

PENGARUH MEDIA DIORAMA KOLAM PANCING TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL II KELURAHAN BOGO KECAMATAN NGANJUK

Luluk Tri Susanti

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: slulukciput@gmail.com

Sri Joeda Andajani

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: sri.joeda@gmail.com

Abstrak

Penelitian *Pre-Experimental Design* ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh media diorama kolam pancing terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kelurahan Bogo Kecamatan Nganjuk. Populasi penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kelurahan Bogo Kecamatan Nganjuk yang berjumlah 20 anak kelompok A. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *Wilcoxon Match Pairs Test* dengan rumus $T_{hitung} < T_{tabel}$ dengan menggunakan taraf signifikan 5%. Jika T_{hitung} lebih kecil dari pada T_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh $T_{hitung} = 0$ dan T_{tabel} untuk $N=20$ dengan taraf signifikan 5% adalah senilai 52, maka $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$). Berdasarkan olah data maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi penelitian ini dapat disimpulkan media diorama kolam pancing berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kelurahan Bogo Kecamatan Nganjuk.

Kata kunci: Media diorama, Mengenal angka 1-10

Abstract

This research Pre Experimental Design aims to examine influence media of fishing pond diorama to the ability of recognizing the knowing number concept of in childhood in group A kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal II Vilage Bogo Distrage Nganjuk. The population is children in group A kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal II Vilage Bogo Distrage Nganjuk with which amounts 20 children. Techniques data collection using observation and documentation. Technique of data analysis of this research use wilcoxon match pairs test with formula $T_{count} < T_{table}$ with significant level 5%. If T_{count} smaller than T_{table} , H_0 is rejected and H_a accepted. The result of data analysis shows that $T_{count} = 0$, while T_{table} with children amounts 20 ($N=20$) obtained of 52, then $0 < 52$. From the result of data analysis, it can be concluded than H_0 is rejected and H_a accepted. So, it can be concluded that media of fishing pond diorama is influential on the ability to recognizing of knowing number 1-10 of children group A in kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal II Vilage Bogo Distrage Nganjuk

Keywords: Media diorama, Knowing number 1-10

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus baik dari kognitif, sosial, emosi, nilai moral dan agama, bahasa, fisik, motorik, seni dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat. Masa ini merupakan saat yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Berk (dalam Sujiono, 2009:6) menjelaskan pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Maka dari itulah usia 0 sampai 6 tahun adalah usia emas (*golden age*).

Anak usia dini memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Montessori (dalam Sujiono, 2009:135) mengungkapkan bahwa anak mulai dari lahir sampai 6 tahun itu mengalami masa sensitif, dimana masa sensitif tersebut merupakan masa awal untuk belajar. Selama periode sensitif, anak menjadi peka atau mudah terstimulasi oleh aspek-aspek dari lingkungan. Sehingga perlu adanya pendidikan sejak dini agar anak dapat menerima rangsangan-rangsangan dari luar, melalui pemberian

rangsangan-rangsangan positif untuk pertumbuhan dan perkembangannya menjadi maksimal.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2014:22). Pendidikan anak usia dini terbagi menjadi 3 jalur, yaitu jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA). Jalur nonformal berbentuk Taman Pendidikan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat yang menggunakan program untuk anak usia 2-4 tahun dan 4-6 tahun. Jalur informal adalah keluarga yang telah tercantum di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu lembaga PAUD yang diperuntukkan untuk anak usia 4-6 tahun atau disebut dengan masa prasekolah. Pada masa prasekolah ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama (Yulianti, 2010:3). Taman kanak-kanak memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik, atau motorik, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Salah satu dari enam aspek perkembangan anak adalah kognitif. Aspek kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak. Pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya (Yuliani dkk, 2007: 1.22), sehingga tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditori, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri dan *sains* permulaan. Salah satu pengembangan kognitif anak usia dini adalah pengembangan aritmatika.

Aritmatika adalah cabang matematika yang bersangkutan dengan perhitungan (penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian). Salah satunya yaitu pengenalan angka, kemampuan dalam mengenal angka 1-10 adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dari dirinya.

Angka atau bilangan merupakan salah satu unsur penting dalam matematika. Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Yuwono dan Abdullah, 1995:24) “angka adalah suatu tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan” angka adalah simbol dari suatu bilangan (Suyanto, 2015:104).

Oleh karena itu, mengingat pentingnya angka pada kehidupan sehari-hari, maka kemampuan mengenal angka ini perlu diajarkan sejak usia dini dimulai dengan pengenalan konsep bilangan secara sederhana. Pengenalan simbol angka ini dapat diberikan kepada anak dengan menggunakan media. Pembelajaran mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media dan bermain, dapat membuat anak menyukai matematika sejak dini.

Dalam membantu anak untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya diperlukan guru yang kreatif. Guru sebagai fasilitator harus dapat memilih bahan ajar atau media yang tepat untuk peserta didik. Bahan ajar yang tepat dan sesuai akan memudahkan tercapainya tujuan perencanaan pembelajaran. Selain dari media terdapat komponen-komponen lain yang mempengaruhi perencanaan pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi perencanaan pembelajaran antara lain adalah tujuan pembelajaran, isi atau materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, evaluasi, media dan sumber belajar (Masitoh, 2007:4.4).

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Juni tahun 2016 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kelurahan Bogo Kecamatan Nganjuk pada kelompok A, kemampuan dalam penguasaan matematika yaitu dalam mengenal angka 1-10 anak kelompok A masih kurang aktif terlihat dalam pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran lebih banyak berupa transfer pengetahuan dan pada aktivitas pembelajaran pada anak dimana anak cenderung pasif. Anak hanya menerima dan mengikuti apa yang diberikan guru, sehingga terlihat dalam pembelajaran yang dilakukan yaitu ketika anak belum bisa menunjukkan angka 1-10. Pada pembelajaran menghitung anak sudah dapat berhitung secara urut dan menghitung benda namun ketika guru menunjukkan simbol angka “5” pada anak, anak masih salah menyebutkan simbol angka yang dipengang oleh guru. Misal guru memegang angka 5 tetapi anak menjawab dengan angka 2. Dari jumlah anak hanya sekitar 50% anak mampu menyebutkan simbol angka dengan benar sedangkan yang 50% anak masih salah menyebut menyebutkan simbol angka yang ditunjukkan oleh gurunya kepada anak. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif dalam pengenalan angka 1-10.

Menurut Sudjana (2007:2) media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar anak dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar. Demikian juga ketika mengajar pengenalan angka pada anak usia dini. Selain memperhatikan karakteristik anak, media haruslah menarik. Salah satu media yang belum dimiliki di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II adalah media diorama.

Menurut Munadi, (2008:109) diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Di dalam diorama terdapat bentuk tiga dimensi yang berukuran kecil. Benda-benda berupa orang-orangan, pohon-pohonan, hewan-hewan keadaan alam dan lain-lain sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran kecil atau mini.

Salah satu medianya yaitu dengan memberikan suatu media diorama kolam pancing untuk kemudian diterapkan ke dalam proses pembelajaran sesuai karakteristik anak. Melalui media tersebut anak dapat mengenal angka menyebutkan simbol dan menunjuk angka.

Dari uraian tersebut di atas, penelitian ini mencoba menggunakan media diorama kolam pancing terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A. Arsyad (2013:106) mengungkapkan media diorama adalah bentuk tiga dimensi yang menyerupai aslinya dengan keadaan yang nyata. Di dalam diorama terdapat bentuk tiga dimensi yang berukuran kecil. Benda-benda berupa orang-orangan, pohon-pohonan, hewan-hewan keadaan alam dan lain-lain sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran kecil atau mini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mengenal angka erat kaitannya dengan mengenalkan simbol-simbol angka dan menunjuk angka. Oleh karena itu pengenalan angka sejak usia dini sangatlah penting untuk membantu anak dalam kegiatan sehari-hari khususnya di dalam bidang matematika. Dalam pembelajaran menggunakan media diorama kolam pancing anak dapat bermain sambil belajar secara aktif dan menyenangkan.

Media diorama kolam pancing dapat digunakan mengenalkan simbol angka dan menunjuk angka. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk menguji kebenaran bahwa media diorama kolam pancing dapat mempengaruhi kemampuan mengenal angka 1-10 dan kemampuan mengenal angka dapat dipengaruhi oleh media diorama kolam pancing.

Berdasarkan latar belakang yang telah digambarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh Media Diorama Kolam Pancing Terhadap Kemampuan

Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kelurahan Bogo Kecamatan Nganjuk”.

METODE

Penelitian tentang pengaruh Media Diorama Kolam Pancing Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kelurahan Bogo Kecamatan Nganjuk merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design*. Jenis yang digunakan yaitu *One Grup Pretest-Posttest Design*, karena hanya terdapat satu kelas pada kelompok A dan subjek yang diteliti dibawah 30 yakni sebanyak 20 anak.

Lokasi yang dipilih untuk melakukan penelitian adalah TK Aisyiyah Bustanul Athfal II yang beralamatkan di Jl.Dr.Soetomo II Nganjuk. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 20 anak. Sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik sampling jenuh, karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan, dimana peneliti ikut berperan sebagai pengajar dan mengamati proses kegiatan untuk dijadikan sumber data penelitian. Sedangkan tes dalam penelitian ini yaitu *pret-test, treatmen dan post-test*. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data anak, data guru, foto-foto proses belajar, RPPM, dan RPPH.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon Match Pairs Test*. Sementara itu untuk menentukan kesimpulan dari pengujian hipotesis dengan membandingkannya menggunakan tabel kritis uji *Wilcoxon* dengan taraf signifikan 5%. Adapun bentuk tabel penolong seperti di bawah ini:

Tabel Penolong untuk Tes Wilcoxon

NO	X_{A1}	X_{B1}	Beda	Tanda jenjang		
			$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
1						
2						
3						
4						
5						
Jumlah					$T=...$	$T=..$

Keterangan :

X_{A1} : Nilai sebelum diberi perlakuan

X_{B1} : Nilai setelah diberi perlakuan

$X_{B1} - X_{A1}$: Beda antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Kemudian teknik analisis setiap item *instrument* pada kegiatan *pre-test*, *treatment*, dan *post-test* menggunakan rumus sebagai berikut :

1. Rata- rata item 1 = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah murid}}$
2. Rata- rata item 2 = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah murid}}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kelurahan Bogo Kecamatan Nganjuk, dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2017–4 Agustus 2017 selama 3 minggu, setiap minggunya dilakukan 2 kali datang ke TK (6x pertemuan) yaitu, 1 kali *pre-test*, 4 kali *treatment*, dan 1 kali *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan pada minggu pertama, kemudian kegiatan *treatment* menggunakan media diorama kolam dilakukan pada minggu kedua dan ketiga, lalu dilanjutkan dengan kegiatan *post-test*.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengukuran awal (*pre-test*) disesuaikan dengan 2 item penilaian telah ditetapkan, yaitu: menunjuk angka dan menyebutkan simbol-simbol angka. Hasil rata-rata yang diperoleh pada kemampuan mengenal angka 1-10 sebelum diberikan perlakuan berupa media diorama kolam pancing adalah 2,30. Pada tahap pemberian *treatment* dilakukan sebanyak 4 kali, karena *treatment* dengan menggunakan media diorama kolam pancing diberikan secara bertahap sebanyak 4 kali dan dalam sehari hanya dilakukan satu *treatment* saja. *Treatment* pertama ditekankan pada angka 1-4, *treatment* kedua ditekankan pada angka 5-8, *treatment* ketiga ditekankan pada angka 8-10 dan *treatment* keempat ditekankan pada angka 1-10.

Pada tahap penilaian akhir (*post-test*) disesuaikan dengan 2 item yang telah ditetapkan, yaitu menunjuk angka dan menyebutkan simbol-simbol angka. Dari penilaian *post-test* tersebut kemudian diambil nilai rata-rata untuk penetapan hasil *post-test*. Hasil rata-rata yang diperoleh adalah 3,20. Setelah diketahui hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test*, kemudian dianalisis secara statistik nonparametrik dengan menggunakan tabel penolong uji *Wilcoxon match pairs test*, yang bertujuan untuk mencari kebenaran hipotesis yang digunakan. Berikut data hasil analisis kemampuan mengenal angka1-10 anak kelompok A dalam tabel penolong *wilcoxon match pairs test*:

Tabel Penolong *Wilcoxon Match Pairs Test*

No	Nama	Pre-test (X _{A1})	Post-test (X _{B1})	Beda X _{B1} - X _{A1}	Tanda Jenjang		
					Jenjang	+	-
1	ADM	5	7	2	9	+9	0
2	ADP	4	7	3	18,5	+18,5	0
3	AHS	3	5	2	9	+9	0
4	AZ	5	7	2	9	+9	0
5	BAZ	5	7	2	9	+9	0
6	CAC	3	6	3	18,5	+18,5	0
7	FYW	5	7	2	9	+9	0
8	GAH	4	6	2	9	+9	0
9	M.DRE	5	7	2	9	+9	0
10	M.LS	3	5	2	9	+9	0
11	MWZ	6	8	2	9	+9	0
12	NZR	5	7	2	18,5	+18,5	0
13	NAA	4	7	3	18,5	+18,5	0
14	PAR	5	7	2	9	+9	0
15	RAR	6	8	2	9	+9	0
16	CZA	4	6	2	9	+9	0
17	SAA	3	6	3	18,5	+18,5	0
18	SRS	5	7	2	9	+9	0
19	SAP	5	7	2	9	+9	0
20	VDC	7	8	1	1	+1	0
					T+=210	T-=0	

(Sumber:Hasil Uji *Wilcoxon Match Pairs Test*)

Hasil analisis data penelitian mengenai kemampuan mengenal angka1-10 pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kelurahan Bogo Kecamatan Nganjuk menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka mengalami kenaikan secara signifikasi dari rata-rata nilai *pre-test* 2,30 atau mulai berkembang, menjadi berkembang sesuai harapan, ditunjukkan dengan rata-rata nilai *post-test* 3.20. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil sebelum dan sesudah pemberian *treatment* berupa media diorama kolam pancing terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A. Media diorama kolam pancing merupakan media yang digunakan untuk mengenalkan angka kepada anak berbentuk permainan memancing angka. Sehingga anak dapat menunjuk angka dan menyebutkan simbol-simbol angka. Hal ini sesuai dengan teori Hamalik (dalam Arsyad, 2013:19) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat anak dalam pembelajaran .

Berdasarkan uraian diatas, dapat dijelaskan bahwa media diorama kolam pancing dapat digunakan sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenalkan angka 1-10

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media diorama kolam pancing berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kelurahan Bogo Kecamatan Nganjuk. Hal ini dibuktikan dari perolehan perbedaan hasil sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*) menggunakan media diorama kolam pancing yaitu semula berjumlah 92 menjadi 128. Dengan hasil rata-rata *pre-test* 2,30 dan hasil rata-rata *post-test* 3,20.

Pada hasil analisis data yang diperoleh, pada uji jenjang *Wilcoxon* nilai $T_{hitung} = 0$ dan T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% = 52 yang berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$). Hal ini menandakan bahwa hasil ini sesuai dengan taraf kepercayaan 95% atau peneliti percaya bahwa penelitian yang diambil ini benar dan mengambil resiko kesalahan 5% (0,05). Berdasarkan uraian di atas maka, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Saran

Sehubungan dengan kesimpulan yang telah ditulis, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

- 1) Bagi guru dengan adanya bukti bahwa media diorama kolam pancing dapat mempengaruhi kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A. Maka diharapkan guru dapat menjadikan media diorama kolam pancing sebagai alternatif solusi untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak. Dan guru dapat menjadikan media diorama kolam pancing dalam mengembangkan kemampuan aspek perkembangan lain pada anak, seperti bahasa, sosial emosional, motorik dan seni.
- 2) Bagi orang tua sebaiknya para orang tua memperhatikan perkembangan yang terjadi pada anak, salah satunya kemampuan mengenal angka 1-10.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai rujukan untuk mengadakan penelitian yang lebih inovatif terutama dalam hal kemampuan kognitif anak untuk mengenal mengenal angka atau dengan subjek dan tempat yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).

Montolalu, BEF.dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. 2015. *Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No. 137*. Jakarta: Permendikbud..

Runtukahu, J. Tombokan Dkk. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.

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

Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suyanto, Slamet. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks.