

**PENINGKATAN KEMAMPUANANAK DALAMMENGENALBILANGAN
MELALUI METODE BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK
KELOMPOK B TK YAPITA SURABAYA**

Rohimah
Prodi S1 PG PAUD FIP UNESA

Abstrak

Pengembangan kemampuan mengenal bilangan pada anak dalam mengembangkan kemampuan berfikir agar anak dapat menemukan bermacam-macam alternatif dalam pemecahan masalah. Namun Taman Kanak-Kanak merupakan lembaga prasekolah yang memiliki keunikan yang khas untuk menarik minat pada anak kelompok B di TK Yapita Sukolilo Surabaya yang berjumlah 20 anak memiliki masalah dalam mengenal bilangan 1-20 karena belum tepatnya metode yang digunakan oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan metode bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok B di TK Yapita Sukolilo Surabaya, karena dalam kesehariannya anak masih merasa kurang dalam mengenal bilangan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Yapita Sukolilo Surabaya yang berjumlah 20 anak terdiri dari 7 putra dan 13 putri. Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, pengamatan, wawancara, dan dokumentasi untuk menghimpun data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara lisan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peningkatan kemampuan anak untuk mengenal bilangan melalui metode bermain kartu angka menunjukkan hasil pada siklus I mencapai 40%, siklus II mencapai 50%, serta siklus III mencapai 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mengenal bilangan melalui permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak dengan hasil yang memuaskan, sehingga dapat mendorong anak untuk menerima materi pembelajaran. Penerapan metode permainan kartu angka dapat melatih keterampilan anak, sehingga kegiatan belajar mengajar di TK Yapita menjadi lebih menggembirakan.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Bilangan, Kartu Angka.

Abstract

Developing children's ability to recognize the numbers in their thinking development process is needed in order to make them are able to find many kinds of alternative solution to solve the problem. Unfortunately, is a preschool institution which has certain characteristics to attract group B children's interest TK Yapita Sukolilo Surabaya. There are 20 children who get difficulties in recognizing number 1-20 because of inappropriate methods used by the teacher. Based on that reason, the purpose of this research is to know the use of numeric cards game to improve group B children's skill TK Yapita kindergarten Sukolilo Surabaya. It is because the children are still lack of the ability in recognizing the number in their daily life. The subjects of this research are 20 children of group B TK Yapita Sukolilo Surabaya. It consists of 7 boys and 13 girls. Based on the research, the improvement of children's ability to recognize number is 40% in the first cycle and it becomes 50 in the second cycle and it becomes 90% in the third cycle. Based on the data, it can be concluded that the result of learning process through numeric card game can improve children's skill is satisfying. It can support the children to accept the learning materials. The use of numeric card game can train children's skill, so that the learning and teaching process TK Yapita can be more enjoyable.

Keywords : the ability to recognize the number, numeric cards

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini / pelayanan pendidikan yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun di jalur pendidikan TK (Taman Kanak-Kanak). Salah satunya adalah Taman Kanak-Kanak Yapita Sukolilo Surabaya yang memiliki anak didik kelompok B berjumlah 20 anak yang memiliki latar belakang sosial ekonomi yang berbeda-beda, serta perkembangan emosi yang berbeda-beda pula. Sebagian besar anak tinggal di lingkungan perkampungan sekitar sekolah. Anak mengikuti kegiatan belajar mengajar 2 jam tiap hari dengan sarana dan prasarana yang cukup.

Proses belajar anak berhubungan dengan proses perkembangan intelektual, menurut Jean Piaget ada tiga tahap proses perkembangan intelektual yaitu melalui asimilasi, akomodasi dan ekulibrasi (penyeimbang). Dalam proses asimilasi guru menggunakan struktur kemampuan yang sudah dimiliki oleh anak sebelumnya dalam menyelesaikan tugas belajar yang dilakukannya.

Ekulibrasi atau penyeimbangan adalah pengaturan dini yang berkesinambungan dan berubah sementara untuk menjadi mantap / seimbang, dengan metode bermain dengan kartu angka maka anak lebih senang dan lebih mudah dalam menyelesaikan kegiatan membilang 1 hingga 20 dengan lebih baik dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan oleh guru dan orang tua.

Alasan dipilihnya metode bermain kartu angka dalam pembelajaran, karena disekolah yang penulis teliti hanya menggunakan jari serta ditulis di papan tulis sehingga anak kurang berminat dalam menerima pembelajaran mengenal bilangan kurang tercapai dengan baik. Selama menerima materi pembelajaran mengenal bilangan 1-20 yang diberikan di kelas anak masih bingung dan jemu.

Karena dalam pendidikan anak di taman kanak-kanak proses belajar mengajar harus menggunakan kegiatan bermain sambil belajar. Maka dari itu penulis ingin menerapkan metode bermain kartu angka untuk mengenalkan bilangan 1-20 pada anak kelompok B di TK Yapita Sukolilo Surabaya. Dengan menggunakan metode bermain ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan 1-20.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-20 melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B TK Yapita Surabaya?
2. Bagaimanakah sikap yang ditunjukkan anak terhadap proses pembelajaran mengenal bilangan 1-20 melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B TK Yapita Surabaya?
3. Bagaimanakah partisipasi kemampuan anak terhadap proses pembelajaran mengenal bilangan 1-20 melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B TK Yapita Surabaya?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat dikemukakan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan tentang kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-20 melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B TK Yapita Surabaya.
2. Untuk mendeskripsikan sikap yang ditunjukkan anak terhadap proses pembelajaran mengenal bilangan 1-20 melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B TK Yapita Surabaya.
3. Untuk mendeskripsikan partisipasi kemampuan anak terhadap proses pembelajaran mengenal bilangan 1-20 melalui bermain kartu angka pada anak kelompok B TK Yapita Surabaya.

Batasan Masalah

- a. Penelitian ini dibatasi oleh penerapan bermain kartu angka untuk mengembangkan kemampuan anak.
- b. Metode yang digunakan hanya kartu angka yang terbuat dari kartu bertulis
- c. Penelitian ini terbatas pada anak kelompok B TK Yapita. Dengan jumlah anak 20 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan.

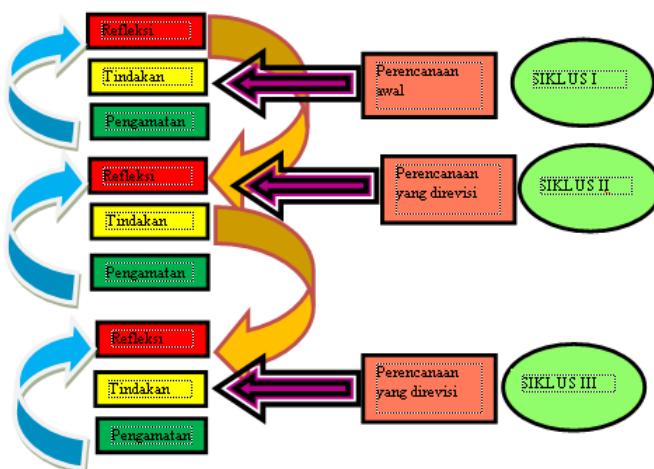
METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Tim Pelatih Proyek PGSM dalam Ulfah dkk (2009:2) PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran tersebut dilakukan.

Sedangkan menurut Sudikin dkk (2002:16) PTK adalah suatu bentuk penelaahan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Adapun tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan pengajaran praktis dan langsung.



Gambar 3.1
Alur PTK Penelitian Tindakan
Kelas Model Spiral

Teknik Analisis Data

Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas anak terhadap penerapan metode bermain kartu angka. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas anak berupa skor, dimana skor tidak dihitung. Keterangan setiap skor adalah sebagai berikut:

SB = sangat baik = nilai 3.01-4.00= skor 4

B = baik = nilai 2.01-3.00 = skor 3

CB = cukup = nilai 1.01-2.00 = skor 2

K = kurang = nilai 0.00-1.00 = skor 1

Data yang diperoleh dianalisa menggunakan standart keberhasilan. Anak dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah anak tersebut mencapai standart keberhasilan. Untuk mengetahui keberhasilan tersebut, selama kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan rumus (Sudijono, 2006:43) sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = prosentase frekuensi kejadian yang muncul

F = banyaknya aktivitas anak yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

Hasil penilaian berdasarkan rumus tersebut digunakan untuk menentukan penilaian hasil kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-20 melalui metode bermain kartu angka pada anak kelompok B TK Yapita Surabaya. Adapun target pencapaian nilai yang diharapkan dari hasil penelitian tindakan kelas ini adalah sebesar 90%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah Taman Kanak-Kanak Yapita Surabaya dengan subyek penelitian adalah anak-anak kelompok B yang berjumlah 20 anak. Berikut ini disajikan mengenai karakteristik jenis kelamin anak TK Yapita Surabaya.

Tabel 4.1

Karakteristik Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Prosentase
Perempuan	13	65.0
Laki - laki	7	35.0
Total	20	100

Berdasarkan tabel 4.1 di atas diketahui bahwa anak kelompok B TK Yapita Surabaya kebanyakan berjenis kelamin perempuan yaitu sebesar 13 anak (65.0%). Sedangkan anak yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 7 anak (35.0%).

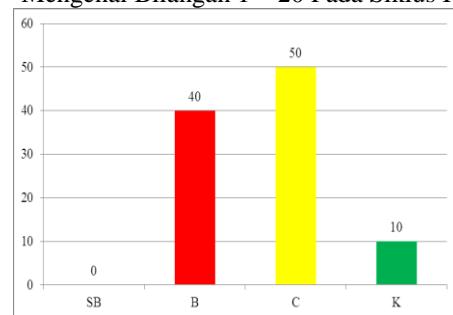
Tabel 4.2
Lembar Observasi Untuk Guru Siklus I

	Aspek-aspek Penilaian	Skor				Jumlah
		SB	B	C	K	
1.	Menerapkan tahap-tahap pembelajaran	✓				4
2.	Menyiapkan metode pembelajaran			✓		2
3.	Alokasi waktu yang memadai pada saat anak melaksanakan kegiatan belajar	✓				4
4.	Menata lingkungan belajar anak agar suasana enak dan nyaman		✓			3
5.	Memanfaatkan metode pembelajaran untuk menjelaskan penyampaian materi pembelajaran	✓				4
6.	Merasa memiliki tatacara untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar		✓			3
7.	Menunjukkan penampilan yang cerdas pada saat mengajar		✓			3
8.	Bersedia mendengarkan kehikan anak			✓		2
9.	Cara memuji anak		✓			3
10.	Memberikan tanggapan tentang kegiatan anak			✓		2
Total		12	12	6	0	30

Tabel 4.4
Prosentase Anak Pada Siklus I

No	Skor	Jumlah	%	Keterangan
1	SB	0	0.00	Sangat mampu
2	B	8	40.00	Mampu dengan mandiri
3	C	10	50.00	Mampu dengan bantuan
4	K	2	10.00	Belum mampu

Gambar 4.1
Grafik Prosentase Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bilangan 1 – 20 Pada Siklus I



Tabel 4.5
Lembar Observasi Untuk Guru Siklus II

No.	Aspek-aspek Penilaian	Skor				Jumlah
		SB	B	C	K	
1	Menerapkan tahap-tahap pembelajaran	✓				4
2	Menyiapkan metode pembelajaran	✓				4
3	Alokasi waktu yang memadai pada saat anak melaksanakan kegiatan belajar	✓				4
4	Menata lingkungan belajar anak agar suasana enak dan nyaman	✓				4
5	Memanfaatkan metode pembelajaran untuk menjelaskan penyampaian materi pembelajaran	✓				4
6	Merasa memiliki tatacara untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar		✓			3
7	Menunjukkan penampilan yang cerdas pada saat mengajar		✓			3
8	Bersedia mendengarkan kehikan anak		✓			3
9	Cara memuji anak		✓			3
10	Memberikan tanggapan tentang kegiatan anak			✓		2
Total		24	12	2	0	35

Tabel 4.3
Penilaian Kemampuan Mengenal Bilangan 1 – 20 Pada Siklus I

No	Nama	Skor	Nilai	Kategori
1	Ainun	B	3	Mampu dengan mandiri
2	Akmad	C	2	Mampu dengan bantuan
3	Ali	B	3	Mampu dengan mandiri
4	Andini	B	3	Mampu dengan mandiri
5	Anisa	B	3	Mampu dengan mandiri
6	Dava	C	2	Mampu dengan bantuan
7	Hamum	C	2	Mampu dengan bantuan
8	Intan	C	2	Mampu dengan bantuan
9	Jihan	C	2	Mampu dengan bantuan
10	Kevin	B	3	Mampu dengan mandiri
11	Kharisma	C	2	Mampu dengan bantuan
12	Kirana	K	1	Belum mampu
13	Alkbar	C	2	Mampu dengan bantuan
14	Faza	C	2	Mampu dengan bantuan
15	Izzul	B	3	Mampu dengan mandiri
16	Nabila	B	3	Mampu dengan mandiri
17	Rania	B	3	Mampu dengan mandiri
18	Sarah	C	2	Mampu dengan bantuan
19	Verycha	C	2	Mampu dengan bantuan
20	Vika	K	1	Belum mampu

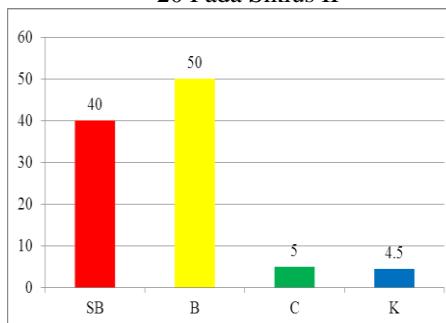
Tabel 4.6
Penilaian Kemampuan Mengenal
Bilangan 1-20 Pada Siklus II

No	Nama	Skor	Nilai	Kategori
1	Aimin	SB	4	Sangat mampu
2	Akmad	B	3	Mampu dengan mandiri
3	Ali	SB	4	Sangat mampu
4	Andini	SB	4	Sangat mampu
5	Anisa	SB	4	Sangat mampu
6	Dava	B	3	Mampu dengan mandiri
7	Hamim	B	3	Mampu dengan mandiri
8	Intan	B	3	Mampu dengan mandiri
9	Jihan	B	3	Mampu dengan mandiri
10	Kevin	SB	4	Sangat mampu
11	Kharisma	B	3	Mampu dengan mandiri
12	Kirana	K	1	Belum mampu
13	Akbar	B	3	Mampu dengan mandiri
14	Faza	B	3	Mampu dengan mandiri
15	Izzul	SB	4	Sangat mampu
16	Nabila	SB	4	Sangat mampu
17	Rania	SB	4	Sangat mampu
18	Sarah	B	3	Mampu dengan mandiri
19	Verycha	B	3	Mampu dengan mandiri
20	Vika	C	2	Mampu dengan bantuan

Tabel 4.7
Prosentase Anak Pada Siklus II

No	Skor	Jumlah	%	Keterangan
1	SB	8	40.00	Sangat mampu
2	B	10	50.00	Mampu dengan mandiri
3	C	1	5.00	Mampu dengan bantuan
4	K	1	5.00	Belum mampu

Grafik 4.2
Grafik Prosentase Kemampuan
Anak Dalam Mengenal Bilangan 1-
20 Pada Siklus II



Tabel 4.8
Lembar Observasi Untuk Guru Siklus III

No.	Aspek-aspek Penilaian	Skor				Jumlah
		SB	B	C	K	
1	Menerapkan tahap-tahap pembelajaran	✓				4
2	Menyiapkan metode pembelajaran	✓				4
3	Alokasi waktu yang memadai pada saat anak melaksanakan kegiatan belajar	✓				4
4	Menata lingkungan belajar anak agar suasana enak dan nyaman	✓				4
5	Memanfaatkan metode pembelajaran untuk menjelaskan penyampaian materi pembelajaran	✓				4
6	Merasa memiliki tatangan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar	✓				4
7	Menunjukkan penampilan yang cerdas pada saat mengajar	✓				4
8	Bersedia mendengarkan keluhan anak	✓				3
9	Cara memuji anak	✓				4
10	Memberikan tanggapan tentang kegiatan anak		✓			3
		Total	32	6	0	38

Tabel 4.9
Penilaian Kemampuan Mengenal
Bilangan 1-20 Pada Siklus III

No	Nama	Skor	Nilai	Kategori
1	Aimin	SB	4	Sangat mampu
2	Akmad	SB	4	Sangat mampu
3	Ali	SB	4	Sangat mampu
4	Andini	SB	4	Sangat mampu
5	Anisa	SB	4	Sangat mampu
6	Dava	SB	4	Sangat mampu
7	Hamim	SB	4	Sangat mampu
8	Intan	SB	4	Sangat mampu
9	Jihan	SB	4	Sangat mampu
10	Kevin	SB	4	Sangat mampu
11	Kharisma	SB	4	Sangat mampu
12	Kirana	C	2	Mampu dengan bantuan
13	Akbar	SB	4	Sangat mampu
14	Faza	SB	4	Sangat mampu
15	Izzul	SB	4	Sangat mampu
16	Nabila	SB	4	Sangat mampu
17	Rania	SB	4	Sangat mampu
18	Sarah	SB	4	Sangat mampu
19	Verycha	SB	4	Sangat mampu
20	Vika	B	3	Mampu dengan mandiri

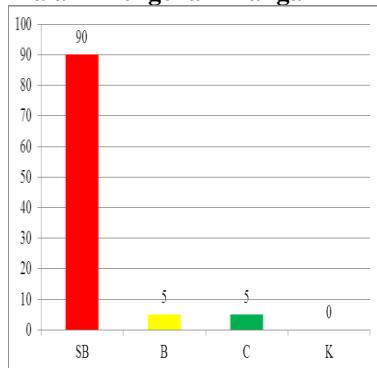
Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dengan kartu angka menghasilkan dampak positif pada pembelajaran berhitung mengenal 1-20 pada B TK Yapita Sukolilo Surabaya. Hal ini terlihat semakin mantapnya pemahaman anak dalam belajar berhitung mengenal angka 1-20 pada saat pembelajaran yang berlangsung pada siklus I, II dan III hasil belajar yang diperoleh anak meningkat dari 40% menjadi 90% setelah dilakukan intervensi.

Tabel 4.10
Prosentase Anak Pada Siklus III

Np	Skor	Jumlah	%	Keterangan
1	SB	18	90.00	Sangat mampu
2	B	1	5.00	Mampu dengan mandiri
3	C	1	5.00	Mampu dengan bantuan
4	K	0	0.00	Belum mampu

Grafik 4.3
Grafik Prosentase Kemampuan Anak
Dalam Mengenal Bilangan



Aktivitas guru dalam pembelajaran sudah melaksanakan semua perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat dari respon anak ketika kegiatan pembelajaran berlangsung serta membimbing setiap kegiatan yang diperoleh sesuai yang diharapkan, bersemangat, hal ini terlihat pada saat kegiatan bermain kartu angka berlangsung. Semua siswa melakukan kegiatan dengan senang dan bersemangat sehingga kondisi kelas pada saat itu terlihat aktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran mengenal bilangan dengan metode bermain kartu angka pada siswa TK B. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru mengalami kesulitan seperti kurangnya pemahaman tentang cara bermain dengan kartu angka 1-20, namun kesulitan tersebut dapat diatasi dengan memberikan penjelasan tentang mengenal bilangan dengan menggunakan kartu angka yang sudah dipersiapkan. Dari kegiatan pembelajaran mengenal bilangan yang menggunakan metode bermain kartu angka memperoleh hasil dan kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan anak mengenal bilangan 1-20 dengan menggunakan kartu angka pada siklus I hasil yang diperoleh 40%, pada siklus II meningkat menjadi 50% dan mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus III yaitu menjadi 90%.
2. Pada saat pembelajaran mengenal bilangan 1-20 dengan metode bermain kartu angka berlangsung mengalami kesulitan yaitu :
 - a. Pada awal pembelajaran siklus I anak ragu ketika ingin mengambil kartu angka sesuai dengan apa yang diperintahkan guru, karena anak belum pernah mengenal kartu angka dan pemahaman mengenal bilangan 1-10 masih belum sepenuhnya memahami, sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai rencana.
 - b. Anak yang merasa mampu dan jelas dengan petunjuk dari guru langsung melakukan kegiatan bermain kartu angka sehingga yang belum paham mengenal bilangan terdiam saja.
 - c. Membutuhkan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan metode tanya jawab, karena membutuhkan pemahaman mengenal bilangan 1-20 untuk dapat menggunakan permainan kartu angka. Pada saat siklus II tidak terjadi lagi keraguan untuk melakukan kegiatan bermain dengan kartu angka, karena anak sudah mampu memahami kegiatan yang dilakukan. Hal ini peneliti dan teman sejawat berusaha untuk mengatasi permasalahan yang ada agar pelaksanaan kegiatan mengenal bilangan dapat berjalan dengan baik.

3. Adapun cara untuk mengatasi permasalahan yang disebutkan di atas sebagai berikut:
 - a. Guru mengulang materi pembelajaran mengenal bilangan dengan bermain kartu angka 1-20 yaitu dengan mengulang kembali urutan angka yang terdapat pada kartu angka yang disediakan. Guru membimbing anak ketika mengenal bilangan dengan kartu angka, pada masing-masing kelompok belajar terutama guru memberi bimbingan intensif pada anak yang memiliki kemampuan kurang, agar bisa mengikuti kegiatan seperti anak yang kemampuannya baik.
 - b. Memberi motivasi pada anak yang kemampuannya baik untuk saling bekerja sama dan membantu anak yang lainnya.
 - c. Pemahaman bermain kartu angka 1-20 dapat dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga pada saat kegiatan bermain kartu angka bisa berlangsung dengan baik dan lancar sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Penggunaan waktu yang lama dapat diatasi dengan pembentulan angka sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu angka bergambar.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi anak, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sekolah diharapkan dapat menyediakan alat pembelajaran yang lebih memadai sesuai dengan banyaknya anak guna memudahkan proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-20
2. Guru hendaknya menerapkan prinsip belajar sambil bermain kartu angka, agar menyenangkan dan dapat merangsang peningkatan kemampuan daya pikir anak terhadap materi pembelajaran mengenal bilangan 1-20
3. Guru selalu memotivasi anak antara lain dengan mengadakan lomba mengambil kartu angka sesuai perintah guru agar anak terlibat langsung dan aktif mengikuti pembelajaran mengenal bilangan 1-20

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bungin, Burhan. 2001. *Metode Penelitian Sosial: Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Chaplin, J.P. 1997. *Kamus Lengkap Psikologi*. Penerjemah Kartini Kartono. Cetakan 1. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 TK/RA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dimyati dan Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gordon, Ann Milles and Kathryn Williams Browne, 1985. *Beginning and Beyond: Fundations in Early Childhood Education*. New York: Delmar Publishing Inc.
- Gunarsa, Singgih D. 1981. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Hasibuan, Rachma. 2009. *Modul – Modul Pembelajaran Aktif Inovatif dan menyenangkan bagi Anak Usia Dini*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Jean Piaget. 1951. *The Child's Conception of the World*. Savage: Littlefield Publishers.
- Kerlinger, FN. 1998. *Asas-Asas Penelitian Behavioral*
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Predana Media Group
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Moleong, Lexy. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Moyles, Janet R. 1991. *Just Playing: The Role and Status of Play in Early Childhood Education*. Philadelphia: Open University Press.

Satya, Wira Indra. 2006. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Depdiknas

Sudikin, dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia

Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sugiyono. 2006. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sutrisno, Hadi. 1997. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset

Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya

Winataputra, S. Udin, dkk. 2007. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka