

Info Artikel:
Diterima: 15/10/2019
Direvisi: 17/11/2019
Dipublikasikan: 04/12/2019

Dipublikasikan oleh:
Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)

Akses Online :
<http://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meja Putar Di Taman Kanak-Kanak

Titin Nirawati^{1*}, Rivda Yetti²
^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: titinirawati@gmail.com

Abstrak

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan meja putar di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Batang Lapu Pasaman Barat. Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan cara bersiklus yaitu dua siklus, pada masing-masing siklus tiga kali pertemuan. Hasil penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak menunjukkan pada kondisi awal kemampuan anak belum berkembang dan dilanjutkan perbaikan pada siklus I melalui kegiatan permainan meja putar dengan menggunakan berbagai media. Pada siklus II mencapai hasil yang optimal dengan hasil Berkembang Sangat Baik. Dengan demikian disimpulkan bahwa permainan meja putar dengan berbagai media dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Batang Lapu Pasaman Barat.

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung, Permainan Meja Putar



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 pasal 1 butir 10, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memanusiakan manusia. Artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang baik, Suryana (2016:215). Menurut Suyadi (2013:17) Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Pendidikan anak usia dini hendaknya dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang sesuai dengan kodrat sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Usia dini merupakan kesempatan baik bagi anak untuk belajar. Proses perkembangan manusia secara utuh telah dimulai sejak janin dalam kandungan ibunya dan memasuki usia emas (*the golden age*) sampai usia enam tahun. Usia 0 – 6 tahun merupakan masa peka bagi anak karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Untuk mengembangkan dan menstimulasi setiap perkembangan anak maka disediakanlah suatu wadah dalam jenjang pendidikan, yang disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Nurhafizah & Kosnin (2016).

Salah satu aspek perkembangan yaitu aspek perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif memegang peranan penting dalam perkembangan anak namun kemampuan lain juga tidak kalah pentingnya. Kemampuan kognitif terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, pola dan matematika (Ayunda, 2019). Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun ia cium melalui panca indra yang dimilikinya. Melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi dan memecahkan masalah.

Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelengensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berhitung di taman kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial, dan emosional.

Sriningsih (2014:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Observasi awal di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Batang Lapu penulis melihat masih banyak anak yang kemampuannya belum berkembang dalam berhitung 1 sampai 10, anak juga belum mampu menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, serta anak belum mampu menghitung benda sesuai dengan lambang bilangan. Hal ini disebabkan guru dalam menerangkan konsep berhitung melalui penggunaan papan tulis serta penggunaan alat peraga berupa buku-buku sehingga hal tersebut membuat anak tidak tertarik dalam pembelajaran berhitung yang disampaikan oleh guru.

Guru berusaha mencari jalan keluar yang tepat agar pembelajaran berhitung yang diberikan dapat dimengerti oleh anak dengan kegiatan bermain. Menurut Yulsofriend (2013:16) bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berfikir mereka. Tanaka dalam Mayke (2015:8) mengemukakan bahwa bermain merupakan cara anak belajar sendiri, cara belajar yang tidak dapat diajarkan oleh orang lain.

Pembelajaran berhitung dengan meja putar di Taman Kanak-kanak yang diberikan berdasarkan pendapat Dini (2011:7) yang menyatakan bahwa pembelajaran berhitung sambil mengenal benda dimana guru menyediakan benda apa saja kedalam wadah, kemudian ambil satu-satu oleh anak dan berhitung sampai habis benda yang ada di dalam wadah tersebut, sehingga tanpa disadari anak dapat belajar berhitung sambil mengenal benda.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK berawal dari persoalan-persoalan yang dihadapi guru di kelas. Hasil penelitiannya dapat dimanfaatkan secara langsung untuk kepentingan peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas atau untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan kata lain, PTK dapat ditujukan terutama untuk perbaikan pembelajaran sehingga dapat memecahkan masalah dalam proses belajar dan hasil belajar.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini menurut Arikunto (2016: 106-107) adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar di dalam kelas. Tujuan itu dapat dicapai dengan melakukan tindakan alternatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Fokus penelitian ini terdapat pada tindakan yang direncanakan oleh guru, yang selanjutnya akan diterapkan pada peserta didik, kemudian dievaluasi apakah berhasil atau tidak.

Penelitian ini bertempat di Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Batang Lapu Pasaman Barat beralamat di Jorong Batang Lapu Nagari Parik Kecamatan Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat. Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020 pada bulan Juli sampai Agustus 2019.

Subjek penelitian adalah anak didik di Kelas B Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Batang Lapu Pasaman Barat, semester I, tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah anak sebanyak 15 orang yang terdiri dari 6 laki-laki dan 9 perempuan dilaksanakan dalam dua siklus sebanyak 3 kali pertemuan.

Analisis data dilakukan selama penelitian dari awal sampai akhir. Langkah pengolahan data yaitu penyeleksian data dengan mengolah data akurat yang dapat menjawab fokus penelitian dan memberikan gambaran tentang hasil penelitian. Data-data yang dikumpulkan selanjutnya disajikan dalam bentuk tabulasi data berupa tabel dengan tujuan untuk memudahkan dalam membaca data. Pada kegiatan ini peneliti berusaha menginterpretasi temuan-temuan berdasarkan kerangka teoretik yang telah dipilih dengan mengacu kepada norma-norma praktis yang disetujui. Data yang akan diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik persentase yang dikemukakan Arikunto (2016:170).

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

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi nilai

n = Jumlah siswa

HASIL

Berdasarkan jumlah anak dalam pelaksanaan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan meja putar dimana pada observasi terhadap anak setelah tindakan dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa siklus I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu sebesar 75% yang telah ditetapkan dengan demikian peneliti perlu melakukan tindakan penelitian siklus II. Setelah tindakan dilakukan pada siklus II, maka diperoleh kesimpulan bahwa siklus II telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan.

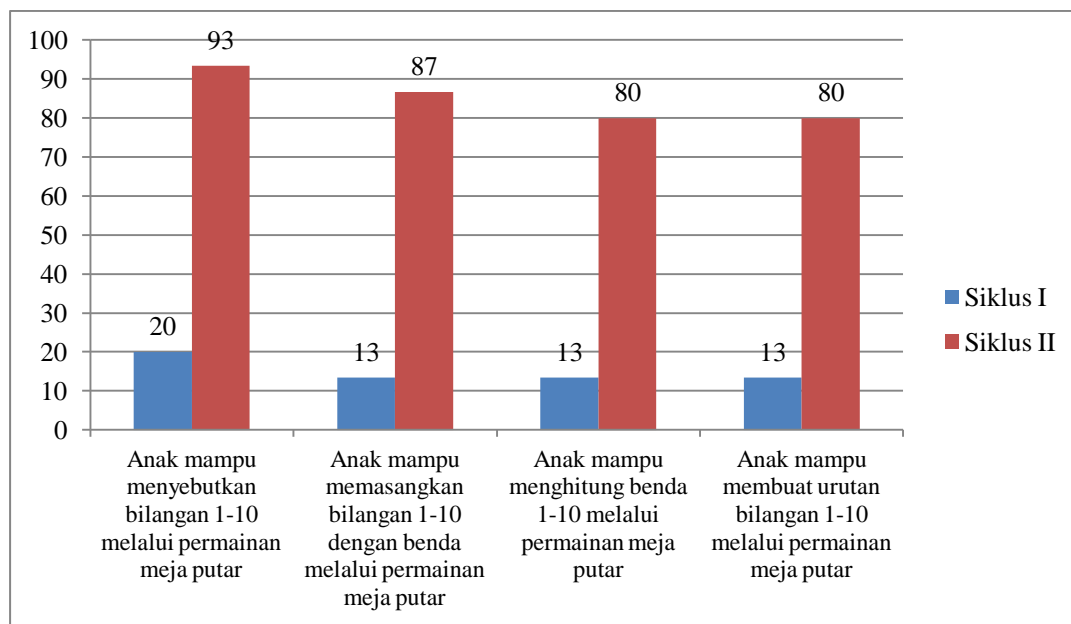
Keberhasilan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan meja putar dengan nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel. **Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meja Putar pada Kategori BSB (Berkembang Sangat Baik).**

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II
1.	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 melalui permainan meja putar	20%	93%
2.	Anak mampu memasang bilangan 1-10 dengan benda melalui permainan meja putar	13%	87%
3.	Anak mampu menghitung benda 1-10 melalui permainan meja putar	13%	80%
4.	Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 melalui permainan meja putar	13%	80%

Berdasarkan tabel diatas persentase hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan meja putar pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik):Aspek anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 melalui permainan meja putar, pada siklus I dengan persentase sebesar 20% dan mengalami kenaikan menjadi 93% pada siklus II.Aspek anak mampu memasang bilangan 1-10 dengan benda melalui permainan meja putar, pada siklus I dengan persentase sebesar 13% dan mengalami kenaikan menjadi 87% pada siklus II.Aspek anak mampu menghitung benda 1-10 melalui permainan meja putar, pada siklus I dengan persentase sebesar 13% dan mengalami kenaikan menjadi 80% pada siklus II.Aspek anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 melalui permainan meja putar, pada siklus I dengan persentase sebesar 13% dan mengalami kenaikan menjadi 80% pada siklus II.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Grafik. **Persentase Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meja Putar pada Kategori BSB (Berkembang Sangat Baik)**

PEMBAHASAN

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, sebagian besar anak di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pelita Bunda Batang Lapu Pasaman Barat mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pelajaran berhitung, umumnya hanya bisa anak hafal akan angka-angka tetapi anak tidak dapat memahami bentuk-bentuk angka tersebut apalagi dengan benda yang berbeda. Keadaan ini dapat dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan bahwa pada aspek anak mampu menyebutkan bilangan 1-10, 0 orang anak memperoleh nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan persentase 0%, aspek anak mampu memasang bilangan 1-10 dengan benda, 0 orang anak memperoleh nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan persentase 0%, aspek anak mampu menghitung benda 1-10 memperoleh nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan persentase 0% dan aspek anak mampu membuat urutan bilangan 1-10, 0 orang anak memperoleh nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan persentase 0%.

Hal tersebut terjadi karena belum berkembangnya kemampuan guru dalam menciptakan metode dan media yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka. Padahal bentuk angka merupakan hal yang paling penting dalam mengembangkan kemampuan anak. Pengembangan guru berdasarkan kebutuhan institusi adalah penting, namun hal yang lebih penting adalah berdasarkan kebutuhan individu guru untuk menjalani proses profesionalisasi. Karena substansi kajian dan konteks pembelajaran selalu berkembang dan berubah menurut dimensi ruang dan waktu, guru dituntut selalu meningkatkan kompetensinya (Wisra dan Nurhafiza, 2019).

Guru merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan, menilai hasil pembelajaran, karena guru sebagai ujung tombak pendidikan sebab secara langsung berupaya mempengaruhi, membina dan mengembangkan peserta didik, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik, pembimbing dan pengajar dan kemampuan tersebut tercermin pada kompetensi guru (Delfia dan Nurhafizah, 2019).

Hasil yang diperoleh mengenai peningkatan kemampuan anak pada aspek yang dinilai meliputi: Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 melalui permainan meja putar, anak yang mendapat nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) pada siklus I sebesar 20% dan mengalami kenaikan pada siklus II sebesar 93% yang menandakan adanya peningkatan kemampuan anak pada aspek yang dinilai. Pengenalan angka pada anak usia dini disebabkan karena setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan konsep

abstrak. Pembelajaran matematika mengenal konsep bilangan tidak hanya tampilan bahasa lisan saja tetapi harus diiringi dengan tampilan model/benda mainan ataupun tampilan gambar. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit untuk anak Taman Kanak-kanak memahami secara langsung sehingga diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. (Yuliarti, 2018).

Anak mampu memasang bilangan 1-10 dengan benda melalui permainan meja putar, anak yang mendapat nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) pada siklus I sebesar 13% dan mengalami kenaikan pada siklus II sebesar 87% yang menandakan terjadi peningkatan pada aspek yang dinilai. Kemampuan mencocokkan angka merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Secara sederhana perkembangan kognitif dapat dimaknai sebagai kemampuan dasar anak untuk berfikir dimana kemampuan seorang individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pengertian proses kognitif ini terkait erat dengan level kecerdasan (intelligensi) yang menandai seseorang memiliki peminatan dalam hal berfikir. Mencocokkan merupakan bagian dari kemampuan berfikir yang berproses menghubungkan suatu konsep dengan fakta yang dipelajari. Semakin baik proses berfikir seseorang, maka semakin baik pula keterhubungan fakta yang ditemukan dengan berfikirnya. Terdapat tiga kemampuan dasar dari proses kognitif tersebut, yaitu menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan atas obyek suatu kejadian atau peristiwa. (Novita dan Ismet, 2018).

Anak mampu menghitung benda 1-10 melalui permainan meja putar, anak yang mendapat nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) pada siklus I sebesar 13% dan mengalami kenaikan pada siklus II sebesar 87% yang menandakan terjadi peningkatan pada aspek yang dinilai. Kemampuan berhitung anak usia TK adalah merupakan kemampuan dalam memahami konsep dasar-dasar matematika atau berhitung permulaan mengenai bilangan, angka dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Sehingga media menjadi salah satu yang berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak (Amaris, 2018).

Aspek penilaian yang terakhir adalah anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 melalui permainan meja putar dimana pada siklus I didapatkan nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) sebesar 13% dan mengalami kenaikan menjadi 80% pada siklus II yang menandakan peningkatan kemampuan anak dalam membuat urutan bilangan 1-10, kemampuan berhitung pada anak kelompok B mengacu pada Permendiknas No. 58 Tahun 2009 maka program pengembangan peningkatan kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B yang dapat dipergunakan sebagai rujukan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, materi pengembangan kegiatan pembelajaran, dirumuskan dan didefinisikan dalam tingkat pencapaian indikator kemampuan berhitung pada anak kelompok B (usia 4-6 tahun)

Peningkatan Kemampuan Berhitung anak melalui Permainan meja putar terjadi peningkatan dari siklus I pertemuan pertama dari 0% menjadi 0% pada pertemuan kedua dan 15% pada pertemuan ketiga, untuk itu perbaikan kepada anak untuk peningkatan Kemampuan Berhitung anak melalui Permainan meja putar serta memberikan arahan kepada anak yang masih mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung. Setelah diadakan observasi tindakan pelaksanaan pembelajaran Siklus I berdasarkan hasil pengamatan mulai meningkat. Salah satu aspek untuk merangsang kemampuan kognitif anak adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam kehidupan manusia yang kegiatannya tidak dapat terlepas dari peran matematika didalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian sampai perkalian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia sehari-hari. (Oktriyani, 2017)

Pada siklus II telah terjadi peningkatan Kemampuan Berhitung anak melalui Permainan meja putar terjadi peningkatan dari siklus II pertemuan pertama dari 25% menjadi 53% pada pertemuan kedua dan 85% pada pertemuan ketiga sehingga pelaksanaan pembelajaran telah dapat meningkatkan Kemampuan Berhitung anak. sesuai dengan pendapat Sriningsih (2014:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Peningkatan Kemampuan Berhitung anak melalui Permainan meja putar maka anak yang mendapat nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) sebesar 85% pada akhir pertemuan ini berarti sudah sebagian besar

peningkatan Kemampuan Berhitung anak melalui Permainan meja putar dan sudah melewati KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sebesar 75%.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Permainan meja putar dapat meningkatkan Kemampuan Berhitung anak dan dapat memberikan sumbangan positif terhadap peningkatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut :Peningkatan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanakPelita Bunda Batang Lapu Pasaman Barat dapat ditingkatkan salah satunya adalah dengan cara menggunakan permainan meja putar.Kemampuan berhitung anak melalui permainan meja putar dapat berkembang dengan baik apabila didukung dengan sarana dan prasarana belajar di Taman Kanak-kanak serta adanya motivasi dari dalam dan luar diri anak.Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dimana peneliti langsung meneliti anak tentang peningkatan kemampuan berhitung anak selama proses belajar berlangsung dan berkolaborasi dengan teman sejawat.Setelah dilaksanakan penelitian pada siklus II terlihat peningkatan indikator keberhasilan dibandingkan dengan siklus I terbukti dari hasil yang diperoleh mengenai peningkatan kemampuan berhitung anak pada masing-masing indikator yang telah ditetapkan maka anak yang mendapatkan nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) pada akhir siklus I dengan persentase 15% dan terus mengalami kenaikan menjadi 85% pada akhir siklus II ini menandakan bahwa dengan permainan meja putar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin diuraikan sebagai berikut :Pihak sekolah sebaiknya menyediakan sarana permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.Hendaknya guru menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan begitu anak tidak akan merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.Diharapkan kepada Dinas Terkait untuk memberikan perhatian yang besar dalam peningkatan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Pelita Bunda Batang Lapu Pasaman Barat pada khususnya dan Kecamatan Koto Balingka pada umumnya. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui metode dan sarana pembelajaran yang lainnya. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

REFERENSI

- Amaris ,Della Ulfa , Rakimahwati, Serli Marlina. (2018) . *Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Padang*. Jurnal Usia Dini. Volume 4 No.2 Desember 2018. E-ISSN: : 2502-7239 . P-ISSN: 2301-914X
- Arikunto, Suharsimi. (2016) . *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayunda,Deartia,, Rivda Yett dan Indra Yeni. (2019) .*Pengaruh Media Roda Keberuntungan Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Di Taman Kanak-Kanak*. *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*. Kediri:Aksara Rentaka Siar (ARS). Volume 1, Nomor 2.
- Dini, Yurinda. (2011) . *Bermain Angka dan Berhitung 1-20 sambil Mengenal Buah dan Sayur*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Delfia, Eva dan Nurhafiza. (2019) . *Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia DiniDalam Merancang Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Tambusai. ISSN: 2614-3097(online).Volume 3 Nomor 2 Tahun 2019
- Mayke, Tedja Saputra, (2015) . *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Novita, Eni, Syahrul Ismet. (2018) . *Peningkatan Kemampuan Mencocokkan angka Melalui Permainan Tutup Botol di Taman Kanak-kanak ABA Simpang Tiga Pasaman Barat*. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD Vol 5, No.2 (2018) ISSN 2337-8301
- Nurhafizah. Kosnin, Azlina Mohd. (2016) . *The Development of Children's Social-Emotional Competence: ACase Study in UNP's Labschool Kindergarten, Padang Indonesia*. International conference on Early Childhood Education 58: Atlantis Press
- Sriningsih. (2014). *Mengembangkan Kemampuan Akademik Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suryana, Dadan. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini; Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yuliarti. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bakti Sungai Aur Pasaman Barat*. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia). Volume 3 Nomor 2, 2018, hlm 101-106. ISSN: 2503-1619 (Electronic).
- Yulsoyfriend. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukadina Press.