

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DENGAN BERMAIN KOTAK KARTU BERHITUNG (STUDI KASUS PADA KELOMPOK A DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL IV LAWANG)**

**Hestidias Dwi Hartono**

(Mahasiswa, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
FIP, UNESA, hesti\_dias@yahoo.com)

**Abstrak**

Kotak kartu berhitung merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan, terdiri atas kotak kartu dan kartu-kartu untuk menghitung. Kartu berhitung sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan yang dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Seperti halnya yang dilakukan pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang, pola pembelajaran matematika yang dilakukan berorientasi pada kegiatan belajar seraya bermain sehingga anak-anak tidak ada yang tertekan disaat guru mengajak anak-anak untuk belajar berhitung, anak-anak merasa senang karena disaat guru mengajak belajar berhitung anak-anak merasa tidak diajak untuk belajar namun bermain. Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan permainan kotak kartu berhitung pada kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi yang akan digunakan untuk menjelaskan permainan kotak kartu berhitung pada perkembangan kognitif anak. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dengan deskriptif yang berupa rumus prosentase. Untuk pengecekan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi metode. Dari hasil perhitungan diperoleh hasil prosentase telah mencapai target dalam penelitian yaitu 93,29 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak-anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang terutama anak-anak kelompok A sudah menguasai angka 1-20 terutama bisa mengikuti kegiatan permainan yang telah di berikan pada pengembangan kemampuan kognitif.

**Kata Kunci:** bermain kotak kartu berhitung, kemampuan kognitif

**Abstract**

Boxcountingcards is a form of game based learning media, consisting of the cardbox and card stocalculate. Cardscountas amedium of learning with gameelements that can providea stimulus to the children tobe actively involved during the learning process takes place. As did on TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang, a pattern that made learning math oriented learning activities while the kids play so that noting is depressed when the teacherasked the children to learnmath, the children feel happy because when the teacher asked counting the children were notinvite to learn but to play. Research objectives to be achievedin this study was to describe the were not invited to learn but to play. Research objectives to be achievedin this study was to describe the gamebox countingcards on the cognitive abilities of children in TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang. Data collection method used are observation method to be used to explain the game boxcounting cards in children's cognitive development. Data analysis teachnique used is the technique with a descriptive analysis of qualitative data in the from of percentageformula. To check the validity of the data using the method of triangulation techniq use. From the calculation resultsobtained by the percentage has reached the targeting the research that is 93,29%. It shows that children in kindergarten TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang especially children, group A has mastered figure 1-20 can take part in the game especially has given to the development of cognitive abilities.

**Keywords:** sciece learning process, cognitive ability

## PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Ia memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Dalam hal ini anak merupakan seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa.

Pada hakekatnya anak dapat tumbuh hanya dengan pemenuhan kebutuhan lahir dan batin. Namun satu hal yang sangat penting dalam kehidupan anak yaitu pendidikan. Anak bisa bertahan hidup tanpa adanya pendidikan namun anak tidak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan yang diharapkan orang tuanya.

Menurut Rasyid (dalam Asmani, 2009:43) mengungkapkan bahwa pemberian pendidikan pada anak usia dini diakui sebagai periode yang sangat penting dalam membangun sumber daya manusia dan periode ini hanya datang sekali serta tidak dapat diulangi lagi, sehingga stimulasi dini salah satunya adalah pendidikan mutlak diperlukan.

Dengan demikian, anak usia TK perlu diberikan suatu program atau kegiatan yang didasarkan pada prinsip tumbuh kembang anak dimana program yang diberikan adalah berupa pengasuhan dan pendidikan yang dapat memberikan rangsangan salah satunya perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif diharapkan dapat dicapai anak pada usia TK agar anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir menyelesaikan pemecahan masalah, kemampuan untuk berpikir secara teliti dan mengembangkan kemampuan logika matematika. Pembelajaran matematika untuk anak TK lebih menekankan pada pengenalan konsep matematika dasar, salah satunya yaitu

konsep berhitung. Berhitung merupakan salah satu bagian dari kemampuan matematika, sebab salah satu syarat untuk belajar matematika adalah belajar berhitung. Selain itu untuk meningkatkan kemampuan penguasaan konsep angka dan berhitung pada anak TK diperlukan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif untuk berinteraksi dalam proses pembelajarannya, salah satunya melalui permainan berhitung.

Seperti halnya yang dilakukan pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang, pola pembelajaran matematika yang dilakukan berorientasi pada kegiatan belajar seraya bermain sehingga anak-anak tidak ada yang tertekan disaat guru mengajak anak-anak untuk belajar berhitung, anak-anak merasa senang karena disaat guru mengajak belajar berhitung anak-anak merasa tidak diajak untuk belajar namun bermain. Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang anak-anak di ajak berhitung menggunakan alat bantu berupa media kotak kartu dan kartu yang bertuliskan angka, dimana angka tersebut berwarna warni sehingga anak tertarik dan tidak cepat bosan. Anak juga tidak hanya diajak belajar dan bermain di dalam kelas saja, namun anak-anak juga di ajak bermain dan belajar menggunakan kartu-kartu yang bertuliskan angka untuk menghitung di luar kelas seperti halaman sekolah.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, permainan ini diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Salah satu permainan matematika yang digunakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang yaitu permainan kotak kartu berhitung. Permainan kotak kartu berhitung

merupakan suatu permainan yang dapat mengasah kemampuan logika matematika, pengembangan kemampuan berpikir secara teliti. Dalam hal ini anak dipacu untuk melakukan permainan yang dapat mengembangkan kognitifnya. Sehingga anak belajar berhitung bisa dilakukan dengan kebiasaan anak yaitu bermain sehingga anak tidak cepat merasa bosan dan tidak merasa belajar namun yang anak rasakan yaitu bermain.

Permainan kotak kartu berhitung ini hanya digunakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang, karena semua TK yang ada di Lawang masih belum menggunakan permainan ini. Permainan ini juga dirancang dan didisain oleh guru yang ada di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang, permainan ini juga disesuaikan dengan perkembangan anak. Permainan kotak kartu berhitung bisa digunakan dengan berbagai macam cara seperti anak diajak menebak angka, diajak berkompetisi dalam berhitung. Dari uraian diatas, maka penulis berminat untuk meneliti hal tersebut dengan judul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DENGAN BERMAIN KOTAK KARTU BERHITUNG (STUDI KASUS PADA KELOMPOK A DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL IV LAWANG)". Dengan tujuan untuk mendiskripsikan permainan kotak kartu berhitung sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang.

Penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti karena hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk mengadakan penelitian terkait tentang kemampuan kognitif dan sebagai bahan informasi untuk bahan penelitian lanjutan pada jenjang usia yang berbeda. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan tambahan pengetahuan yang di dapat oleh pendidik untuk bahan pembelajaran bagi anak didik dalam perkembangan kognitif. Bagi sekolah, dengan

teknik pembelajaran dan materi yang diberikan di sekolah tersebut guru dapat mencetak para anak didik sebagai generasi yang memiliki kemampuan-kemampuan yang unggul di tahapan perkembangan khususnya pada tahapan perkembangan kognitif anak terlebih dalam bidang berhitung.

Pengembangan kemampuan anak menurut kurikulum yang berlaku di Taman Kanak-kanak selama ini secara garis besar meliputi dua aspek pengembangan, yaitu sikap dan perilaku atau pembiasaan serta kemampuan dasar.

Menurut Patmonodewo, (2003:27) kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Selanjutnya perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.

Piaget (dalam Sujiono,2009:120) mengemukakan bahwa perkembangan kognisi adalah interaksi dari hasil kematangan manusia dan pengaruh lingkungan. Manusia aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan, menyesuaikan diri terhadap objek-objek yang ada disekitarnya yang merupakan proses interaksi untuk mengembangkan aspek kognitif.

Istilah kognitif yang sering dikemukakan oleh Piaget sebenarnya meliputi aspek struktur kognitif yang digunakan untuk mengetahui sesuatu. Berdasarkan keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu yang

fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspek. Dari beberapa pengertian di atas yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan kognitif merupakan cara berpikir anak dalam mencari penyelesaian dari berbagai masalah.

Anak belajar banyak melalui dirinya sendiri, tetapi ia sering memerlukan pertolongan untuk memadukan apa yang dipelajarinya sehingga tercipta konsep yang lebih kompleks/rumit. Satu-satunya cara yang efektif untuk memperluas dan memperkaya perkembangan kognitif anak adalah dengan menawarkan kesempatan bermain dalam lingkungan yang tidak menakutkan dan mengetahui pertanyaan atau pernyataan apa yang terbaik dalam mengembangkan permainan anak. Anak perlu ditawari berbagai kegiatan untuk bermain menjelajah lingkungan, lebih banyak merespon pada rangsangan dalam lingkungan dengan cara yang sangat konstruktif/membangun yaitu ketika ia mengorganisasi informasi di dalam otaknya dalam pola yang dapat diprediksi (diperkirakan) sejak usia yang sangat dini. Tetapi apabila anak hanya ditawari permainan dengan sedikit atau tidak ada petunjuk sama sekali, mereka kadang-kadang mengalami kesulitan menjelaskan dan memahami apa yang telah dia lihat atau jelajahi. Sebagaimana anak mendapatkan lebih banyak pengalaman dari dunia sekeliling mereka, mereka sering membutuhkan pertolongan dalam mengorganisasi hasil belajar yang spesifik (terarah pada suatu konsep).

Perkembangan anak ini membuat anak mampu mengorganisasikan pengertiannya tentang dunia disekelilingnya dengan mendorong perkembangan pembangunan mental (konsep) yang menggambarkan hal yang sama dalam suatu cara tertentu. Anak mengembangkan (konsep) melalui aktivitas nyata yang membutuhkan rentangan pengalaman indera yang luas. Seluruh

informasi yang didapatkan melalui bermain menjelajah ini akan diarsipkan ke dalam pola pemrograman di dalam otak. Melalui kegiatannya, anak membangun mental peniruan dari objek yang sebenarnya, membedakan benda-benda melalui penampakan luarnya, dan memutuskan bagaimana sesuatu tampak sesuai satu sama lain untuk membentuk pola atau urutan.

Menurut teori Piaget (dalam Aisyah, 2008:5.34) kemampuan untuk mengonsepan ciri-ciri benda dengan menggunakan kategori tertentu (misalnya warna, bentuk atau ukuran) berbeda dengan kemampuan mengonsepan angka. Ia mengatakan bahwa kedua kemampuan tersebut berbeda yaitu abstraksi empiris (mengabstrakkan hal yang nyata) mengacu pada konsep kategori, sementara abstrak reflektif mengacu pada konsep angka. Dalam abstrak empiris, anak terpusat pada satu ciri dari benda (misalnya warna) dan mengenyampingkan ciri-ciri lainnya. Sedangkan abstrak reflektif adalah proses berpikir yang lebih matang yang dibangun dari dalam.

Kotak kartu berhitung merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan, terdiri atas kotak kartu dan kartu-kartu untuk menghitung. Kartu-kartu yang digunakan untuk media permainan ini juga berwarna-warni sehingga lebih menarik perhatian anak untuk memainkannya dan dimana di salah satu sisi kartu terdapat tulisan angka sehingga anak bisa mengenal berbagai macam bentuk angka. Permainan kartu berhitung digunakan sebagai media penyampaian pesan pada anak untuk belajar berhitung.

Kartu berhitung sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan yang dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kotak kartu berhitung akan lebih efektif apabila kita bisa merancangnya lebih khusus lagi sesuai dengan tahap perkembangan dan selera anak tanpa kita

harus membelinya ditoko-toko. Kotak kartu berhitung ini juga memiliki banyak manfaat bagi anak-anak, yaitu anak lebih mudah untuk memahami konsep berhitung, anak lebih termotivasi untuk belajar berhitung, memberikan cara yang menarik untuk belajar

Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Bagi anak-anak, pembelajaran sebenarnya datang dari proses mengerjakan kegiatan, bukan dari hasil akhir. Kemampuan berhitung hanyalah sebagian dari seluruh proses pembelajaran anak. Kemampuan ini juga menjadi tolak ukur saat anak masuk SD. Menurut Chugani, (2009:37) menerapkan metode pembelajaran yang hanya menggunakan lembar-lembar kerja untuk membuat anak duduk diam selama rentang waktu tertentu dan mengerjakannya hari demi hari itu tidaklah tepat. Lembar kerja boleh saja diberikan pada anak, tetapi perlu diimbangi dengan kegiatan khas anak yaitu bermain. Sehingga pembelajaran yang diberikan kepada anak harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak merasa belajar berhitung bukan sesuatu yang sulit. Melalui media permainanlah anak merasa senang bahkan menganggap permainan berhitung tidaklah sulit. Sebaliknya, jika pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung dilakukan dengan tanpa media permainan, anak akan merasa bosan dan terkesan pembelajaran berhitung itu sulit. Sehingga anak justru enggan untuk melakukan kegiatan-

kegiatan belajar lanjutannya. Dengan membiasakan dan mengulang bisa menjadi dasar untuk mengajarkan anak memahami sesuatu. Seperti yang diungkapkan Masykouri, (dalam Niam Masykuri, 2009:44) bahwa esensi belajar berhitung di sini bukan untuk membuat si kecil menjadi bisa bahkan menguasai, melainkan sekedar menumbuhkan minat.

Pada anak usia 4-6 tahun minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Disekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka ditemukan dimana-mana, misalnya pada jam dinding, mata uang, kalender, bahkan pada kue ulang tahun. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa angka telah menjadi bagian hidup sehari-hari. 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.

Menurut Musbikin, (2004:203) pelajaran matematika disekolah adalah untuk mempersiapkan anak agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan di dunia yang selalu berkembang dengan melalui latihan bertindak atas dasar berpikir secara logis, kritis, cermat atau analistis, jujur, efektif, taat pada aturan.

## **METODE**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada bagian ini akan dijelaskan beberapa kegiatan dalam metode penelitian, antara lain:

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan kemampuan kognitif dengan bermain kotak kartu berhitung di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang. Berdasarkan judul penelitian dan rumusan permasalahan, maka jenis penelitian ini

merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan rancangan yang digunakan yaitu studi kasus.

Menurut Best (dalam Sukardi, 2003:157) penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Sehingga peneliti melaporkan keadaan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian deskriptif, peneliti tidak melakukan manipulasi variabel dan tidak menetapkan peristiwa yang akan terjadi dan biasanya menyangkut peristiwa-peristiwa yang saat sekarang terjadi.

Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2005:4), metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data dan perilaku yang dapat diamati. Kirk dan Miller yang ada pada buku Moleong (2005:4) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasan-kawasan maupun dalam peristilahannya. Penelitian kualitatif menurut Riche (dalam Moleong, 2005:5) adalah upaya untuk menyajikan dunia sosial, perilaku, persepsi dan persoalan tentang manusia yang diteliti.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Wiliams (dalam Moleong, 2005:5) bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan menggunakan metode alamiah dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah. Selanjutnya Moleong (2005:6) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persersi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-

kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan cara memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan studi kasus. Studi kasus menurut Faisal (dalam Silviana Frelana 2006:22) merupakan tipe desain dalam penelitian yang menelaahnya kepada satu kasus, dilakukan secara intensif, mendalam, mendetail dan komperhensif, biasanya dilakukan pada individu, juga bisa dilakukan terhadap kelompok.

Penggunaan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan rancangan yang digunakan yaitu studi kasus dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam permainan kotak kartu berhitung.

#### **Lokasi Penelitian**

Menurut Sukardi, (2003: 53) tempat penelitian adalah tempat dimana proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian berlangsung.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV di jalan Ngamarto Indah No 394 Kecamatan Lawang Kabupaten Malang. Adapun yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan lokasi yaitu karena TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang merupakan TK yang telah menerapkan permainan kotak kartu berhitung dan juga dapat memanfaatkan kartu-kartu tersebut untuk mengenalkan angka kepada anak-anak secara menyenangkan.

#### **Subyek Penelitian**

Dalam suatu penelitian, subyek penelitian sangatlah penting. Dalam penelitian ini subyek penelitiannya adalah anak, guru, kepala sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang.

#### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian,

karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain, observasi, dokumentasi dan wawancara.

Menurut Bogdan (dalam Moleong, 2005:164) mendefinisikan secara tepat pengamatan berperan serta sebagai penelitian yang bercirikan interaksi sosial yang memakan waktu cukup lama antara peneliti dengan subyek dalam lingkungan subyek dan selama itu data dalam bentuk catatan lapangan dikumpulkan secara sistematis dan berlaku tanpa gangguan. Teknik ini adalah pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti dan juga dapat digunakan untuk memeriksa latar dan aktifitas individu. Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Menurut Arikunto, (2006:156) observasi merupakan kegiatan penelitian terhadap suatu subyek dengan menggunakan semua indera.

Observasi atau yang disebut dengan pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu subyek dengan menggunakan seluruh alat indera, jadi dalam mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap. Tetapi dalam hal ini observasi merupakan pengamatan langsung kegiatan manusia dan situasi sosial, serta konteks dimana kegiatan itu terjadi. Dengan pengamatan langsung bisa memperkuat informasi yang diperoleh di lapangan. Dengan pengamatan peneliti dapat menjelaskan situasi yang terjadi sewaktu dilaksanakan.

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi dua yaitu observasi non-sistematis dan observasi sistematis. Observasi non-sistematis

adalah observasi yang dilakukan oleh pengamat tanpa menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Sedangkan observasi sistematis adalah observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan mempergunakan pedoman observasi sebagai instrumen pengamatan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi sistematis karena peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai instrument pengamatan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi sistematis untuk mengumpulkan data tentang penggunaan metode kotak kartu berhitung dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk menetapkan panduan observasi, peneliti mengambil aspek-aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dari Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (PERMENDIKNAS) nomor 58 tahun 2009, yaitu mengenal lambang bilangan.

Menurut Nasution, (2003:101) mendefinisikan wawancara sebagai suatu komunikasi verbal yang memerlukan responden untuk merumuskan buah pikiran serta perasaannya dengan tepat. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu menurut Moleong, (2005:186) wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Sebelum wawancara peneliti menyiapkan pedoman wawancara. Pedoman ini berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang bisa mencakup fakta dan data yang berkenaan dengan fokus penelitian (Sukamadinata, 2005:216). Pedoman wawancara tersebut dimaksudkan agar wawancara lebih terarah sehingga informasi yang dibutuhkan dapat lengkap dan jelas. Wawancara dilakukan dengan dua alternatif yaitu bebas dan terstruktur. Dimana

wawancara bebas dilakukan tanpa ada persiapan terlebih dahulu. Sedangkan terstruktur, wawancara yang dilakukan dengan menggunakan persiapan terlebih dahulu dan selanjutnya menyesuaikan dengan rancangan wawancara yang telah disusun.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alternatif yang kedua, yaitu wawancara secara terstruktur yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak yang bermain kotak kartu berhitung.

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 2006:158).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumen dari hasil pengamatan yang diberikan oleh guru melalui penggunaan metode kotak kartu berhitung dalam proses pembelajaran dan foto ataupun gambar untuk mengetahui secara langsung kegiatan anak didik saat bermain kotak kartu berhitung. Selain itu, metode dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan RKH, foto-foto tentang kegiatan pembelajaran dengan bermain kotak kartu berhitung yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang.

#### **Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono, (2008:244) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Sukardi, (2003:87) analisis data dilakukan pada keseluruhan data temuan yang diperoleh dari lapangan. Perolehan data tersebut dikumpulkan pada saat mengadakan observasi. Analisis data dilakukan dengan

membanding-bandingkan antara satu informasi dengan informasi yang lain. Dengan cara ini peneliti dapat mengembangkan penelusuran terhadap data yang diperlukan, sehingga memperoleh data yang rinci sesuai fokus yang diteliti.

Analisis data dilaksanakan pada seluruh data yang tersedia yang diperoleh dari lapangan, dari berbagai sumber yaitu pengamatan, wawancara, dokumentasi. Analisis data ini menggunakan teknik perhitungan prosentase menurut Turmudi dan Harini, (2008:25) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Prosentase (nilai)

f : Sekor yang telah diperoleh

N: Nilai maksimal

#### **Pengecekan Keabsahan Data**

Agar dapat dipertanggung jawabkan maka penelitian perlu dilakukan pengecekan keabsahan data, proses pengecekan dilakukan dengan triangulasi. Menurut Putra, (2012:89-90) triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data yang sangat sering dan banyak digunakan dalam penelitian kualitatif. Ini terjadi karena triangulasi memberi peluang paling besar untuk mendapatkan data sesuai dengan realitas yang sesungguhnya. Triangulasi merupakan pengecekan atau pemeriksaan ulang. Dalam bahasa sehari-hari triangulasi ini sama dengan cekdan ricek. Tekniknya adalah pemeriksaan kembali data dengan tiga cara yaitu triangulasi sumber, metode dan waktu.

Triangulasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan data yang diperoleh dilapangan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi metode, karena disesuaikan dengan kebutuhan dan kenyataan yang ada di lapangan.

#### **HASIL PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV di Jalan Ngamarto Indah No. 394 Kelurahan Lawang Kecamatan Lawang Kabupaten Malang Propinsi Jawa Timur. Taman Kanak-kanak ini merupakan lembaga “AS-SAKINAH” yang di miliki oleh yayasan “AISYIYAH/MUHAMMADIYAH”.

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang didirikan sejak tanggal 18 Oktober 1993. Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang termasuk sekolah swasta namun sudah terakreditasi, status akreditasi sekolah ini yaitu akreditasi B yang telah ditetapkan di Surabaya pada tanggal 17 Desember 2007. Sekolah ini juga telah mendapatkan NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional) yaitu 20575799.

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang merupakan sekolah yang mempunyai kepedulian yang cukup besar guna mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan non formal.

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang mempunyai program pengembangan yang mendukung pembelajaran yaitu ekstrakurikuler simpoa, ekstrakurikuler komputer, ekstrakurikuler bahasa inggris, ekstrakurikuler mewarna dan menggambar serta ekstrakurikuler membaca Alqur'an metode Iqro' dan sholat. Proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang dimulai dari jam 07.30, untuk kelompok A dan kelompok B lamanya proses belajar mengajarnya tidak sama, kelompok A sampai jam 10.00 dan kelompok B sampai jam 10.30.

Penanggung jawab di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV yaitu Kepala, pengelolannya yaitu kepala sekolah dan komite sekolah. Guru di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang berjumlah tiga guru dan satu guru

ekstrakurikuler. Pendidikan kepala sekolah dan guru ekstrakurikuler di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang yaitu sudah S1, sedangkan guru yang lainnya yaitu D2PAUD

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang memiliki dua kelas yaitu kelas A dan B serta memiliki satu ruangan untuk kepala sekolah sekaligus untuk ruang komputer dalam ruangan ini tidak ada pembatas sehingga pada waktu anak-anak melakukan ekstrakurikuler komputer kepala sekolah ikut mengawasi. Selain itu juga ada satu ruangan untuk bermain di dalam kelas dan satu kamar mandi dan WC yang berdekatan dengan ruang kelas A.

Ruangan kelas A didisain sangat menarik sekali, dinding-dindingnya terdapat berbagai macam bentuk gambar hewan, buah-buahan, angka, huruf yang berwarna-warni dari sterofoam. Meja dan kursinya pun juga dikelompokkan menurut warnanya, ada warna merah, hijau, kuning dan biru. Di dalam kelas juga ada looker untuk meletakkan buku-buku dan peralatan sekolah anak-anak. Anak-anak juga tidak berebut loker yang telah disediakan karena di loker tersebut sudah ada nama dan foto masing-masing. Di depan kelas A ada weistafel untuk mencuci tangan di saat istirahat makan siang sehingga guru juga tetap bisa mengawasi anak-anak dari dalam kelas disaat anak-anak meminta ijin untuk ke kamar mandi atau mencuci tangan.

Guru yang mengajar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang ini berjumlah empat guru, satu mengajar play group, satu mengajar di kelompok A, satu mengajar di kelompok B, dan satu guru mengajar ekstrakurikuler. Proses belajar mengajar yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Aathfal IV Lawang ini menggunakan metode mengajar klasikal karena di dalam kelas hanya terdapat satu guru sehingga memudahkan guru untuk mengajar anak dan mengawasinya. Dalam penilaian guru menggunakan penilaian yang berupa bintang.

Dalam membuat RKH dan RKM guru-guru disini tidak membuat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, maksudnya guru-guru disini tidak membuat setiap hari namun guru-guru membuatnya langsung dalam satu semester atau di rapel sehingga pembelajarannya terkadang juga tidak sesuai dengan tema dan indikator.

Guru tidak hanya mengajak anak bermain dan belajar di dalam kelas saja namun guru juga mengajak anak-anak belajar sekaligus bermain diluar kelas seperti di halaman sekolah. Untuk pengenalan konsep angka, guru mengajak anak-anak belajar di luar kelas dengan bermain yaitu melakukan permainan kotak kartu berhitung. Setiap tiga bulan sekali anak-anak juga di ajak berjalan-jalan di sekitar sekolah dan kegiatan itu juga di manfaatkan oleh guru untuk menjenguk anak-anak yang tidak masuk karena sakit atau menjenguk wali murid yang sakit. Dalam proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang tidak hanya mengajari untuk bersosialisasi dan menerapkan hal-hal yang positif bagi anak tetapi anak di ajak langsung untuk praktek dan menerapkannya. Seperti setiap hari jumat anak-anak di ajak untuk beramal jariah namun apabila sekolah akan menyalurkan amal jariah anak-anak yang telah terkumpul, guru mengajak anak-anak untuk memberikannya sendiri kepada orang yang lebih membutuhkan.

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang juga sudah memenuhi standar permainan yang diwajibkan oleh pemerintah yaitu ada jungkitan, seluncuran, putar-putaran, ayunan. Namun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal juga sudah melengkapinya dengan permainan mandi bola, mainan pasir, permainan untuk memanjat dan bergelantungan di halaman sekolahnya.

Berikut ini adalah hasil penelitian tentang Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan Bermain Kotak Kartu Berhitung (Studi Kasus Pada Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang). Hasil penelitian ini

digunakan untuk mendiskripsikan pelaksanaan permainan kotak kartu berhitung sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang.

### **Pelaksanaan Penelitian**

Dalam pelaksanaan permainan kotak kartu berhitung diserahkan sepenuhnya pada pihak sekolah yaitu TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang, baik dalam persiapan atau penyediaan alat permainan maupun dalam pelaksanaan permainan kotak kartu berhitung. Peneliti hanya mengamati saja saat kegiatan permainan kotak kartu berhitung dilaksanakan sambil mencatat aspek-aspek yang diamati dalam lembar pedoman observasi hasil pengembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan kotak kartu berhitung yang kemudian digunakan untuk mengolah data.

Dari hasil observasi atau pengamatan dilapangan selama melakukan kegiatan permainan kotak kartu berhitung berlangsung, hasil skor yang didapat anak dalam setiap permainan dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan dapat dilihat sebagai berikut: (1) pada permainan kotak kartu berhitung yang pertama pada pengembangan kemampuan kognitif anak, yaitu melalui permainan dengan menunjukkan angka 1-20. Hasil skor (bintang) yang di dapat anak yaitu yang mendapat bintang 4 ada 15 anak, yang mendapat bintang 3 ada 3 anak, yang mendapat bintang 2 ada 3 anak; (2) pada permainan kotak kartu berhitung yang kedua pada pengembangan kemampuan kognitif anak, yaitu melalui permainan mengurutkan angka 1-20. Hasil skor (bintang) yang mendapat bintang 4 ada 16 anak, yang mendapat bintang 3 ada 4 anak, yang mendapat bintang 2 ada 1 anak. (3) pada permainan kotak kartu berhitung yang ketiga pada pengembangan kemampuan kognitif anak, yaitu melalui permainan membilang 1-20 dengan kartu angka. Hasil skor (bintang) yang yang mendapat bintang 4 ada 19 anak, yang mendapat bintang 3 ada 2 anak, yang mendapat bintang 2 ada 0 anak.

### Analisis Data

Dari lembar hasil pelaksanaan permainan kotak kartu berhitung pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang, dapat diketahui bahwa pelaksanaan permainan kotak kartu berhitung dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang. Dari data yang telah diperoleh tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan prosentase berdasarkan skor setiap penilaian. Berdasarkan skor penilaian yang telah ditetapkan dapat dihitung dengan menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{78,35}{84} \times 100\%$$
$$= 93,29\%$$

Dalam pengembangan kemampuan kognitif anak melalui bermain kotak kartu berhitung pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang, skor yang didapat untuk seluruh aspek yang diamati adalah 93,29%.

### Wawancara

Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar, maka tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor yang salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan. Dalam pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang ini metode yang digunakan adalah melalui bermain kotak kartu berhitung terutama dalam pengembangan kognitif. Kotak kartu berhitung merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan. Dimana anak-anak belajar namun anak-anak masih tetap bisa bermain. Kepala sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang menyatakan bahwa: “Anak-anak yang sekolah disini tidak akan kehilangan masa-masa bermainnya mbak karena disini kita semua selalu berusaha memberikan yang terbaik

untuk anak-anak, anak-anak diajak belajar namun melalui bermain juga karena anak-anak kan lebih senang bermain mbak dari pada belajar, jadi semua itu kita lakukan dengan seimbang yaitu belajar sambil bermain. Apalagi untuk pembelajaran kognitif mbak kita menggunakan metode bermain supaya anak-anak tidak bosan dan tegang saat guru mengajaknya belajar sehingga anak-anak merasa senang dan materi disaat belajar kognitif yang diberikan pada anak-anak juga dapat diterima dengan baik”

Satu-satunya cara yang efektif untuk memperluas dan memperkaya perkembangan kognitif anak adalah dengan mengajak anak belajar sekaligus bermain dalam lingkungan yang tidak menakutkan dan mengetahui pertanyaan atau pernyataan apa yang terbaik dalam mengembangkan permainan anak. Berdasarkan hasil wawancara di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang, maka hasil penelitian ini mendukung teori bermain menurut Menurut Soegeng (dalam Yus, 2005:23) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi, bermain ada yang dapat dilakukan secara sendiri dan ada yang dapat dilakukan secara berkelompok. Dalam bermain ada yang ingin dicapai anak. Ini dapat menimbulkan rasa senang dan kecewa. Dalam permainan kotak kartu berhitung ini anak-anak tidak hanya bermain namun juga bisa mengembangkan kemampuan kognitifnya.

### Metode Bermain Kotak Kartu Berhitung

Peneliti berpendapat bahwa bermain merupakan suatu kebutuhan yang menyenangkan bagi anak, dengan bermain anak dapat bereksplorasi dan tanpa disadari bahwa ia telah melatih dirinya dalam beberapa kemampuan tertentu sehingga ia memiliki kemampuan-kemampuan baru. Oleh karena itu nilai bermain begitu besar dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain

dalam pelaksanaan program kegiatan anak di TK yaitu belajar seraya bermain.

Penelitian yang peneliti lakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang pada kelompok A, bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Kegiatan bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan. Melalui kegiatan metode bermain kotak kartu berhitung yang telah dilakukan dapat menimbulkan kesenangan dan kegembiraan bagi anak. Anak-anak juga selalu ceria dan aktif di saat mengikuti permainan kotak kartu berhitung.

Menurut Sugianto 1994:2 bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (inheren) dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti berpendapat bahwa melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasinya, bermain berarti memberikan kesempatan pada anak untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai usaha membuat pengalaman belajar itu dirasakan dan dipersiapkan secara alami oleh anak, sehingga bermakna bagi anak tersebut.

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain yang sangat beragam seperti bermain kotak kartu berhitung. Permainan ini juga bisa digunakan secara berkelompok maupun individu, permainan ini juga bisa digunakan untuk berkompetisi maupun tidak. Bermain menggunakan kotak kartu berhitung ini anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk ia ingat, alat permainan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan terutama di aspek perkembangan kognitif. Belajar yang dilakukan seraya bermain dengan menggunakan kotak kartu berhitung ini merupakan strategi dalam pengembangan

kognitif yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang.

### **Kemampuan Kognitif**

Menurut Patmonodewo, (2003:27) kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Selanjutnya perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kematangan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.

Melalui bermain menggunakan kotak kartu berhitung anak-anak diajak bermain yang menyenangkan sekaligus berpikir dan mengingat bentuk-bentuk angka yang terdapat di kartu. Disaat anak-anak diajak untuk berkompetisi dalam melakukan permainan, anak-anak juga diajak untuk berfikir bagaimana caranya agar anak-anak bisa sampai dahulu di tempat kotak kartu dan memilih kartu yang benar terlebih dahulu agar bisa memenangkan perlombaan dalam permainan kotak kartu berhitung.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka skor yang didapat untuk seluruh aspek yang diamati adalah 93,29%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kotak kartu berhitung dapat dikatakan sangat baik untuk pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Lawang.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode kotak kartu berhitung di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Lawang

dapat memberikan semangat belajar pada anak terutama pada pengembangan kognitif. Karena belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan permainan kotak kartu berhitung dapat membuat anak merasa senang dan bisa berkompetisi sehingga memacu anak untuk lebih bersemangat dan lebih berusaha untuk menjadi pemenang. Dari sinilah anak-anak lebih cepat mengingat angka-angka yang ada pada kartu-kartu berhitung.

#### Saran

Berdasarkan simpulan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain, agar dalam pengembangan kognitif anak melalui bermain kotak kartu berhitung membuat kegiatan belajar seraya bermain anak lebih komprehensif dan lebih aktif, hendaknya dilakukan dengan berbagai cara seperti berlomba, menunjuk anak satu persatu dan lain-lain.

Hendaknya guru dapat menciptakan proses kegiatan belajar seraya bermain yang menyenangkan, sehingga anak merasa tertarik dan merasakan keinginan untuk selalu datang ke sekolah, karena dengan demikian hasil belajar yang dicapai akan lebih optimal.

Melalui bermain kotak kartu berhitung, dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk mengembangkan kognitif anak agar dalam kegiatan belajar anak tidak merasa tertekan, terpaksa dan lebih menyenangkan karena anak tidak hanya belajar di dalam kelas namun juga dapat belajar di luar kelas.

#### DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti, 2008. *Perkembangan dan*

*Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Aqib, Zainal, 2011. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: Nuansa Aulia

Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

Asmani, Jamal Ma'mur, 2009. *Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press Anggota IKAPI

Chugani, Shoba Dewey, 2009. *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermain*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Franela, Silviana WP, 2006. *Penerapan Prinsip Androgogi dalam Proses Pembelajaran Kejar Paket C di Sanggar Belajar Kegiatan Belajar Kalisari Malang (Studi Kasus Sanggar Belajar Kalisari Malang)*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.

Hariwijaya, dkk, 2011. *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadhika Publishing

Masykuri, Niam, 2009. *Parents Guide Preschool Directory*. Jakarta: Mileniabook Publishing

Moleong, Lexy, M. A, 2005. *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Roskarya

Musbikin, Imam, 2004. *Anak-anak Didikan Teletubbies*. Yogyakarta: Mitra Pustaka

Nasution, 2003. *Berbagai Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Patmonodewo, Soemiarti, 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Asdi Mahasatyarta:Depdiknas

Putra, Nusa dkk, 2012. *Penelitian Kualitatif PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Sudono, Anggani, 2001. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT Grasindo

Sugianto, Mayke, 1994. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jaakarta: Dekdikbud

Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Sujiono, Yuliani, Nurani, 2009. ***Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini***. Jakarta: PT INDEKS
- Sukamadinata, N S, 2005. ***Metode Penelitian Pendidikan***. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukardi, 2003. ***Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya***. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Tedjasaputra, Mayke, 2001. ***Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini***. Jakarta: PT Grasindo Anggota IKAPI
- Turmudi, Sri, Harini, 2008. ***Metode Statistika Pendekatan Teoritis Dan Aplikatif***. Malang: UIN Malang PRESS
- Yus, Anita, 2005. ***Penilaian Perkembangan Belajar Taman Kanak-Kanak***. Jaka