

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA *PUZZLE* (BONGKAR PASANG) PADA ANAK USIA 4 – 5 TAHUN DI TK PERTIWI KABUPATEN GOWA

Abd. Hakim Naba

Prodi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)

Universitas Islam Makassar

Email: [abdhakimnaba.dty@uim-makassar.ac.id](mailto:abdhakimnaba.dty@uim-makassar.ac.id)

**Abstract: Improving the Ability to Know Geometry Forms Through Puzzle Media (Unloading) in Children 4 - 5 years old at the Pertiwi Kindergarten in Gowa Regency.** The study aims to determine the ability to recognize geometric forms through media puzzles (unloading pairs) in early childhood 4-5 years in TK Pertiwi, Gowa Regency. This research is a classroom action research with 30 research subjects. Data collection techniques use puzzles (unloading). The study was conducted through two cycles, with each cycle consisting of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The results of data analysis obtained in the first cycle the average percentage of completeness in learning the introduction of geometric forms have not reached the indicator that is equal to 54.81%, while the average percentage of completeness in learning the introduction of geometric shapes in students in the second cycle activities has developed which is very good at 78.89%. This study shows a significant increase in the introduction of geometry. The results of this research show that puzzle games can improve the introduction of geometry in 4-5 year old children in TK Pertiwi, Gowa Regency.

**Keywords:** Geometry, Puzzle Games (Unloading)

**Abstrak: Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Media *Puzzle* (Bongkar Pasang) pada Anak Usia 4 - 5 tahun di TK pertiwi Kabupaten Gowa.** Penelitian bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media *puzzle* (bongkar pasang) pada anak usia dini 4 - 5 tahun di TK Pertiwi Kabupaten Gowa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian 30 anak didik. Teknik pengumpulan data menggunakan *puzzle* (bongkar pasang). Penelitian dilakukan melalui dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil analisis data yang diperoleh pada siklus I rata-rata persentase ketuntasan belajar pengenalan bentuk-bentuk geometri belum mencapai indikator yaitu sebesar 54,81%, sedangkan rata-rata persentase ketuntasan belajar pengenalan bentuk-bentuk geometri pada anak didik pada kegiatan siklus II mengalami perkembangan yang sangat baik yaitu sebesar 78,89%. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pengenalan geometri. Hasil peneltisan ini menunjukkan permainan *puzzle* (bongkar pasang) dapat meningkatkan pengenalan geometri pada anak usia dini 4-5 tahun di TK Pertiwi Kabupaten Gowa.

**Kata Kunci:** Geometri, Permainan *Puzzle* (Bongkar Pasang)

### PENDAHULUAN

Kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 4 - 5 Tahun merupakan kemampuan yang sangat diperlukan anak TK Pertiwi Kabupaten Gowa sebagai dasar kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, mengklasifikasikan bentuk berdasarkan bentuk, membedakan ukuran, berpikir rasional dan dapat

mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengenal bentuk geometri mencakup kemampuan mengetahui, memahami dan kemampuan menerapkan. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri.

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 4 - 5 Tahun dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam perkembangan kognitif anak menurut teori Bloom ada enam jenjang proses dalam berpikir, di antaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Selain itu pengenalan bentuk geometri pada anak usia 4 - 5 Tahun TK Pertiwi Kabupaten Gowa dapat dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap berbagai kemampuan spasialnya yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda itu berada, seperti kertas itu bentuknya segi empat.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu ditingkatkannya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan yang menarik yaitu berupa media yang sesuai dengan karakteristik anak. Bermain merupakan aktivitas penting yang harus dilakukan anak usia dini, dengan bermain anak-anak akan mencoba bereksperimen sehingga bertambah pengalaman, dan pengetahuannya. Dalam bermain tidak pernah lepas dari media permainan, dengan media permainan anak dapat belajar melalui benda konkret atau nyata supaya anak dapat mengetahui secara langsung mengenai apa yang disebutkan oleh guru. Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dakon geometri.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media *puzzle* (bongkar pasang) pada anak usia 4 - 5 tahun di Pertiwi Kabupaten Gowa?”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media *puzzle* (bongkar pasang) pada anak usia

dini 4 - 5 tahun di TK Pertiwi Kabupaten Gowa.

## METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*persentase*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki situasi kegiatan pembelajaran di kelas, yang merupakan inti dari kegiatan pendidikan.

Adapun subjek penelitian ini adalah peserta didik pada Anak usia 4 - 5 Tahun di TK Pertiwi, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Prov. Sulawesi selatan yang berjumlah 30 anak, masing-masing terdiri dari 15 anak di kelas A dan kelas B. Sedangkan objek penelitian ini ialah kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dengan menggunakan 2 metode pembelajaran yaitu metode demonstrasi dilakukan dengan pembentukan model geometri menggunakan media bongkar pasang dan metode tanya jawab dilakukan dengan pemberian lembaran kertas yang berisi gambar benda-benda model geometri yang sering dijumpai anak-anak dikesehariannya.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Prov. Sulawesi selatan, JL. Poros Malino, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa. Adapun pada langkah-langkah dalam proses pembelajaran ini yaitu sebagai berikut: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, 4) Refleksi

Pada penelitian ini memilih tiga metode untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri, di antaranya adalah sebagai berikut. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi check list yang telah disiapkan dengan memberikan skor jika hal yang diamati muncul.

Dokumentasi tersebut berbentuk LKA. Dokumentasi dilakukan saat observasi,

pengambilan foto-foto tersebut bertujuan agar data yang diperoleh yakni yang berupa fakta-fakta peristiwa proses pembelajaran dapat optimal, sehingga dapat dijadikan sebagai bukti, selain itu dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi terhadap perkembangan kognitif anak.

Metode ini dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan demonstrasi model geometri sederhana kepada anak melalui media *puzzle* (bongkar pasang) kemudian dipraktikkan langsung oleh masing-masing anak (subjek penelitian) dan anak tersebut menyebutkan bentuk geometri yang dibentuknya. Selama tes ini berlangsung, peneliti dapat memberikan penilaian pada masing-masing anak.

Metode tes tertulis dilakukan oleh anak namun tetap dalam bimbingan dan pengawasan guru dan peneliti yaitu dengan cara memberikan selembaran kertas yang berisi gambar-gambar yang memiliki bentuk geometri. Awal ditugaskan pemberian warna pada kolom yang telah disediakan oleh peneliti pada lembaran evaluasi tersebut. Pemberian warna merah berarti segi empat, kuning berarti segitiga dan biru berarti lingkaran. Tanya jawab meliputi beberapa pertanyaan mengenai kemampuan mengetahui bentuk geometri yang terdiri dari kemampuan menyebutkan nama bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan

kemampuan perkembangan dan pemahaman anak didik pada bentuk-bentuk geometri yang telah didemonstrasikan selama kegiatan ini berlangsung. Penelitian ini menggunakan instrument lembar observasi panduan tanya jawab.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui bermain *puzzle* (bongkar pasang), hal ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak. Hasil perhitungan dapat dilihat dengan tabel kriteria deskripsi persentasi yang dikelompokkan dalam 5 kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri dapat meningkat melalui media *puzzle* (bongkar pasang) pada anak usia dini 4 - 5 tahun di TK Pertiwi Kabupaten Gowa.

### HASIL PENELITIAN

Pada siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator yaitu menyusun kepingan *puzzle* (bongkar pasang) menjadi bentuk utuh. Kemudian, guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.1 Kemampuan Pengenalan Geometri Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Skor (1-3)
1	Menggambar Bentuk Geometri	
2	Menyusun Bentuk Geometri	
3	Bercerita Mengenai Benda Yang Disusun Dari Bentuk Geometri	

Rangkaian pelaksanaan siklus I dimulai dengan upaya guru dalam mengkondisikan peserta didik, ruangan ditata sedemikian rupa sehingga tidak terkesan

monoton. Hal ini dilakukan agar anak-anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian

memberikan arahan dalam permainan *puzzle* (bongkar pasang) secara klasikal tentang pengenalan geometri.

Hal tersebut dimaksudkan agar anak-anak secara lebih mudah diarahkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan permainan *puzzle* (bongkar pasang), guru mengenalkan permainan *puzzle* (bongkar pasang) dan member contoh cara permainan *puzzle* (bongkar pasang) yang akan digunakan. Selanjutnya, guru akan memberikan kesempatan anak untuk mengemukakan pendapat. Langkah selanjutnya agar permainan *puzzle* (bongkar pasang) dapat berjalan, guru membagi kepingan-kepingan *puzzle* (bongkar pasang) dan setiap anak. Anak melakukan kegiatan mencari dan menyusun kepingan *puzzle* (bongkar pasang) menjadi bentuk utuh geometri dengan pendampingan guru.

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari 3 aspek yakni: menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri dan bercerita mengenai benda yang disusun dari bentuk geometri, rata-rata persentase pengenalan geometri (siklus I) pada table 4.4 pada anak usia 4 - 5 tahun di Tk Pertiwi, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Prov. Sulawesi selatan yaitu baru mencapai 54,81%. Berdasarkan tabel kriteria deskripsi persentasi yang dikelompokkan dalam 4 kategori nilai persentase 54,81 dalam kategori belum berkembang yang dapat disimpulkan bahwa kemampuan pengenalan geometri anak dalam kategori kurang.

Refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I. Kekurangan siklus I yaitu aktivitas anak mengikuti proses pembelajaran belum maksimal dikarenakan ada beberapa anak yang berlarian saat pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, masih

banyak anak yang belum memahami pembelajaran geometri yang menggunakan permainan *puzzle* (bongkar pasang), guru kurang mampu mengelola interaksi dalam pembelajaran sehingga anak kurang terlibat secara aktif baik fisik, emosional, dan intelektualnya. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan diakhir siklus I anak yang tuntas belajar baru mencapai 54,81% yang artinya pemahaman anak mengenai bentuk-bentuk geometri belum berkembang, sehingga belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Karena proses pengenalan geometri yang menggunakan permainan *puzzle* (bongkar pasang) termasuk dalam kategori kurang, maka perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

Siklus II dilaksanakan 3X pertemuan yaitu pada hari Senin, 26 Juni 2018 sampai hari Rabu, 28 Juni 2018. Pada siklus II peneliti menyampaikan indikator, yaitu menyusun kepingan *puzzle* (bongkar pasang) menjadi bentuk utuh. Pada siklus II guru menyampaikan materi pokok dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilaksanakan selama pembelajaran pada siklus II yaitu meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Berpedoman pada refleksi siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II diupayakan mengantisipasi berbagai kelemahan sebelumnya. Siklus II juga dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator: menyusun kepingan *puzzle* (bongkar pasang) menjadi bentuk model geometri. Perencanaan berikutnya guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran benar-benar sesuai dengan SKH yang disusun guru. Perencanaan aspek yang akan dinilai pada table berikut:

Tabel 4.2 Kemampuan Pengenalan Geometri Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Skor (1-3)
1	Menggambar Bentuk Geometri	
2	Menyusun Bentuk Geometri	
3	Bercerita Mengenai Benda Yang Disusun Dari Bentuk Geometri	

Pada siklus II, guru harus benar-benar memaksimalkan untuk mengondisikan peserta didik dengan baik agar mereka tertib dalam mengikuti pembelajaran. Setelah memberikan apersepsi/pengantar pembelajaran secara aplikatif dengan memberikan contoh-contoh benda nyata dan sederhana yang ada di lingkungan anak untuk mempermudah mengaitkan materi, guru memberikan arahan dalam permainan *puzzle* (bongkar pasang) secara klasikal tentang menyusun kepingan bentuk-bentuk geometri. Pada siklus II, guru harus benar-benar memaksimalkan untuk mengondisikan peserta didik dengan baik agar mereka tertib dalam mengikuti pembelajaran. Setelah itu, guru memberikan contoh-contoh benda nyata dan sederhana yang ada di lingkungan anak untuk mempermudah mengaitkan materi, guru memberikan arahan dalam permainan *puzzle* secara klasikal tentang menyusun kepingan bentuk-bentuk geometri.

Langkah selanjutnya agar permainan *puzzle* (bongkar pasang) dapat berjalan pengarahannya sangat dibutuhkan agar peserta didik memahami cara proses permainan *puzzle* (bongkar pasang) geometri, agar peserta didik tidak keliru dalam bermain menyusun bentuk-bentuk geometri yang sama, guru kembali memberi contoh cara permainan *puzzle* (bongkar pasang). Setiap anak mendapatkan kepingan *puzzle* (bongkar pasang) yang kemudian anak diminta untuk menyusun kepingan bentuk geometri berdasarkan keratifitas anak namun dengan pengawasan guru. Menjelang akhir pelajaran, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengemukakan pendapat dalam

mengembangkan pengenalan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari 3 aspek yakni: menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri, bercerita mengenai benda yang disusun dari bentuk geometri, rata-rata persentase pengenalan geometri (siklus II) pada table 4.6 pada anak usia 4 - 5 tahun di Tk Pertiwi, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Prov. Sulawesi selatan yaitu mencapai 78,89%. Berdasarkan tabel kriteria deskripsi persentasi yang dikelompokkan dalam 4 kategori (table 3.2) nilai persentase 78,89% termasuk dalam kategori berkembang sangat baik yang dapat disimpulkan bahwa kemampuan pengenalan geometri anak dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan analisis hasil pelaksanaan yang dilakukan diakhir siklus pada siklus II, anak yang tuntas belajar mengenal geometri mencapai 78,89% sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Anak terlibat aktif dalam proses pengenalan geometri dengan menggunakan permainan *puzzle* (bongkar pasang) yang ditandai dengan aktivitas anak baik selama berlangsungnya pengamatan, anak TK Pertiwi, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Prov. Sulawesi selatan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang berusia 4-5 tahun, meningkat dalam pengenalan geometrinya, karena sudah mencapai atau memenuhi indikator kinerja maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui permainan *puzzle* (bongkar pasang) dapat meningkatkan kemampuan pengenalan

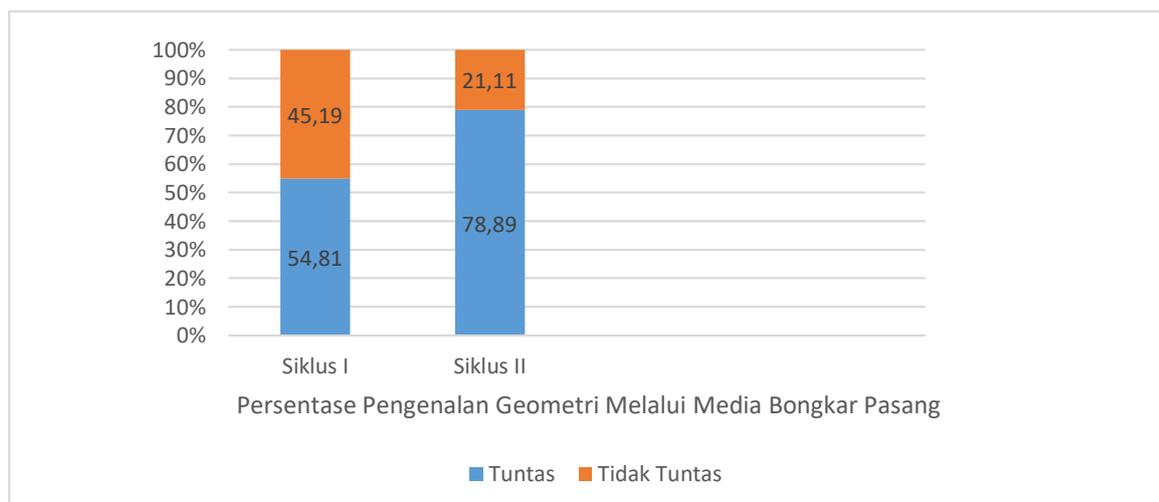
geometri anak usia dini 4-5 tahun di TK Pertiwi, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Prov. Sulawesi selatan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa pada kelompok A dan B. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tugas pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru terhadap aktivitas anak.

Pada siklus I, pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* (bongkar pasang) belum menunjukkan hasil yang memadai. Hanya 54,81% anak yang mengalami ketuntasan. Berdasarkan hasil tersebut maka siklus I masih belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Proses pembelajaran pada siklus I ini, terlihat cukup aktif dengan media pembelajaran yang digunakan permainan *puzzle* (bongkar pasang) geometri yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cukup senang dan tertarik dengan media yang digunakan dengan demikian untuk mencapai indikator kinerja media yang digunakan perlu dimodifikasi kembali untuk memperjelas anak dalam memahami pembelajaran pengenalan geometri secara lebih detail dan menarik.

Pada siklus II, kemampuan pengenalan geometri dengan permainan

*puzzle* (bongkar pasang) sudah menunjukkan hasil yang memadai. Hal tersebut terbukti dari 78,89% anak yang mengalami ketuntasan. Berdasarkan hasil tersebut maka siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan.

Berhasilnya penelitian ini tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pengenalan geometri dalam pembelajaran. Pengenalan geometri yang didesain guru dengan menggunakan permainan *puzzle* (bongkar pasang) yang bernilai edukatif yaitu aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan dalam proses memecahkan suatu masalah tanpa menjadi beban anak namun dalam mencapai tujuan sama yaitu mencapai tujuan pembelajaran. Guru mempunyai tanggung jawab untuk membimbing anak mengantarkan anak ke arah aktivitas perkembangan, sedangkan anak berusaha untuk mencapai tujuan dengan bimbingan guru, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Peningkatan hasil pengamatan (pengenalan geometri) Siklus I dan Siklus II, tersaji dalam diagram berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Batang Siklus I dan Siklus II

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2017

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diartikan bahwa pemilihan permainan *puzzle* (bongkar pasang) sangat mempengaruhi keberhasilan, karena guru dan peneliti mampu mendesain pembelajaran dengan memilih permainan *puzzle* (bongkar pasang) yang tepat maka pengenalan geometri anak akan meningkat.

## PENUTUP

Berdasarkan pengamatan kondisi awal alat bermain TK Pertiwi, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Prov. Sulawesi selatan termasuk kategori baik dan tersedianya media yang digunakan dalam pembelajaran pengenalan Geometri kepada anak-anak usia 4 - 5 tahun yaitu kepingan *puzzle* (bongkar

pasang) juga dalam kondisi baik pula. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan pengenalan geometri dan ketercapaian indikator kinerja penelitian. Pada siklus I persentase pengenalan geometri pada anak mencapai 54,81% atau tergolong dalam kategori mulai berkembang, kemudian meningkat menjadi 78,89% atau tergolong dalam kategori berkembang sangat baik pada siklus II. Dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* (bongkar pasang) dapat meningkatkan pengenalan geometri anak usia 4 - 5 tahun di TK Pertiwi, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Prov. Sulawesi selatan pada Kelompok A dan B.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Ahmad Turmuzi. 2013. *Mengingat dan Memahami Kembali tentang Teori Taksonomi Bloom*. Diakses dari <http://edukasi.kompasiana.com/2016/02/05/531087.html> pada tanggal 26 Maret 2018
- Antonius. C. Prihandoko. 2006. *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Daitin Tarigan. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Desy Wahyu Rustiyanti. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul*. Yogyakarta : UGM.
- Fitri Ariyanti, Lita Edia & Khamsa Noory. 2007. *Diary Tumbuh Kembang Anak Usia 0-6 Tahun*. Bandung: Read Publishing House.
- Lestari K.W. 2011. *Konsep Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Martini Jamaris. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah & Muhammad Afandi. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.

- Rita Eka Izzaty, Siti Partini Suardiman, Yulia Ayryza, Purwandari, Hiryanto, & Rosita E. Kusmaryani. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudaryanti. 2006. *Modul Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Grafika.
- Takdirotun Musfiroh. 2005. *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Wahyudi dan Damayanti. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.
- Wina Sanjaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.