adalah dengan menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Arikunto (2010)mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah *Classroom Action Recearch* (CAR).



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas menurut *Kemmis* dan *Targart* (Arikunto,2010:6)

Berdasarkan paparan diatas berikut adalah tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Siklus I

1. Tahap Perencanaan
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
3. Tahap Pengamatan/Observasi
4. Tahap Refleksi

Siklus II

1. Tahap Perencanaan
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
3. Tahap Pengamatan/Observasi
4. Tahap Refleksi

Siklus III

1. Tahap Perencanaan
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
3. Tahap Pengamatan/Observasi
4. Tahap Refleksi

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Jenis Data yang Diperlukan
2. Teknik dan Instrumen pengumpulan data

a. Unjuk Kerja

Tabel 3.1
Lembar Item Unjuk Kerja Anak

No	Aspek Yang diamati	Kemampuan kognitif Anak Menggunakan Media Congklak			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Dapat berhitung 1-20				
2.	Dapat membuat urutan bilangan 1-20				
3.	Dapat menuliskan lambang bilangan 1-20 dengan benar				

b. Observasi

Tabel 3.2
Lembar Item Observasi Guru

No	Item observasi	B	C	K
1.	Guru membuat rencana pembelajaran			
2.	Cara guru dalam memberikan dan menyampaikan pembelajaran			
3.	Guru aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu angka			
4.	guru aktif dalam menyampaikan materi			
5.	Guru bisa memberikan semangat pada anak dalam mengerjakan tugas			
6.	Guru dapat berhasil atau tidak dalam pembelajaran			

D. Teknik Analisis Data

Tabel 3.3
Kenaikan Kemampuan Kognitif Anak

RentangNilai	Kategori	Bobot
90% - 100 %	Sangat Meningkat	4
70% - 89 %	Meningkat	3
60% - 69%	Kurang Meningkat	2
0% - 59 %	Tidak Meningkat	1

Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Kemampuan kognitif Anak Siklus II

No	Nama Anak	Kemampuan Motorik Halus Anak Dalam Kegiatan Mencetak Kue Kacang			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Jovito				√
2.	Hanif				√
3.	Algan		√		
4.	Adit			√	
5.	Hafis		√		
6.	Faiq				√
7.	Ahmad				√
8.	Fadil				√
9.	Almira		√		
10.	Rara				√
11.	Asri				√
12.	Rosy				√
13.	Ufsy				√
14.	Dinda			√	
Jumlah		-	3	2	9
Prosentase		-	21,4%	14,2%	64,3%

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

TK Al Islam Azhaar Kec. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung berdiri pada tahun 1993. Pada tahun ajaran 2014-2015, TK Islam Al Azhaar Kec. Tulungagung memiliki satu ruangan kantor dan 10 ruangan kelas yang terdiri dari 5 ruang kelas untuk kelompok A dan 5 ruang kelas untuk kelompok B. Jumlah siswa TK Islam Al Azhaar sebanyak 185 siswa. Jumlah siswa kelompok B sebagai subyek penelitian 14 anak terdiri dari 8 laki laki – laki dan 6 perempuan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan
2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Kemampuan kognitif Anak Siklus I

No	Nama Anak	Kemampuan kognitif Anak Dalam kegiatan permainan ular tangga			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1.	Jovito			√	
2.	Hanif			√	
3.	Algan	√			
4.	Adit	√			
5.	Hafis	√			
6.	Faiq	√			
7.	Ahmad	√			
8.	Fadil		√		
9.	Almira		√		
10.	Rara				√
11.	Asri				√
12.	Rosy				√
13.	Ufsy				√
14.	Dinda		√		
Jumlah		5	3	2	4
Prosentase		42%	21%	14%	28%

Siklus II

Hasil Rekapitulasi Kemampuan kognitif berhitung 1 - 20 dengan menggunakan Metode Permainan Congklak

No	Siklus	Nilai Perkembangan Anak Didik				Prosentase Ketuntasan Belajar
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	
1.	Pra	3	6	5	-	53,5%
2.	I	5	3	2	4	58,9%
3.	II		3	2	9	85,7%

Analisis Data Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

No	Siklus	Nilai Perkembangan Anak Didik				Prosentase Ketuntasan Belajar
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	
1.	Pra	3	6	5	-	53,5%
2.	I	5	3	2	4	58,9%
3.	II		3	2	9	85,7%

Perbandingan Prosentase sampai Siklus II

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Pra Tindakan dan Siklus I	Peningkatan Siklus I dan Siklus II
Prosentase Kemampuan Kognitif Anak	53,5%	58,9%	85,7%	5,4%	26,7%

C. Proses Analisis Data

Pembelajaran dianggap berhasil jika 75% dari jumlah anak didik telah tuntas dengan mendapatkan bintang tiga dan bintang empat. Maka pada pembelajaran pada siklus 3 sudah mencapai ketentuan dalam pembelajaran kemampuan kognitif dalam berhitung 1 - 20 dengan menggunakan metode Permainan Congklak.

D. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Berhitung 1 - 20 Antara Pra Tindakan sampai dengan Pelaksanaan Siklus II

No	Keterangan	Hasil Penilaian Perkembangan Anak				Prosentase Ketuntasan			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas		Belum tuntas	
						Jumlah	%	Jumlah	%
1	Pra Tindakan	2	9	5	2	7	38,9	11	61,1
2	Siklus I		7	6	5	11	61,1	7	38,9
3	Siklus II		3	8	7	15	83,3	3	16,7

pada
katan
anak
elalui
ri pra
us I
nilai

peningkatan sebesar 5,4% dan siklus II sebesar 85,7% dengan nilai peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 26,7%. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%. Berarti tindakan guru berhasil dengan demikian ***hipotesis tindakan diterima.***

E. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

   Dalam penelitian ini, selama pelaksanaan hanya terjadi sedikit kendala. Yaitu keterbatasan kapasitas anak yang ikut bermain. Namun dengan rasa penasaran anak ingin tahu untuk melihat media congklak, media congklak membuat anak tertarik untuk memainkannya, sehingga kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1 – 20 pada pelaksanaan siklus II mencapai hasil yang optimal.

2. Keterbatasan

   Sedangkan keterbatasan yang peneliti dalam melaksanakan penelitian ini terdapat pada saat pelaksanaan siklus I, keterbatasan luas ruangan kelas sangat mempengaruhi hasil penelitian, namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik .

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Al Azhaar

Kec. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung, maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan congklak dapat dibuktikan kebenarannya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada Kelompok B TK Islam Al Azhaar Kec. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015, adalah sebagai berikut :

1. Penerapan kegiatan melalui permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Islam Al Azhaar Kec. Tulungagung Jln. Letjend Suprapto II/03 Tulungagung.
2. Dalam penerapan kegiatan berhitung melalui permainan congklak anak dilatih untuk dapat berhitung 1-20 dan mampu memnyebutkan hasil penjumlahan dengan benar

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kegiatan permainan congklak sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Guru Taman Kanak-kanak hendaknya didalam kegiatan belajar berhitung 1 sampai 20 dengan menggunakan media congklak yang menarik sehingga anak mempunyai minat belajar. Tidak hanya media pembelajaran, guru juga harus mempersiapkan materi yang akan disampaikan serta penggunaan metode pengajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal, beberapa saran yang dikemukakan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

   Hendaknya seorang guru mampu memilih media pembelajaran yang tepat pada kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media congklak dapat meningkatkan kreatifitas anak dan dapat melatih kemandarian anak.
2. Bagi sekolah

   Harus lebih aktif menyediakan sarana dan prasarana guna mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan yang sudah diprogramkan akan terwujut dengan optimal.
3. Bagi Orang Tua

   Orang tua sebaiknya tidak selalu member bantuan jika dirasa anak

masih mampu mengerjakan tugas serta tanggung jawabnya sendiri, dengan demikian anak akan dapat mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT.Bina Aksara.

Arikunto, Suharsini 2009.*PenelitianTindakanKelas*. Jakarta PT BinaAksara.

Hildayani,Rini,dkk. 2007. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.

Moeslichatoen R. (1999). Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Rineka Cipta

Sujiono, Bambang. (2011). Metode Pengembangan Fisik. Jakarta: Universitas Terbuka.

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

Papalia,D.E.1992. Human Development

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah

Aisyah, Siti, 2013. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta* : Universitas Terbuka

Anwar, Dessy. 2001. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Karya Abditama

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah

Gem Collins. 1995. *Kamus Saku Sains*. Jakarta : Erlangga

Haryanto. 2007. *Sains Untuk Kelas 5*. Jakarta : Erlangga

Jannah, Raudatul. 2011. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*. Yogyakarta : Diva Press

Panitia Sertifikasi Guru Rayon 143, 2012.*Modul Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009

Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sudono, Anggani. 2000.*Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta : Grasindo.