

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL MELALUI PERMAINAN  
KUBUS BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B3 DI TK PLUS TUNAS BANGSA  
SOOKO MOJOKERTO

SITI FAUZIYAH NUR, PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU - PENDIDIKAN  
ANAK USIA DINI, FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI  
SURABAYA

Abstrak

Kemampuan berhitung merupakan salah satu tujuan pendidikan Nasional. Peningkatan kemampuan berhitung dapat dilihat dari setiap anak manusia. Pendidikan kemampuan berhitung sudah menjadi kebutuhan bagi anak sekolah. Peningkatan kemampuan berhitung pada jenjang anak usia dini dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta diberikan berulang-ulang melalui permainan yang menarik dan menyenangkan dengan keteladanan, salah satunya melalui permainan kubus bergambar. Tujuan dalam penelitian ini ada dua yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung awal melalui permainan kubus bergambar pada anak kelompok B3 di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung awal melalui permainan kubus bergambar pada anak kelompok B3 di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) alat penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas anak, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi peningkatan kemampuan berhitung awal. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 14 anak dengan jumlah laki-laki 7 anak dan perempuan 7 anak. Tehnik analisa data yang digunakan adalah statistik diskriptif. Hasil analisa menunjukkan bahwa pada siklus satu diperoleh hasil observasi aktivitas guru sebesar 65%, hasil observasi aktivitas anak sebesar 73,21% dan hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung awal sebesar 42,85% sehingga hasil yang diperoleh belum sesuai harapan karena target yang ditentukan yaitu sebesar 76%. Oleh karena itu dilanjutkan dengan penelitian pada siklus kedua. Hasil dari analisis siklus kedua diperoleh observasi aktivitas guru sebesar 85%, observasi aktivitas anak sebesar 75,48% dan observasi peningkatan kemampuan berhitung awal sebesar 85,71%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung awal dapat ditingkatkan melalui permainan kubus bergambar.

Kata Kunci : Peningkatan Berhitung Awal dan Permainan Kubus Bergambar

*Abstract*

*Counting ability is one of National Educational goals. The increase of counting ability can be seen from every children. This capability has become a necessity for children. The effort of increasing counting ability in the level of early childhood is taught through exciting and fun learning, and given repeatedly by examples. One way to improve counting ability is by giving illustrated cube game. There are two objectives in this research, those are to identify and to describe the increase of basic counting ability through illustrated cube game on children in group B3 TK Plus Tunas Bangsa, Sooko Mojokerto. This research used Classroom Action Research. The instruments used in this research were observation sheet of children's activities, observation sheet of teachers' activities, and observation sheet of the increase of basic counting ability. The subjects in this study were 14 children which consisted of 7 boys and 7 girls. Data analysis technique used in this research was descriptive statistics. The research was conducted in two cycles, namely cycle I and cycle II. The analysis result showed that in the first cycle, the percentage of observation of teachers' activities was 65%, the observation of the children's activities was 73.21% and the observation of the increase of*

*basic counting was 42.85%. So that, the results obtained did not meet the standard which was 76%. Therefore researcher continued to the second cycle. From the analysis of the second cycle, the percentage of observation of teachers' activities was 85%, the observation of the children's activity was 75.48% and the observation of the increase of basic counting was 85.71%. From these results it can be concluded that the increase of basic counting can be improved through illustrated cube game.*

*Keywords: The increase of basing counting and Illustrated Cube Game.*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat mengakibatkan kemajuan-kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya aspek pendidikan, melalui pendidikan merupakan wahana yang paling ampuh dalam membentuk watak dan kepribadian manusia Indonesia, seutuhnya. (DIKNAS, 2007:2).

Peningkatan mutu Pendidikan nasional di Indonesia terus-menerus diupayakan oleh pemerintah seperti banyak bermunculan Pendidikan anak usia dini atau Pendidikan nonformal, seperti yang tertuang dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 berbunyi: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab". (DEPDIBUD, 2003:5).

Agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka setiap warganegara harus ikut berupaya meningkatkan mutu pendidikan nasional tersebut. Pendidikan Usia Dini / Prasekolah merupakan usia yang aktif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Potensi yang dikembangkan baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai

agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. 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.

Berhitung merupakan bagian dari Matematika yang harus dikuasai. Pentingnya mempelajari dan menguasai berhitung karena dapat membantu seseorang untuk mengatasi dan memecahkan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Melalui berhitung anak dapat mengetahui waktu, serta dapat melakukan proses jual-beli. Hal lainnya anak tidak akan mudah ditipu atau dibohongi bila bisa berhitung. Selain itu berhitung juga merupakan tuntutan orang tua. Hal ini lebih dikarenakan salah satu persyaratan utama untuk bisa diterima menjadi siswa baru di SD.

Mengingat pentingnya kemampuan berhitung maka berhitung dapat diberikan melalui berbagai macam cara. Guru juga dapat memilih berbagai macam model, metode dan media dalam pembelajaran yang sesuai untuk tujuan pembelajaran berhitung. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung. Metode-metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia TK diantaranya: bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek dan pemberian tugas. Media pengajaran harus menarik, bervariasi, variatif dan menyenangkan. Agar proses pembelajaran

berhitung menjadi mudah dilaksanakan pada anak TK dapat juga dilakukan melalui permainan.

Namun berdasarkan pengamatan, kemampuan berhitung anak-anak di kelas B3 TK Plus Tunas Bangsa belum mampu berhitung. Dari 14 anak kelompok B3, 60% (8 anak) belum mampu berhitung dan 40% (6 anak) sudah mampu berhitung. Tanda-tanda anak belum mampu berhitung salah satunya, bisa dilihat dalam perilaku anak waktu ditanya tentang berhitung dia hanya diam saja dan waktu diminta maju ke depan dia tidak mau atau mau maju tapi diam saja bahkan tidak menjawab, atau ketika diminta menjawab dia menangis.

Selama ini pelajaran berhitung diajarkan dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Sementara pembelajaran berhitung jarang digunakan melalui permainan sehingga tidak begitu menarik bagi anak TK. Selain itu media yang digunakan masih sederhana berupa kerikil, lidi, daun-daunan dan biji-bijian sehingga kurang menarik bagi anak. Cara guru menerangkan pembelajaran masih monoton. Intonasi bahasa yang digunakan datar. Guru hanya berdiri di depan kelas, kurang komunikatif dengan anak dan cara menyampaikan berhitung sulit dipahami oleh anak, sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh kurang optimal.

Rendahnya kemampuan berhitung anak juga dapat dilihat dari hasil lembar kerja anak di semester I di kelompok B TK Plus Tunas Bangsa Kecamatan Sooko Mojokerto, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Hasil lembar kerja anak kelompok B TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto**

No	Kelas	% anak tuntas belajar	% anak tidak tuntas belajar	Jml anak
1	B-1	9 siswa = 60%	6 siswa = 40%	15
2	B-2	12 siswa = 80%	3 siswa = 20%	15
3	B-3	6 siswa = 40%	8 siswa = 60%	14

(Sumber : Hasil nilai siswa Tahun 2011-2012)

### Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil adalah:

1. Apakah kemampuan berhitung awal dapat meningkat melalui permainan kubus bergambar pada anak?
2. Bagaimana kemampuan berhitung awal dapat meningkat melalui permainan kubus bergambar pada anak?

### Tujuan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung awal melalui permainan kubus bergambar pada anak kelompok B3 di TK Plus "Tunas Bangsa" Sooko Mojokerto dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung awal melalui permainan kubus bergambar.

### Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
  - Menambah referensi tentang model pembelajaran dengan media permainan kubus bergambar secara langsung untuk meningkatkan kemampuan berhitung.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Anak
    - Untuk memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal menjadi baik.
  - b. Bagi Guru atau Calon Guru
    - Hasil penelitian ini sebagai masukan untuk guru dalam meningkatkan cara mengajar melalui permainan kubus bergambar.
  - c. Bagi Sekolah
    - Memberikan masukan pada kepala sekolah dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah melalui pelatihan bagi guru tentang penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal.
  - d. Bagi Peneliti
    - Penelitian ini akan memberikan manfaat yaitu pengalaman praktis dalam bidang penelitian ilmiah dan dapat mengetahui peningkatan kemampuan berhitung awal melalui permainan kubus bergambar.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk, 1992:8). Anak khususnya anak usia dini merupakan masa yang paling optimal untuk berkembang. Pada masa ini anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar dan melakukan apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Selain itu, secara naluriah mereka aktif bergerak. Mereka akan menuju kemana saja sesuai dengan minat atau kesenangan.

### **2. Pengertian Kemampuan Berhitung Awal**

Setiap orang pasti mempunyai kemampuan dan kalau digunakan pasti menghasilkan sesuatu yang berguna atau bermanfaat bagi dirinya ataupun orang lain. Menurut Munandar (1999:17), bahwa kemampuan adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.

Dari kedua keterangan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu dimana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.

Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung awal adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Karakteristik pengembangannya dimulai dari

lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan pengembangan kemampuannya anak dapat meningkatkan ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. (Susanto, 2011:98).

Pentingnya mempelajari dan menguasai berhitung karena berhitung dapat membantu seseorang untuk menguasai dan memecahkan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berhitung di TK hanya diajarkan berhitung awal yaitu penambahan dan pengurangan 1-10, membilang dengan benda-benda 1 – 20, menyebutkan urutan bilangan 1 – 20, memasang lambang bilangan dengan benda 1 – 20, meniru lambang bilangan dengan benda 1 – 10, mampu membedakan 2 kumpulan benda sama jumlahnya, tidak sama jumlahnya, banyak dan sedikit jumlahnya. Perlu diperhatikan bagi seorang pendidik dalam mengajarkan berhitung harus memperhatikan karakteristik kognitif anak usia 5-6 tahun dan memperhatikan masa peka (kematangan) berhitung pada anak. Untuk mengenalkan konsep lambang bilangan, maka guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan. Dengan demikian kebutuhan anak akan terpenuhi dan tersalurkan menuju perkembangan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dan konsep berhitung awal yang optimal. Pada akhirnya anak akan memperoleh atau mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Berhitung awal sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan mempunyai banyak tujuan (Sujiono, 2007:98), diantaranya adalah: 1) anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit,

gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung 3) memiliki ketelitian, konsentrasi, abstrak dan daya apresiasi yang tinggi 4) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya 5) memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berhitung juga memiliki manfaat yang sangat besar (Montolalu, 2005:1.19), adapun manfaat berhitung awal adalah sebagai berikut:

- a. Mengoptimalkan fungsi otak. Pembelajaran berhitung awal terbukti sangat berguna dalam mengoptimalkan fungsi-fungsi otak (otak kanan khususnya) yang meliputi daya analisa, ingatan, logika, visi, kemandirian, ketekunan, penemuan dan penerapan. Dengan memahami disiplin dasar eksakta ini, manusia diharapkan dapat menguasai dan menggunakan secara optimal seluruh potensi dan kreativitas yang ada dalam menyerap ilmu-ilmu yang tentunya akan bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari.
- b. Melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematika berfikir, daya konsentrasi dan daya ingat. Ini dicapai dengan melatih otak kiri dan kanan menjadi lebih aktif melalui pembelajaran berhitung.
- c. Meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berfikir
- d. Menjadi lebih sensitif terhadap aransemen spasial akibat pengaruh dari membayangkan sempoa dalam otak kita.
- e. Untuk anak-anak yang suka lalai menghafal rumus perkalian,

mental aritmatika sangat membantu.

- f. Menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap mental positif, terutama dalam menghadapi soal-soal matematika atau berhitung.
3. Tiga **Tahapan** Penguasaan Berhitung Awal Di Taman Kanak-kanak
- Tiga tahapan penguasaan berhitung (DIKNAS, 2007:6), diantaranya adalah:
- a. :Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.
  - b. Masa transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guna secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.
  - c. Lambang adalah merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk. Selain Landasan Teori tersebut di atas ada pendapat lain tentang "Bagaimana Anak Belajar Berhitung Permulaan". Anak belajar berhitung bukan dari mengerjakan LK (lembar kerja) tetapi dari berbagai aktivitas permainan.

Adapun contoh dari ketiga tahapan penguasaan berhitung di TK adalah sebagai berikut:

- 1) Ketika anak menata meja, ia belajar tentang memasang benda yang sesuai, sendok dan garpu, gelas dan tatakannya, dan seterusnya.
- 2) Saat anak bermain balok anak belajar tentang perbedaan dan seterusnya. Karena itu memanfaatkan hari-hari dengan mengenalkan konsep berhitung melalui bermain.

Matematika merupakan proses yang terus menerus dan anak perlu tahapan dari yang konkrit ke arah yang abstrak. Sebagai contoh proses pembelajaran berhitung, yaitu: anak belajar dari yang kongkrit, misalnya : berikan anak material yang nyata untuk di sentuh, di lihat dan diungkapkan melalui kemampuan verbal anak.

#### 4. Pembelajaran Berhitung Di Taman Kanak-Kanak

Kemampuan berhitung awal pada anak TK kelompok B mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dapat digambarkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.1. Permendiknas nomor 58 Tahun 2009 dan Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Usia 5 - < 6 Tahun
Konsep bentuk dan ukuran	1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari dan paling.
Konsep bilangan, lambang bilangan dan memahami konsep matematika sederhana	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membilang / menyebut urutan lambang bilangan dari 1-20</li> <li>2. Membilang (mengenal) konsep bilangan dari 1-20</li> <li>3. Membuat urutan lambang bilangan dari 1-20 dengan benda</li> <li>4. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-20</li> <li>5. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit</li> <li>6. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1-20</li> </ol>

(Sumber: Permendiknas, 2009: 9-10 Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA, 2007:10).

Berdasarkan Permendiknas nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yang dapat ditingkatkan lewat permainan kubus bergambar adalah menyebut urutan bilangan 1-20, mengenal konsep lambang bilangan dengan benda-benda sampai 1-20, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 1-20, membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama, lebih banyak lebih sedikit, meniru lambang bilangan dengan benda 1-20 serta menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-20 dengan benda untuk persiapan memasuki Sekolah Dasar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak, akan mempengaruhi perkembangan anak dalam memahami berhitung awal ini, yaitu: kesehatan, inteligensi, jenis permainan, lingkungan, dan status ekonomi.

#### 5. Pengertian Bermain.

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesti,1990:196-197). Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Kegiatan bermain juga dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa dia hidup serta lingkungan dimana dia hidup, contoh kegiatan bermainnya adalah permainan petak umpat, permainan polisi dan penjahat.

#### 6. Tujuan Dan Manfaat Bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. (Sujiono, 2009:145).

Selain tujuan bermain, bermain juga mempunyai banyak manfaat (Sujiono, 2007:145), diantaranya adalah:

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik kasar dan halus serta keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain.
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
- d. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungannya, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial.
- e. Bermain memicu kreativitas.
- f. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik.
- g. Bermain bermanfaat untuk melatih empati.
- h. Bermain bermanfaat mengasah pancaindra.
- i. Bermain sebagai media terapi atau pengobatan.
- j. Bermain itu melakukan penemuan.

#### 7. Pengertian Permainan

Menurut Hans Daeng (Ismail, 2009:17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Dari keterangan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai

perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional

#### 8. Jenis Permainan

Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan di dalam program pembelajaran anak usia dini ada dua yaitu bermain bebas dan bermain terpimpin.

Bermain bebas adalah melakukan observasi terhadap anak-anak dan mendorong(memotivasi) anak-anak untuk lebih aktif bermain baik dengan alat maupun tanpa alat di dalam maupun di luar ruangan, kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan yang tertib, bertanggung jawab terhadap tumbuhnya disiplin secara bertahap. Contoh permainannya (Anggani, 2000:2.17), adalah:

- a. Permainan Perorangan  
Bermain bersifat perorangan dan bersaing dengan prestasinya di masa lampau. Peraturannya sedikit dan sering diubah atau bahkan dilanggar, misalnya permainan meloncat tangga, meloncat di atas satu kaki, dan memukul bola.
- b. Permainan Tetangga  
Permainan tetangga sejenis, permainan kelompok yang tidak terdefinisi, di mana setiap orang dapat bermain. Contohnya permainan petak umpat, bermain polisi dan penjajahat.

Bermain terpimpin adalah anak tidak bebas melainkan terikat dengan peraturan permainan atau kegiatan tertentu dalam aktifitas permainan terpimpin yang dapat membantu guru menciptakan permainan antara lain: 1) permainan dalam lingkaran: 2) permainan dengan alat: 3) permainan tanpa alat: 4) permainan dengan angka: 5) permainan dengan nyanyian: 6) permainan bentuk lomba: 7) permainan mengasah angka. Contoh permainan ini adalah : 1) permainan Tim, Permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan serta bersuasana persaingan yang kuat, misalnya permainan sepak bola, bola basket, kasti, dan lari. 2) Permainan Dalam Ruang Permainan ini kurang melelahkan ketimbang permainan luar

terutama dimainkan bila anak harus tinggal di rumah karena lelah, sakit atau cuaca buruk. Seperti permainan kartu, permainan tebak-an, dan teka-teki.

#### 9. Alat Permainan

Alat permainan menunjukkan fungsi pedagogis yang sesuai dengan usia anak TK dan taraf perkembangan, ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak, aman dan tidak berbahaya, menarik baik warna maupun bentuknya, awet tidak mudah rusak dan mudah dipelihara, murah dan mudah diperoleh, tidak beracun, dapat mendorong anak untuk bereksperimen.

#### 10. Penggunaan Permainan Kubus

Bergambar Di Taman Kanak-kanak.

Kubus bergambar adalah sebuah kubus yang di tiap sisinya terdapat gambar dan lambang bilangannya mulai dari 1-6 yang disengaja dibuat untuk permainan. (Departemen Pendidikan Nasional, 2007:24)

#### **Langkah-langkah dalam permainan kubus bergambar, yaitu:**

Cara permainan kubus bergambar diantaranya adalah:

- a. Anak mengambil 1 buah dadu kemudian di lempar, yang posisinya di atas ditanyakan ke anak berapa jumlah gambar yang muncul, kemudian di tulis di kertas yang telah disediakan. Anak melakukan lemparan lagi seperti yang dilakukan di atas sebanyak 10 kali. Kemudian hasil dari semua lemparan, anak diperintahkan untuk membuat urutan lambang bilangan mulai dari 1–20. Setiap anak melakukan lemparan sebanyak 20 kali.
- b. Untuk penambahan, anak mengambil 1 buah dadu dan melemparnya, kemudian anak mengambil manik-manik sesuai dengan jumlah gambar yang muncul pada dadu. Anak melakukan lemparan lagi dan mengambil manik-manik sesuai angka yang muncul pada dadu. Dari kedua lemparan di atas tadi anak

diperintahkan untuk menjumlahkan dengan cara semua manik-manik dijadikan satu dan dihitung. Setiap anak melakukan lemparan sebanyak 6 kali.

- c. Untuk pengurangan, anak mengambil satu buah dadu dan melemparnya lalu mengambil manik-manik sesuai angka yang muncul pada dadu, kemudian melakukan 1 lemparan lagi dan angka yang muncul pada dadu, anak diminta mengambil manik-manik pada lemparan pertama sejumlah angka yang muncul pada lemparan kedua yang sudah diambil oleh anak tadi. Setiap anak melakukan lemparan sebanyak 6 kali.
- d. Membedakan 2 buah jumlah yang banyak dan sedikit, sama dan tidak sama. Anak mengambil 1 buah dadu kemudian dilempar lalu mengambil manik-manik sesuai angka yang muncul pada dadu, kemudian melempar lagi dan mengambil manik-manik sesuai dengan angka yang muncul pada dadu. Dari lemparan pertama dan kedua anak diminta untuk menghitung lalu ditanyakan ke anak berapa jumlah dadu yang banyak dan sedikit juga mana dari jumlah lemparan yang jumlahnya sama dan tidak sama. Setiap anak melakukan lemparan sebanyak 6 kali.

#### **11. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Permainan Kubus Bergambar**

Kemampuan berhitung awal seorang anak akan menjadi meningkat apabila diberikan melalui permainan kubus bergambar, metode yang dipakai secara langsung sesuai dengan kurikulum 2004 dan permendiknas nomor 58 Tahun 2009. Cara pembelajaran berhitung awal adalah melalui permainan kubus bergambar yang pada setiap sisi-sisinya terdapat gambar dan lambang bilangan serta menggunakan manik-manik. Disamping itu pembelajaran berhitung awal juga harus banyak memberikan

kesempatan kepada anak untuk berani menjawab pertanyaan dengan percaya diri.

## **METODE YANG DIGUNAKAN**

### **Rencana Penelitian**

Rencana dalam penelitian ini meliputi :

1. Tempat penelitian ini dilaksanakan di TK Plus Tunas Bangsa Tahun Ajaran 2011 / 2012 Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto.
2. Subjek penelitian adalah anak kelompok B3 TK Plus Tunas Bangsa Tahun Ajaran 2011 / 2012 yang terdiri dari 14 anak, 7 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.
3. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 Maret 2012 sampai 25 Mei 2012 mulai dari observasi, perencanaan, tindakan, sampai pengambilan data. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah karena PTK memerlukan siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.
4. Siklus penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui 2 siklus, siklus pertama pada tanggal 23, 25, dan 27 April 2012 kemudian siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 7, 9, dan 11 Mei 2012 untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung awal anak melalui permainan kubus bergambar. Adapun model penelitian tindakannya adalah sebagai berikut :

### **Persiapan PTK**

Sebelum PTK dilaksanakan dibuat berbagai input instrumental yang akan digunakan untuk mencari perlakuan dalam PTK, yaitu : Silabus adalah seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan penilaian hasil belajar. Silabus harus disusun secara sistematis dan berisikan komponen-komponen yang saling berkaitan untuk memenuhi target pencapaian kompetensi dasar. Di Taman Kanak-kanak, silabus pembelajaran dituangkan dalam bentuk perencanaan

semester, perencanaan mingguan, dan perencanaan harian (Dalam buku Panduan Pengelolaan Taman Kanak-kanak 2006:15)

Pada rencana kegiatan, guru harus menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), RKH merupakan penjabaran dari Rencana Kegiatan Mingguan (RKM). RKH memuat kegiatan-kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara individual, kelompok maupun klasikal dalam satu hari. RKH terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir.

Lembar observasi aktivitas guru dan anak. Lembar ini digunakan oleh pengamat untuk mengetahui keaktifan guru dan anak dalam proses belajar mengajar.

Lembar kerja anak. Lembar ini berisi materi pembelajaran yang sesuai dengan indikator, yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan berhitung awal anak setelah melakukan permainan kubus bergambar.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas beberapa sumber, yaitu : anak, guru, dan teman sejawat.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utamanya dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Secara umum data ada empat macam teknik pengumpulan data, yaitu : observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan / triangulasi. Dari keempat teknik tersebut yang sesuai dengan variable yang terdapat dalam judul penelitian, maka teknik pengumpulan data yang dipakai adalah:

1. Observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran dan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah mengikuti pembelajaran. Alat yang digunakan untuk mengobservasi yaitu pedoman observasi yang berisikan indikator-indikator yang dipandang berdasarkan fokus penelitian. Hasil observasi berbentuk catatan lapangan

yang mendeskripsikan proses kegiatan pembelajaran,

2. Catatan lapangan ini berisikan deskripsi kejadian-kejadian selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Adapun catatan lapangan mendeskripsikan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelompok B3 TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto.

### Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, dimana menggambarkan keadaan perkembangan kemampuan berhitung awal di TK Plus Tunas Bangsa dari keseluruhan proses analisis. Peneliti menggunakan data kuantitatif yang dijadikan sebagai acuan dalam pengumpulan data.

Alat yang digunakan untuk observasi aktifitas guru dan anak berupa skor, adapun keterangannya adalah sebagai berikut:

76% - 100% = baik sekali

51% - 75% = baik

26% - 50% = cukup

1% - 25% = kurang

(Arikunto, 2010:271)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan menggunakan rumus dari Sujiono (2009:43) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = Skor maksimal dikalikan jumlah anak

Adapun data tentang lembar aktifitas guru dan anak menggunakan rumus:

1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = baik sekali. (Arikunto, 2010:271)

Alat yang digunakan untuk observasi aktivitas guru dan anak berupa nilai skor, adapun keterangannya adalah sebagai berikut :

Interval %	Kriteria kemampuan dalam bermain kubus bergambar	Keterangan nilai anak	Keterangan Nilai anak
0% - 25%	Kurang	1	☆
26% - 50%	Cukup	2	☆☆
51% - 75%	Baik	3	☆☆☆
76% - 100%	Baik sekali	4	☆☆☆☆

(76 – 100 %) : Baik sekali ★★★★★

(51 – 75 %) : Baik ★★★★★

(26 – 50 %) : Cukup ★★★★★

(0 – 25 %) : Kurang ★

(Sudijono, 2008:43)

Rumus sesuai harapan anak :

$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

### Instrumen Penelitian

Instrumen – instrument penelitian khususnya dalam bidang pendidikan yang sudah baku sulit ditemukan. Untuk itu, peneliti harus mampu membuat instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam pengumpulan data, memang diperlukan suatu alat atau instrumen pengukur data yang baik. Jadi, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2009:148)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan proses pembelajaran yaitu :

#### 1. Aktivitas Guru

- a. Sikap guru pada saat kegiatan awal, inti dan penutup yang dapat menarik perhatian anak.
- b. Penyampaian materi yang disesuaikan dengan kebutuhan semua anak dalam kelas.
- c. Kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- d. Kesesuaian penjelasan guru dengan kemampuan anak.
- e. Semangat dan kreativitas guru dalam memotivasi belajar anak.

#### 2. Materi Pembelajaran

- a. Strategi pembelajarannya disesuaikan dengan kurikulum,

- promes, RKM dan RKH yang berlaku untuk TK kelompok B.
- b. Media pembelajarannya disesuaikan dengan materi yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian anak.
  - c. Media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang dapat menarik perhatian anak.
  - d. Metode penyampaian pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan anak
3. **Aktivitas Anak**
- a. Konsentrasi anak dalam mendengarkan penjelasan guru.
  - b. Kemampuan anak dalam memahami materi tugas yang diberikan guru.
  - c. Respon umpan balik dari anak ke guru
  - d. Keaktifan anak dalam mengikuti proses pembelajaran.
  - e. Daya kreatif dan motivasi belajar anak yang tinggi.

**Tabel 3.3 Indikator kemampuan berhitung awal yang dinilai**

N O	ASPEK YANG DINILAI	HASIL				K E T
		1	2	3	4	
1	Anak dapat menyebut urutan bilangan 1-20(C1)					
2	Anak dapat membuat urutan bilangan dengan benda 1-20(C2)					
3	Anak dapat memasang lambang bilangan dengan benda 1-20(C2)					
4	Anak dapat menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1-20(C3)					
5	Anak dapat membedakan dua buah benda yang jumlahnya sama dan tidak sama, banyak dan sedikit(C2)					

#### **Hasil Intervensi Yang Diharapkan**

Hasil intervensi yang diharapkan dalam penelitian ini dilihat dari indikator hasil yang dilaksanakan penelitian tindakan yaitu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan kubus bergambar. Hasil intervensi yang diharapkan adalah adanya peningkatan

persentase dalam perubahan kemampuan berhitung awal anak dan rerata kelas menjadi 75% (baik). Adapun kriteria penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut: nilai 1%-25% = kurang, 26-50% = cukup, 51-75%= baik dan 76-100%= baik sekali (Arikunto, 2010:271).

#### **PROSEDUR PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas memiliki empat tahap yang dirumuskan oleh Lewin Kemmis dan Mc Taggart (Sunarto, 2010:17) yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*).

#### **Hasil Penelitian Siklus Pertama**

Pada siklus pertama hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran diperoleh sebesar 50%, hasil observasi aktivitas anak diperoleh sebesar 71,42%, dan hasil observasi kemampuan berhitung awal anak sebesar 73,21%. Karena prosentase pencapaian sesuai harapan diperoleh skor sebesar 42,85% jadi belum terpenuhi sehingga perlu diadakan tindakan lebih lanjut yaitu pelaksanaan siklus kedua.

Pada siklus kedua hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran diperoleh sebesar 85%, hasil observasi aktivitas anak diperoleh sebesar 75,48%, dan hasil observasi kemampuan berhitung awal anak sebesar 80,35%, sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan kemampuan berhitung awal anak kelompok B3 di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto mengalami peningkatan dari siklus I dan termasuk sangat baik. Persentase pencapaian sesuai harapan diperoleh sebesar 85,71%, sebab  $85,71\% < 76\%$ .

#### **Pembahasan**

##### **1. Kemampuan guru dalam aktivitas mengajar**

Pada waktu kegiatan belajar mengajar seorang guru hendaknya mempunyai suara yang keras, jelas, dan tegas dalam memberikan apersepsi, sehingga anak paham dan mengerti tentang kegiatan yang dilakukan, agar

membangkitkan respon anak untuk dapat berinteraksi dengan guru.

Pengelolaan kelas di *setting* menarik dan menyenangkan agar anak tertarik belajar dan mau mengikuti permainan kubus bergambar. Pemberian contoh atau demonstrasi sangat diperlukan sekali dalam mengawali kegiatan permainan kubus bergambar agar anak termotivasi dan memahami cara dan aturan dalam memainkan permainan kubus bergambar.

Semakin sering anak mendapatkan kesempatan untuk permainan kubus bergambar, maka kemampuan berhitung awal anak akan lebih meningkat, kendalanya tidak semua anak berani melakukan permainan kubus bergambar, untuk itu guru harus pandai memahami karakteristik dan minat anak agar anak berani dan mau mencoba untuk memegang dan melempar kubus bergambar dalam permainan kubus bergambar. Dalam menyiapkan kubus bergambar, alat tulis, kertas, kartu angka, dan manik-manik disesuaikan dengan yang dipilih, dalam permainan kubus bergambar.

## 2. Peningkatan kemampuan berhitung awal anak

Peningkatan kemampuan berhitung awal anak dengan cara anak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, yaitu anak diberi kesempatan untuk sering maju ke depan kelas pada saat proses pembelajaran, sehingga anak termotivasi untuk meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Penerapan permainan kubus bergambar diharapkan berhasil dan mencapai taraf sesuai dengan harapan dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal melalui permainan kubus bergambar yaitu pada aspek 1) anak dapat menyebut urutan lambang bilangan 1-20, 2) anak dapat membuat urutan lambang bilangan dengan benda 1-20, 3) anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-20, 4) anak dapat

menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1-20, 5) anak dapat membedakan dua buah benda yang jumlahnya sama dan tidak sama, banyak dan sedikit.

Peningkatan aktivitas guru pada siklus I mencapai 65% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 85% dalam proses pembelajaran juga diikuti peningkatan aktivitas anak. Pada siklus I prosentase aktivitas anak mencapai 73,21% dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 75,48%. Sedangkan pada aspek peningkatan berhitung awal siklus I anak mencapai 42,85% anak juga terjadi peningkatan pada siklus II yaitu mencapai 85,71%.

Terbukti prosentase pada siklus I adalah 42,85%, maka pada siklus II mencapai 85,71%. Sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berhasil karena peningkatan kemampuan berhitung awal sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan.

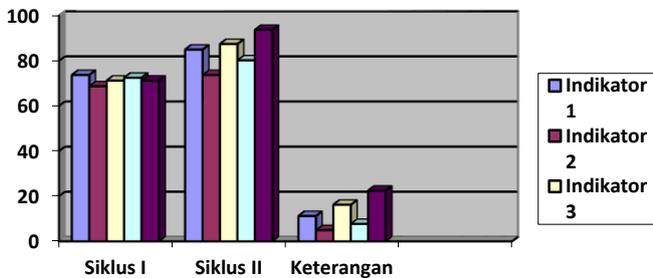
### C. Hasil Peningkatan

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan diatas dapat terlihat adanya peningkatan siklus I dan siklus II yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Perolehan Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Pada Kelompok B3 TK Plus Tunas Bangsa Sooko Kabupaten Mojokerto**

No	Indikator	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
1	Anak dapat menyebut lambang bilangan 1-20	14,64%	16,07%	Meningkat 1%
2	Anak dapat membuat lambang bilangan dengan benda 1-20	14,28%	15,35%	Meningkat 1,07%
3	Anak dapat memasang lambang bilangan dengan benda 1-20	14,64%	15%	Meningkat 0,36%
4	Anak dapat menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1-20	15%	15%	Tidak ada peningkatan

5	Anak dapat membedakan dua buah benda yang jumlahnya sama dan tidak sama, banyak dan sedikit	14,6 4%	16,78%	Meningkat 2%
---	---	------------	--------	-----------------



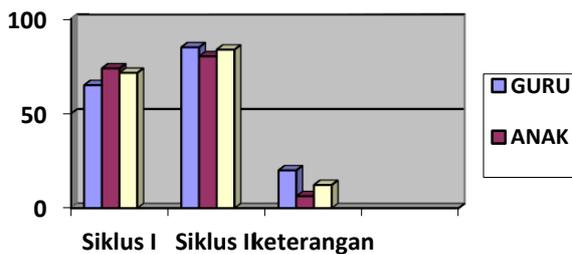
**Grafik 4.1 Rekapitulasi Hasil Perolehan Peningkatan Berhitung Awal**

Grafik diatas menunjukkan bahwa Peningkatan kemampuan berhitung awal pada anak kelompok B3 TK Plus Tunas Bangsa Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto sebelum dilakukan tindakan relatif rendah, hanya mencapai 42,85 % dari jumlah anak sebanyak 14 anak, hanya 6 anak yang dapat mencapai target berhasil dalam kegiatan bermain kubus bergambar.

Dan mulai nampak peningkatan ketika dilakukan tindakan pada kegiatan pembelajaran melalui permainan kubus bergambar. Dari siklus 1 ke siklus 2, dengan jumlah 14 anak yang mencapai berhasil sebanyak 12 anak dapat dikatakan baik dan sudah memenuhi target pencapaian yaitu sebanyak 85,71%

**Tabel 4.16 Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak pada Kemampuan Berhitung Awal**

No	Lembar observasi	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Guru	65 %	85%	Meningkat 20%
2	Anak	73,21%	75,48%	Meningkat 2%
3	Berhitung awal	42,85%	85,71%	Meningkat 43%



Berdasarkan grafik di atas maka pada siklus I data pengamatan pada aktivitas guru, skor yang diperoleh sebanyak 65%, sedangkan dari data pengamatan aktivitas anak sebanyak 73,21% dan peningkatan kemampuan berhitung awal sebanyak 42,85%.

Dari hasil observasi awal pada siklus I ketiga aspek belum ada yang mencapai sesuai harapan, dari hasil yang diperoleh belum berhasil karena belum mencapai target yang ditentukan yaitu 76%. Setelah diadakan perbaikan dan tindakan tampak ada peningkatan siklus ke II.

Perolehan skor pada aktivitas guru sebesar 85%, perolehan skor pada aktivitas anak sebesar 75,48% dan perolehan peningkatan kemampuan berhitung awal sebesar 85,71% .

## Penutup

### Simpulan

1. Permainan kubus bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal anak kelompok B3 TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto terbukti persentase kemampuan anak pada siklus I adalah 73,21%, maka pada siklus II mencapai 75,48%. Ketuntasan belajar anak siklus I hanya mencapai 42,85%, maka pada siklus II ketuntasan belajar yang dicapai menjadi 85,71% dan sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berhasil karena ketuntasan belajar terpenuhi.
2. Pembelajaran dengan permainan kubus bergambar dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal anak. Aktivitas guru yang semakin baik dapat meningkatkan kinerja anak. Disamping itu permainan kubus bergambar dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berhitung awal anak pada program pembelajaran.

### Saran

1. Tehnik peningkatan kemampuan berhitung awal untuk anak dengan

- memberikan stimulus, suasana belajar yang menyenangkan, alat permainan yang menarik (media dan sumber belajar) sehingga anak antusias untuk mengikutinya dan batasan waktu dalam belajar.
2. Guru perlu melakukan permainan kubus bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
  3. Guru seharusnya melibatkan anak dalam proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kemampuan dasar.
  4. Permainan kubus bergambar dalam proses pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik anak.
  5. Guru selalu berupaya untuk melakukan perbaikan kinerjanya dalam proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran pada hari itu tercapai.
  6. Agar tercapai suasana belajar yang kondusif, setidaknya dari pihak sekolah dapat menambah pengajar agar semua anak dapat dikontrol dan diawasi perkembangannya saat proses pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Anggani, Sudono. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, Suhastimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Montolalu, B.E.F.dkk. 2005. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sujiono, Yuliani, Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.
- Sunarto, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Penelitian Kualitatif Penelitian Kuantitatif*. Surabaya

:Kementrian Pendidikan Nasional  
UNESA

- Susanto, Ahmad. 2000. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Pengelolaan Taman Kanak – Kanak*. Jakarta :Departemen Pendidikan Nasional \_\_\_\_\_, Permendiknas 58. 2009.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- \_\_\_\_\_. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
- Tim Penyusun. 2006. *Pedoman Penulisan dan Ujian Skripsi*. Surabaya: UNESA UNIVERSITY PRESS.
- Blog.elearning.unesa.ac.id/NurArdisti. Proses berpikirsampai anak berjalan, Senin, 16 Januari 2012).*
- <http://belajarpsikologi.com/tag/pengertian-permainan/#ixzzlhjlfMnqw>. Sunday, Juni 24, 2007).
- <http://bruderfic.or.id/h-63>. Kemampuan, Kamis, 1 Maret 2012).
- <http://www.facebook.com/profil.php?id=100001288068510>. Bermain, diakses Senin, 27 Februari 2012).