MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUT HASIL PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SAMPAI 20 MENGGUNAKAN MEDIA RUMAH AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TK AL-KHODIJAH GEGER KECAMATAN SENDANGKABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

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

Oleh:

NENY SETIYANA
NPM : 13.1.01.11.0435P

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

Skripsi oleh :

NENY SETIYANA

NPM.13.1.01.11.0435P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUT HASIL PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SAMPAI 20 MENGGUNAKAN MEDIA RUMAH AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TK AL-KHODIJAH GEGER KECAMATAN SENDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PGPAUD

FKIP UNP Kediri

Tanggal : 16 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi	**ROSA IMANI KHAN, M.Psi**
NIDN. 0720058503	NIDN:0705068602

Skripsi oleh :

NENY SETIYANA

NPM.13.1.01.11.0435P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUT HASIL PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SAMPAI 20 MENGGUNAKAN MEDIA RUMAH AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TK AL-KHODIJAH GEGER KECAMATAN SENDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014/2015

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 : **ROSA IMANI KHAN, M.Psi** (.....)
3. Penguji II : **HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi** (.....)

Mengetahui,
Dekan FKIP UNP Kediri

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYEBUT HASIL PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SAMPAI 20 MENGGUNAKAN MEDIA RUMAH AJAIB PADA ANAK KELOMPOK B TK AL-KHODIJAH GEGER KECAMATAN SENDANGKABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2014/2015

NENY SETIYANA

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI

Kediri Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp. (0354)776706 Kediri 64112

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan di lapangan bahwa kemampuan kognitif anak dalam menyebutkan hasil panjumlahan dan pengurangan di kelompok B TK Al-khodijah Geger masih rendah, hal ini dapat dilihat dari 10 anak didik hanya 2 anak yang mendapat bintang 3, 5 anak mandapat bintang 2, dan 3 anak mendapat bintang 1. Akibatnya suasana ruang kelas dalam proses pembelajaran bersifat monoton, pasif dan membosankan, kurangnya rangsangan terhadap anak didik melalui media- media pembelajaran, serta kurang optimalnya penerapan media pembelajaran.

Permasalahan penelitian ini adalah apakah melalui media rumah ajaib dapat meningkatkan kemampuan menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan sampai 20 pada anak kelompok B TK Al-khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui melalui media rumah ajaib dapat meningkatkan kemampuan menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan sampai 20 pada anak kelompok B TK Al-khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus, masing-masing siklus memiliki 4 tahapan : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan berupa Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), lembar observasi guru dan lembar penilaian unjuk kerja untuk anak. Indikator keberhasilan adalah meningkatnya kemampuan anak dalam menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan lebih dari 75 %.

Dari hasil penelitian siklus I diperoleh hasil kemampuan anak dalam menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan adalah 40%, pada siklus II hasil meningkat sebesar 70%, kemudian pada siklus III meningkat menjadi 80%.

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa tindakan pembelajaran melalui permainan dengan media rumah ajaib dapat dibuktikan kebenarannya untuk meningkatkan kemampun menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan pada anak kelompok B TK Al-khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan untuk menggunakan media rumah ajaib dalam pembelajaran menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan.

Kata Kunci : Kemampuan menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan, media rumah ajaib.

I. 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 (UU Sisdiknas, 2003 pasal 1:14). Anak usia dini khusus untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah anak yang berusia 2-5 tahun. Hal ini dikarenakan perkembangan potensi anak sangat cepat, dimana mencapai 80% dari total seluruh perkembangan anak.

Menurut Piaget, memasuki usia 2 tahun , fungsi kognisi anak memasuki tahap praoperasional yang ditandai oleh kemampuan untuk menggunakan symbol sebagai pengganti obyek, peristiwa ataupun orang. Karakteristik berpikir yang menonjol pada tahap praoperasional adalah: cara berfikir yang semilogik, bersifat egosentris, memikili konservasi, yaitu menyadari bahwa dua hal memiliki kuantitas (menyangkut substansi, berat,panjang, jumlah volume, atau ruang) yang sama meskipun disusun dengan berbagai variasi.

Dengan adanya masalah seperti yang telah diuraikan diatas maka guru perlu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dianggap bisa menarik minat anak dalam proses pembelajaran. Media yang dipilih oleh guru yang dianggap bisa menarik minat anak adalah media rumah ajaib. Media rumah ajaib adalah suatu media miniatur rumah terbuat dari kertas karton berbentuk rumah yang didalamnya berisi bentuk geometri bertuliskan angka sesuai dengan jumlah bentuk geometrinya. Tugas anak dalam pembelajaran menggunakan media rumah ajaib yaitu anak diberi tugas mengambil isi yang ada didalam rumah ajaib dan menyebutkan jumlah dan angka yang telah diambil.

Mengingat pentingnya permainan kognitif pada anak usia TK, maka peneliti sangat tertarik dan antusias untuk mengangkat sebuah permasalah pembelajaran tersebut menjadi sebuah judul Penelitian Tindakan Kelas yaitu "Meningkatkan Kemampuan Menyebut Hasil Penjumlahan dan Pengurangan Sampai 20 Menggunakan Media Rumah Ajaib Pada Anak Kelompok B TK Al Khodijah Desa Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung".

II.KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

Menurut Sujiono, dkk (2008: 1.3) kognitif adalah suatu proses dalam berfikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Selanjutnya menurut sujiono, dkk (2008:3.3) kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya. Piaget sendiri mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan. Perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek-objek yang ada di lingkungannya, yang merupakan proses interaksi yang dinamis.

Menurut Suyanto (2005:53) perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Menurut Padmonodewo (2003:7) kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir.

2.2 Kajian Tentang Media

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2008: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Gagne (dalam Arief, 2007: 4) media adalah berbagai jenis komponen yang dapat mendorong anak untuk belajar, Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar.

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini proses berlangsungnya permainan yang menggunakan media rumah ajaib diawali dengan pengenalan konsep lambang bilangan terlebih dahulu dengan cara yang diketahui anak, misalnya:

menyebutkan angka yang ada pada gambar di dalam rumah ajaib tersebut, membilang dengan menunjuk gambar, menjumlahkan dan mengurangkan gambar yang telah diambil oleh anak dari dalam rumah ajaib tersebut.

III. METODE PENELITIAN

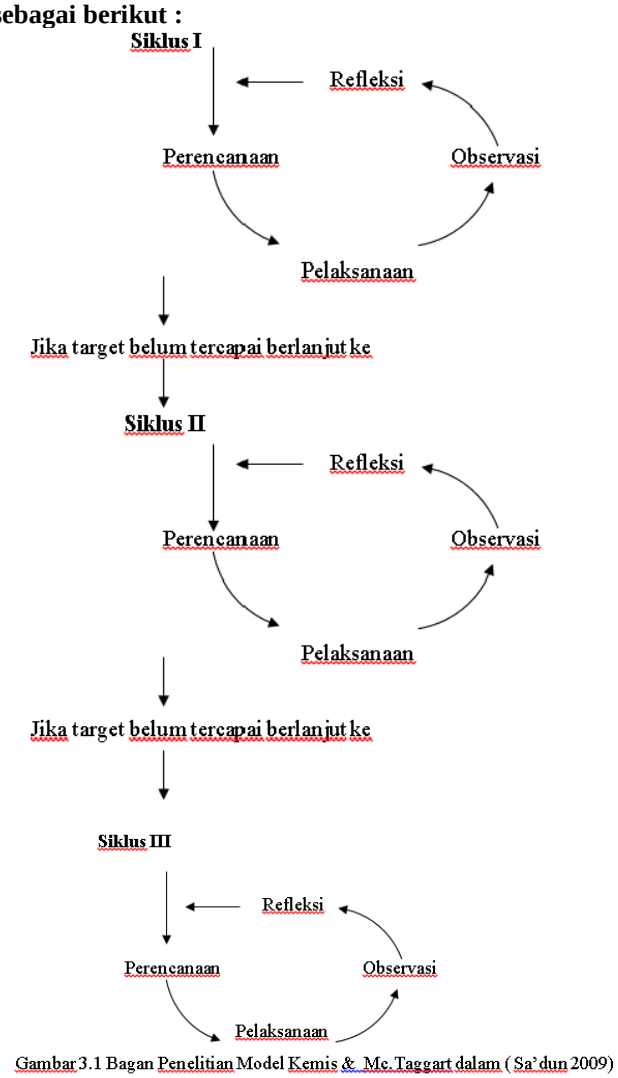
3.1 Subyek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Khodijah Geger, yang beralamatkan di Desa Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung. Dengan subyek penelitian adalah peserta didik kelompok B umur 4-5 tahun dengan jumlah 10 anak, yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. 3.2 Prosedur Penelitian

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah berdasarkan pada PTK model Kemmi's dan Taggart (dalam Sa'dun,2009). Rancangan PTK model ini terdiri dari 4 tahapan dengan 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu:

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Observasi
4. Tahap refleksi

Rancangan Penelitian yang digunakan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model Kemis & Mc.Taggart dalam (Sa'dun 2009)

Siklus I,II, III

1. Perencanaan
   a.Peneliti menyiapkan rencana pembelajaran
   b.Mempersiapkan bahan dan alat
   c.Mempersiapkan materi

2. Pelaksanaan Tindakan
   Langkah-langkah media rumah ajaib yang dilakukan peneliti adalah :
   a. Penataan tempat kegiatan, media dan alat.
   b. Penjelasan kepada anak mengenai media

rumah ajaib.

c. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media rumah ajaib.

3. Observasi/ pengamatan

Peneliti melakukan observasi selama melakukan kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaannya dilakukan secara terus menerus mulai dari siklus I sampai dengan siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi merupakan tahapan untuk proses data atau memasukkan yang diperoleh pada saat melakukan pengamatan. Refleksi dilakukan dengan tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus untuk membenahi dari hasil tindakan.

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Diperlukan
   a. Data tentang kemampuan kognitif penjumlahan dan pengurangan pada anak kelompok B TK Al Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014-2015
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.
2. Teknik dan instrumen yang digunakan
   a. Data tentang kemampuan kognitif penjumlahan dan pengurangan dengan media rumah ajaib pada anak kelompok B TK Al Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung, dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja.

3.4 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 sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan sikl;us III.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

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

$$P= \frac{jumlahanakyangberhasil}{jumlahanak} X\ 100\%$$

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

kriteria keberhasilan tindakan apabila terjadinya kenaikan ketuntasan belajar setelah tindakan siklus III ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Tentang Setting Penelitian

Berdasarkan observasi sebelum dilakukan tindakan, kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al-Khodijah Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015 masih kurang. Hal ini terlihat dari adanya anak yang belum tuntas dalam kegiatan kognitif. Anak belum mampu melakukan tugas yang diberikan guru dengan baik. Pada saat proses belajar mengajar, anak tidak dapat membilang 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan, membuat dua kumpulan benda. Pembelajaran yang diterapkan guru kurang menyenang. Dengan demikian, perlu usaha untuk meningkatkan ketrampilan kognitif, yakni melalui media rumahajaib agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran kognitif dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana umum Pelaksanaan Tindakan

Sebelum melaksanakan tindakan penelitian, peneliti bersama dengan kolabolator mengadakan tes pra tindakan.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran siklus I,II,III

a. Tahap perencanaan
   1. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
   2. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
   3. Lembar observasi
   4. Lembar Kerja Siswa
   5. Media yang digunakan

b. Tahap Tindakan pelaksanaan
   1. Peneliti mengenalkan media yang digunakan
   2. Peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan rumah ajaib

3. Peneliti mengadakan diskusi kesepakatan permainan dengan peserta didik
4. Anak diberi kesempatan mengambil gambar dan menyebutkan angka yang tertera di balik gambar
5. Anak diberi kesempatan untuk menghitung gambar yang telah diambil oleh anak sebanyak dua kali kemudian dijumlahkan.
6. Peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi kegiatan yang disampaikan
7. Peneliti melakukan evaluasi penjumlahan dan pengurangan kepada anak.

c. Tahap Observasi

Dalam tahap ini peneliti melakukan pemantauan atau pengamatan selama pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan lembar evaluasi atau observasi penilaian yang dilakukan oleh observer atau kolabolator. Evaluasi atau penilaian dilakukan terhadap kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran, terhadap indikator-indikator yang direncanakan atau dimunculkan dengan metode tanya jawab, praktek langsung, bermain dan demonstrasi.

Tabel 4.1 Nilai Hasil Siklus I

No	Nama	Hasil penilaian (menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan) (KOG.36)				Nilai
		★	★★	★★★	★★★★	
1	Alfi		√			2
2	Amelia	√				1
3	Denis			√		3
4	Fitri			√		3
5	Luluk				√	4
6	Reni		√			2
7	Rehan		√			2
8	Sindu			√		3
9	Yosin	√				1
10	Vivi	√				1
Jumlah		3	3	3	1	22
Rata-rata		2,2				
Jumlah anak ≥3		4 (40%)				
Jumlah anak <3		6 (60 %)				

d. Refleksi Siklus I

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan kelas dalam kemampuan menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan rata-tata hanya 2,2. Jumlah anak yang mendapat bintang lebihbdari 3 hanya 40%. Sedangkan ketuntasan kelas yang ditentukan 75%. Dengan demikian diadakan perbaikan pada siklus II.

Tabel 4.2 Nilai Hasil Sklus II

No	Nama	Hasil penilaian (menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan) (KOG.36)				Nilai
		★	★★	★★★	★★★★	
1	Alfi			√		3
2	Amelia	√				1
3	Denis				√	4
4	Fitri				√	4
5	Luluk				√	4
6	Reni			√		3

7	Rehan			√		3
8	Sindu				√	4
9	Yosin		√			2
10	Vivi		√			2
Jumlah		1	2	3	4	30
Rata-rata		3				
Jumlah anak ≥3		7 (70%)				
Jumlah anak <3		3 (30 %)				

e.. Refleksi Siklus II

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan kelas dalam kemampuan menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan menunjukkan adanya peningkatan. Jumlah anak yang mendapat bintang lebih dari tiga 40% meningkat menjadi70%. Sedangkan ketuntasan kelas yang ditentukan 75%. Dengan demikian diadakan perbaikan pada siklus III.

Tabel 4.3 Nilai Hasil Siklus III

No	Nama	Hasil penilaian (menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan) (KOG.36)				Nilai
		★	★★	★★★	★★★★	
1	Alfi				√	4
2	Amelia		√			2
3	Denis				√	4
4	Fitri				√	4
5	Luluk				√	4
6	Reni				√	3
7	Rehan			√		3
8	Sindu				√	4
9	Yosin		√			2
10	Vivi			√		3
Jumlah			2	2	6	33
Rata-rata		3,3				
Jumlah anak ≥3		8 (80%)				
Jumlah anak <3		2 (20 %)				

f. Refleksi Siklus III

Dengan perolehan hasil data ketuntasan pada tabel 4.3 di atas diketahui bahwa perubahan hasil dan kenaikan jumlah prosentase semakin meningkat dari 70% menjadi 80%. Serta memenuhi rata-rata minimal ketuntasan sebesar 75%.

C. Pembahasan Dan Pengambilan Simpulan

1. Siklus I
   Pembelajaran yang dilakukan pada siklus I telah mengalami peningkatan
2. Siklus II
   Pada siklus II, daya konsentrasi anak mulai meningkat karena kelompok yang lebih kecil dan pembelajaran lebih maksimal.
3. Siklus III
   Secara umum siswa sudah dapat memahami materi yang disampaikan oleh peneliti. Dengan peningkatan hasil ketuntasan diatas 75%, menunjukkan adanya keberhasilan dalam penelitian.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan dalam penelitian ini adalah pembelajaran melalui permainan dengan media rumah ajaib dapat dibuktikan kebenarannya untuk meningkatkan kemampuan menyebut hasil penjumlahan dan pengurangan pada anak kelompok B TK Al-Khodijah Desa Geger Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung.

B. Saran

Berkaitan dengan hasil yang telah diperoleh anak pada penelitian ini maka penulis menyampaikan beberapa saran:

1. Bagi guru
   a.Hendaknya dalam kegiatan pembelajaran dapat menerapkan permainan rumah ajaib ini untuk menarik minat anak sehingga

kegiatan pembelajaran berjalan lebih baik dan proses belajar anak menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

b. Hendaknya dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga susana kelas tidak monoton dan anak tidak cepat bosan.

2. Bagi sekolah
   a. Hendaknya melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran anak dengan alat permainan edukatif agar proses belajar berlangsung lebih efektif dan menyenangkan.
   b. Kegiatan pembelajaran juga dapat dilaksanakan diluar kelas agar anak memiliki ruang gerak yang lebih luas.
3. Bagi orang tua anak
   a. Sebaiknya menyediakan media permainan yang dapat merangsang kegiatan anak sesuai dengan imajinasi mereka. Agar anak mereka nantinya menjadi pribadi yang kreatif dan berkarya.
   b. Sebaiknya orang tua mengajari anak untuk belajar dengan santai tapi menyenangkan untuk anak sehingga anak senang belajar di rumah.
4. Bagi peneliti yang selanjutnya
   a. permainan rumah ajaib yang digunakan hendaknya dengan bentuk permainan yang lebih menarik, misalnya dengan membuat gambar-gambar yang lebih unik agar anak lebih tertarik.
   b. Hendaknya lebih kreatif lagi dalam membuat aturan permainan agar suasana belajar anak menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Azhar Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
2. Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
3. Depdiknas. 2003. *Modal Pendidikan Kecakapan Hidup di TK* . Jakarta :Depdiknas.
4. Depdiknas. 2003. *Undang-UndangSistem Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
5. Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran BidangPengembangan Knitif TamanKanak-Kanak*. Jakarta : Ditjen Penelitian.(Suprijono)
6. Depdiknas. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di TKSeri Bermain Bilangan*.Jakarta. Depdiknas.
7. Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta : Depdiknas.
8. Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
9. Nugraha, Ali. 2004. *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di TamanKanak-Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta.
10. Sa'adun. 2009. *Kumpulan Penelitian Tindakan Kelas*.
11. Sadiman Arief S. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada.
12. Soemarti, Patmonodewo. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah,Cetakan Kedua*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
13. Sudjana,Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
14. Suyanto. 2005. *PerkembanganAnak Didik*. Jakarta : PT Insan Media Press.
15. Wiwien Dinar Pratisti. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks. Yuliani Nurani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: PT. Indeks.
16. Yuliani Nurani Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta:Universitas Terbuka. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen PendidikanDasar dan Menengah. 2003.