

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Papan Berpaku Dengan Kartu Geometri Kelompok Usia 3-4 Tahun di PPT Bougenville

Siti Sopiya

Email: SopiyaSiti75@yahoo.com

S1 PG-PAUD. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Rohita

Email: ita_oracle@yahoo.co.id

S1 PG-PAUD. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini diawali oleh hasil data studi awal yang menunjukkan kondisi kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk melalui bermain anak PPT Bougenville yang sangat kurang. Hal itu terlihat saat anak bermain *puzzle* bola berlubang geometri, anak belum bisa memasukkan bentuk sesuai lubangnya, menyebutkan, menunjukkan serta mencocokkan dengan benar. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mencoba menerapkan kegiatan bermain sambil belajar dengan menggunakan APE papan berpaku dengan kartu geometri. Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk mengetahui apakah melalui bermain papan berpaku dengan kartu geometri di PPT Bougenville dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*action research class*) yang dilaksanakan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak PPT Bougenville Wiyung Surabaya kelompok usia 3-4 tahun sebanyak 12 anak, yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif dan dokumentasi.

Dari hasil analisis data aktivitas proses pembelajaran anak untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada siklus 1 pertemuan 1 diperoleh data 33%, pada siklus 1 pertemuan 2 diperoleh data 58%. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil oleh karena target yang ditentukan adalah 80%, maka penelitian berlanjut pada siklus 2. Pada siklus 2 pertemuan 1 diperoleh data 50%, dan pada siklus 2 pertemuan 2 mencapai 83%. Berdasarkan analisis data pada siklus 2 maka target yang diharapkan tercapai dan penelitian ini dinyatakan berhasil. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran melalui bermain menggunakan papan berpaku dengan kartu geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri.

Kata kunci: Kemampuan Kognitif, Mengenal Bentuk Geometri, Papan Berpaku dengan Kartu Geometri.

ABSTRACT

Background this study initiated by the results of the initial study data which shows the condition of the child's cognitive ability to recognize shapes through play children PPT Bougenville very less. it is seen when children play ball hollow geometry puzzles, children can not enter corresponding holes form, said, showed and matching correctly. Based on the said illustration, researcher tries to apply a "learn and play" activity by using a spiked board (APE) with geometry card. The goal insisted by the researcher is to know whether by playing the spiked board with the geometry card in PPT Bougenville can improve children's cognitive abilities in identifying the geometry shape.

This study uses a class action research conducted in the form of a repeating cycle. Each cycle comprises planning, action, observation, and reflection. These study subjects are 12 children of the third and fourth age group of PPT Bougenville, Wiyung, Surabaya consisting of 5 female and 7 male. Data collection technique uses observation as its data analysis makes use of descriptive statistic.

From the analysis of the learning process of children's activity data to determine the level of cognitive ability to recognize shapes in cycle 1 meeting 1 data obtained 33 %, in cycle 1 second meeting 58% of the data obtained. This suggests the study of this class action have not been successful because the specified target is 80 %, the research continues in cycle 2. At the meeting of 1 cycle 2 data showed 50 %, and at cycle 2 meeting 2 reached 83 %. It is drawn conclusion that the learning process of playing by using the spiked board with the geometry card can improve children's cognitive abilities in identifying the geometry shape.

Keywords : cognitive ability, identifying geometry shape, spiked board with geometry card

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada (UU No. 20 Tahun 2003, Bab I Pasal 1, Butir 14).

Dunia anak adalah bermain. Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Kegiatan bermain memberikan berbagai manfaat untuk meningkatkan semua aspek perkembangan termasuk didalamnya perkembangan kognitif. Hal ini sesuai dengan penelitian Vigotsky (dalam Montolalu, B,E,F dkk. 2009:1.15), membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif.

Pengenalan bentuk geometri dianggap penting dikenalkan sejak dini karena bagian pembelajaran pengenalan bentuk, yang merupakan salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh anak dalam pengembangan kognitifnya.

Kenyataannya berdasarkan hasil observasi terhadap mengenal bentuk geometri di PPT Bougenville khususnya kelompok usia 3-4 tahun masih kurang. Hal ini diketahui 20% dari 12 anak, sekitar 2 atau 3 anak yang mampu menyebutkan, menunjukkan, mencocokkan serta memasangkan bentuk geometri dengan benar, anak yang lain masih salah. Faktor penyebabnya, antara lain : peran guru yang dominan/ pembelajaran yang berpusat pada guru, hal ini dibuktikan dengan kegiatan utama guru di dalam kelas yang hanya menyampaikan informasi yang bersifat satu arah sehingga anak cenderung pasif. Guru menerangkan bentuk geometri dengan menggambar di papan tulis, bermain plastisin serta bermain *puzzle* yang berbentuk geometri, bola geometri.

Berdasarkan fakta yang terjadi di kelas maka dalam penelitian ini peneliti mencoba mengenalkan bentuk geometri terutama segitiga dan segiempat dengan melalui salah satu Alat Permainan Edukatif (APE) yang menarik dan lebih mudah untuk dimengerti anak. Guru dalam menggunakan APE harus memperhatikan kriteria APE untuk anak usia dini diantaranya, menarik,

bisa dimodifikasi, tidak beracun, harus memiliki kegunaan untuk menstimulasi perkembangan anak, warna menarik, bentuk sederhana, dan mudah digunakan. Pada penelitian ini peneliti lebih menekankan pada penggunaan APE papan berpaku dengan kartu geometri

Dari uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk menelaah suatu masalah dengan mengadakan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul, “Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain papan berpaku dengan kartu geometri kelompok usia 3-4 tahun di PPT Bougenville Wiyung Surabaya”.

Dalam penelitian ini bertujuan ingin mengetahui apakah melalui papan berpaku dengan kartu geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri setelah mengikuti kegiatan bermain pada anak kelompok usia 3-4 tahun.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini dapat memberikan sumbangan ilmiah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain papan berpaku dengan kartu geometri.

Manfaat Praktis

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, melalui penulisan ini diharapkan dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri melalui bermain papan berpaku dengan kartu geometri.

b. Bagi Guru

Bagi guru, penulisan ini diharapkan dapat memberi masukan dalam proses pembelajaran agar lebih baik menekankan pada bermain sambil belajar dan bagaimana membimbing agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal.

Agar tetap terarah pada pokok permasalahan, maka dalam melakukan penelitian terbatas pada:

1. Obyek penelitian ini terbatas pada kelompok usia 3-4 tahun, berjumlah 12 anak di PPT Bougenville.
2. Jenis APE yang digunakan adalah papan geometri dengan kartu geometri.
3. Penelitian ini hanya terfokus pada pengenalan bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (*Action research class*), penelitian tindakan merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2010:2).

Metode pengumpulan data dari penelitian adalah observasi. Adapun prosedur dalam penelitian tindakan kelas ini, melalui siklus, setiap siklus berisi berbagai kegiatan yakni : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan tindakan kelas berdasarkan siklus-siklus (Arikunto, 2010:16). Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok usia 3-4 tahun, PPT Bougenville Surabaya sebanyak 12 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Penelitian telah melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus, karena pada 2 siklus sudah banyak peningkatan.

Adapun pelaksanaan penelitian melalui 2 siklus yaitu sebagai berikut:

1. Siklus I

- a. Pertemuan 1: Hari Senin, 10 Maret 2014
- b. Pertemuan 2: Hari Rabu, 12 Maret 2014

2. Siklus II

- a. Pertemuan 1: Hari Senin, 17 Maret 2014
- b. Pertemuan 2: Hari Rabu, 19 Maret 2014

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian dilaksanakan melalui 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari pertemuan I dan pertemuan II maka dapat diperoleh data-data untuk mengetahui tujuan yang ingin dicapai. Adapun data yang diperoleh akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Siklus I pertemuan I

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh guru tentang kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain papan berpaku dengan kartu geometri, pada siklus I pertemuan I memperoleh skor persentase keberhasilan 33% dari keseluruhan anak, maka dapat dikatakan masih perlu peningkatan untuk mencapai kriteria berhasil dengan jumlah 4 anak yang berhasil dan 8 anak yang belum berhasil.

Hasil Observasi tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Anak yang dapat menyebutkan bentuk Segitiga, Segiempat, terdapat 8 anak yang mendapat bintang dua dan 4 anak yang mendapat bintang tiga.

- b. Anak yang dapat menunjukkan bentuk Segitiga, Segiempat, terdapat 5 anak yang mendapat bintang satu, 3 anak yang mendapat bintang dua dan 4 anak yang mendapat bintang tiga.
- c. Anak yang dapat mencocokkan kartu geometri dengan papan berpaku, Segitiga, Segiempat, terdapat 8 anak yang mendapat bintang dua, dan 3 anak yang mendapat bintang tiga.
- d. Anak yang dapat memasang kartu geometri dengan papan berpaku, Segitiga, Segiempat, terdapat 7 anak yang mendapat bintang dua, dan 5 anak yang mendapat bintang tiga.

2. Siklus I pertemuan II

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh guru tentang kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui papan berpaku dengan kartu geometri memperoleh skor keberhasilan 58% dari keseluruhan jumlah anak, maka dapat dikatakan masih perlu peningkatan untuk mencapai kriteria berhasil dengan jumlah 5 anak yang berhasil dan 7 anak yang belum berhasil.

Hasil observasi pada siklus I pertemuan 2 adalah sebagai berikut:

- a. Anak yang dapat menyebutkan bentuk: Segitiga, Segiempat, terdapat 5 anak yang mendapat bintang dua dan 7 anak yang mendapat bintang tiga.
- b. Anak yang dapat menunjukkan bentuk: Segitiga, Segiempat, terdapat 7 anak yang mendapat bintang dua dan 5 anak yang mendapat bintang tiga.
- c. Anak yang dapat mencocokkan kartu geometri dengan papan berpaku, Segitiga, Segiempat, terdapat 6 anak yang mendapat bintang dua, dan 6 anak yang mendapat bintang tiga.
- d. Anak yang dapat memasang kartu geometri dengan papan berpaku, Segitiga, Segiempat, terdapat 4 anak yang mendapat bintang dua, dan 8 anak yang mendapat bintang tiga.

3. Siklus II pertemuan I

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh guru tentang kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui papan berpaku dengan kartu geometri memperoleh skor keberhasilan 50% dari keseluruhan jumlah anak, maka dapat dikatakan mencapai kriteria berhasil dengan jumlah 6 anak yang berhasil dan 6 anak yang belum berhasil.

Hasil observasi pada siklus II pertemuan 1, setelah melakukan refleksi

terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain papan berpaku dengan kartu geometri, meskipun hasil yang dicapai belum optimal, hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Anak yang dapat menyebutkan bentuk Segitiga, Segiempat, terdapat 5 anak yang mendapat bintang dua dan 6 anak yang mendapat bintang tiga.
- b. Anak yang dapat menunjukkan bentuk Segitiga, Segiempat, terdapat 5 anak yang mendapat bintang satu, 5 anak yang mendapat bintang dua dan 4 anak yang mendapat bintang tiga.
- c. Anak yang dapat mencocokkan kartu geometri dengan papan berpaku, Segitiga, Segiempat, terdapat 7 anak yang mendapat bintang dua, dan 5 anak yang mendapat bintang tiga.
- d. Anak yang dapat memasangkan kartu geometri dengan papan berpaku, Segitiga, Segiempat, terdapat 5 anak yang mendapat bintang dua, dan 7 anak yang mendapat bintang tiga.

4. Siklus II pertemuan II

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh guru tentang kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk, memperoleh skor keberhasilan anak 83% dari keseluruhan jumlah anak, maka dapat dikatakan mencapai kriteria berhasil, dengan jumlah 10 anak yang berhasil dan 2 anak yang belum berhasil.

Hasil observasi pada siklus II pertemuan 2 ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak yang dapat menyebutkan bentuk Segitiga, Segiempat, terdapat 1 anak yang mendapat bintang dua, 6 anak yang mendapat bintang tiga dan 6 anak yang mendapat bintang empat.
- b. Anak yang dapat menunjukkan bentuk Segitiga, Segiempat, terdapat 2 anak yang mendapat bintang dua, 5 anak yang mendapat bintang tiga dan 5 anak yang mendapat bintang empat.
- c. Anak yang dapat mencocokkan kartu geometri dengan papan berpaku, Segitiga, Segiempat, terdapat 2 anak yang mendapat bintang dua, 5 anak yang mendapat bintang tiga dan 5 anak yang mendapat bintang empat.
- d. Anak yang dapat memasangkan kartu geometri dengan papan berpaku, Segitiga, Segiempat, terdapat 5 anak yang mendapat bintang tiga dan 7 anak yang mendapat bintang empat.

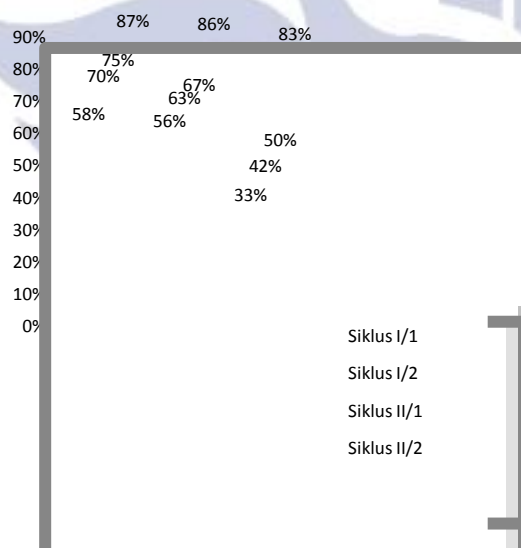
PEMBAHASAN

Dari hasil temuan observasi dan analisis data yang sudah diperoleh dalam penelitian pada siklus I pertemuan I dan II, serta siklus II pertemuan I dan II, dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pada siklus I, peneliti bersama guru sebagai teman sejawat dalam melaksanakan KBM bersama-sama menyusun RKM dan RKH yang memuat penggunaan APE dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada waktu kegiatan inti selama 60 menit, dengan menggunakan lembar observasi untuk memantau setiap perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui papan berpaku dengan kartu geometri.
2. Bermain dengan menggunakan alat seperti kartu geometri dengan papan berpaku meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok usia 3-4 tahun, dikarenakan anak termotivasi dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Montolalu (2009:1.15) mengartikan bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak.
3. Dari hasil tindakan I dijelaskan bahwa masih ada 6 anak dari 12 anak adalah belum berhasil dalam kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui papan berpaku dengan kartu geometri.
4. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara umum anak kurang dari 50% lebih kecil dari persentase kemampuan kognitif anak yang dikehendaki yaitu sebesar 80%. Hal ini disebabkan karena anak masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dan kurangnya kesesuaian dalam menggunakan papan berpaku dengan kartu geometri.
5. Kegiatan pada siklus II dilaksanakan dalam waktu 30 menit dalam 2 kali pertemuan. Dalam kegiatan ini pendidik melaksanakan pembelajaran secara langsung dengan memberikan arahan dan bimbingan terhadap anak, yang dilakukan berulang-ulang.
6. Dari hasil observasi pada siklus II ini dapat dijelaskan bahwa ada 2 anak dari 12 anak yang belum berhasil dalam pembelajaran kemampuan kognitif anak, atau sekitar 83%, dan 10 anak dari 12 anak adalah berhasil. Faktor penyebab keberhasilan terutama pada guru bagaimana guru menyampaikan materi

pembelajaran tentang bermain papan berpaku dengan kartu geometri dengan suara keras dan jelas serta benar, menjaga situasi kelas yang selalu kondusif, menyenangkan bagi anak, memberikan pujian untuk anak, berusaha mengkondisikan anak tenang dalam lingkaran serta keberhasilan bisa dicapai didukung oleh anak.

7. Kemampuan kognitif pada anak dapat dilihat dalam kegiatan bermain papan berpaku dengan kartu geometri yaitu kegiatan C1 menyebutkan sambil menunjuk dua bentuk dasar, serta kegiatan C2 mencocokkan dua bentuk serta memasangkan bentuk (Segitiga dan Segiempat). Terbukti dengan aktivitas anak dalam bermain papan berpaku dengan kartu geometri, anak dapat menyebutkan, menunjukkan bentuk sesuai yang diminta guru, anak juga dapat mencocokkan serta memasangkan kartu geometri pada papan berpaku. Kemampuan anak dapat memecahkan masalah menggunakan fikiran untuk berfikir dengan apa yang didengar dan dilihat. Semua sesuai dengan Witherington dalam Susanto (2011:53) kognitif diartikan sebagai pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam memecahkan masalah. Piaget dalam Padmonodewo (2003:27), menyatakan bahwa kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir dan mengamati untuk memecahkan masalah.
8. Adapun grafik perbandingan antara siklus I dan siklus II dapat di ketahui sebagai berikut:



Grafik 4.1 Rekapitulasi Hasil penelitian siklus 1 dan siklus 2

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru menggunakan dua siklus masing-masing siklus dua kali pertemuan yaitu: siklus I pertemuan I dan II, serta siklus II pertemuan I dan II. Setiap siklus dilengkapi dengan hasil analisis data dan pembahasan, berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa:

1. Kegiatan pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan APE papan berpaku dengan kartu geometri sebagai upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri terutama segitiga dan segiempat, dengan bermain anak merasa senang dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran, anak juga lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil peningkatan yang diperoleh dari siklus I dan siklus II.
2. Penggunaan APE papan berpaku dengan kartu geometri melalui bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri dan memberikan pengaruh positif pada anak usia 3-4 tahun di PPT Bougenville Wiyung Surabaya. Hasil ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari setiap siklus, dimana setiap siklus dilakukan evaluasi perbaikan dan revisi untuk memperoleh hasil peningkatan keberhasilan belajar anak sesuai dengan apa yang diharapkan melalui bermain.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi semua pihak, yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran diperlukan APE yang sangat konkrit, karena setiap APE sangat membantu dalam menyampaikan materi yang disampaikan pada anak usia dini. Dengan APE papan berpaku dengan kartu geometri, anak akan lebih mudah memahami materi yang sedang disampaikan dengan APE anak lebih senang dan termotivasi dalam memperhatikan penjelasan guru apabila ada APE yang tersedia.
2. Bermain adalah kebutuhan bagi anak setiap hari, dengan bermain anak akan merasa terpenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan bermain anak dapat menerima materi pembelajaran dengan senang, sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh anak.
3. Guru harus memahami perasaan anak, pandai memotivasi anak dan sabar dalam

memhadapi pola tingkah laku anak, karena setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda. Guru harus bisa bekerja sama dengan orang tua dalam mengevaluasi perkembangan anak, guru juga harus bisa memahami kemampuan anak dalam menerima materi pembelajaran, sehingga guru dapat memahami mana anak yang perlu bimbingan lebih dari anak yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal,dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung ; Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Asmawati, Luluk,dkk. 2005. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan AUD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Budiningsih, C. Asri. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Chaplin, JP. 1997. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Depdikbud. 1998. *Petunjuk Kegiatan Belajar Mengajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang pengembangan Kemampuan kognitif di TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Gibson, J.L. 1996, *Organisasi Dan Manajemen*. Jakarta : Erlangga
- Hildayani, Rini,dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- <http://elib.rangangk.com/wp-content/uploads/2013/03/panduan-PAUD-terpadu.pdf>, diakses tanggal 22-Maret-2013
- http://repository.library.uksw.edu/bitstream/handle/123456789/870/T1_292008118_BAB%20II.pdf?sequence=3, diakses tgl 19 mei 2013)
- <http://sulut.kemenag.go.id/file/file/kepegawaian/awnw1341283316.pdf>, diakses tgl 19 mei 2013
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Musfiroh, Takdiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, Jakarta : Depdiknas
- Padmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rich, Barnett. 2005. *Geometri*. Jakarta : Erlangga
- Sudono, Anggani. 2005. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo
- Smith, Susan Sperry. 2009. *Early Childhood Mathematics*. America : United StatesOf America
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks
- Susanah dan Hartono. 2006. *Geometri*. Surabaya : Unesa University Pres
- Suyanto, Slamet. 2009. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta : Depdiknas
- Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta : Grasindo
- Zaman, Badru, dkk. 2007. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakrta : Universitas Terbuka