

IMPLEMENTASI METODE BERMAIN KARTU ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF (MENGENAL DAN
MEMBILANG ANGKA 1-10) PADA KELOMPOK A DI TK
DHARMAWANITA KALIJAGA DESA KALIJAGA
KEC. AIKMEL KABUPATEN LOMBOK TIMUR
TAHUN PELAJARAN 2017/2018.

Siti Zainab Muslimin, M.Pd

Abstrak

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mengenal dan membilang Angka dari 1-10). Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian kelompok A di TK Dharmawanita Kalijaga Desa Kalijaga Kec. Aikmel. Teknik dalam pengumpulan data berupa observasi, yang diolah dengan teknik persentase. Hasil penelitian tiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan Kemampuan Kognitif (Mengenal dan membilang Angka dari 1-10) dari kondisi awal siklus I sampai siklus ke II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan Kemampuan Kognitif (Mengenal dan membilang Angka dari 1-10).

Kata kunci: kartu angka, kongnitif,

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan diman anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik PAUD adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di PAUD meliputi kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Kegiatan pembelajaran matematika pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman ril. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai

pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di TK DHARMA WANITA Kalijaga pada Kelompok A. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini ditengarai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak. Selain kurangnya media pembelajaran dan permainan yang tepat, hal ini lebih disebabkan oleh minimnya ruangan kelas yang dimiliki oleh TK Dharmawanita Kalijaga . Sehingga guru merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan media dan sumber belajar terlalu banyak.

Permasalahan lain yang terjadi di TK Dharma Wanita Kalijaga adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode drill dan praktek-praktek paper-pencil test. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan konsep bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak untuk menghitung jumlah benda yang terdapat pada majalah dan mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut pada kolom yang telah disediakan. Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk mengerjakannya sendiri. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di TK Dharmawanita Kalijaga . Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di TK tersebut, dapat dilihat bahwa dari 20 siswa kelompok A yang sudah mengenal bilangan hanya 6 siswa (30%), dan sisanya sebanyak 14 siswa (70%) belum mengenal angka.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Dharmawanita Kalijaga , penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan media kartu

angka sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak PAUD dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di TK Dharma wanita Kalijaga. Media ini dianggap mampu memecahkan masalah diatas karena dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Selanjut untuk meneliti masalah di atas, Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul “ **Implementasi Metode Bermain Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Menenal dan Membilang Angka 1-10) pada Kelompok A di TK Dharmawanita Kalijaga Desa Kalijaga Kec. Aikmel Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018.**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana meningkatkan Kemampuan Kognitif (Menenal dan Membilang Angka dari 1-10) pada Kelompok A di TK Dharmawanita Kalijaga Desa Kalijaga Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur?

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif (Menenal dan membilang Angka dari 1-10) pada Kelompok A di TK Dharama Wanita Kalijaga Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya yang dipergunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian tindakan kelas.

Penelitian tindakan kelas ini digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan bagi penulis sendiri untuk memperoleh hasil belajar yang baik dan memuaskan.

Subjek Dalam Penelitian ini adalah kelompok A yang berjumlah 20 orang siswa diantaranya 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan yang dari ke 20 orang siswa 8 orang siswa berada pada kategori masih perlu bimbingan terutama dalam membilang dan mengenal angka, dan 12 orang siswa berada pada kategori cukup optimal. penelitian ini dapat berjalan lancar dengan melibatkan seorang mitra yakni guru TK Dharma Wanita Kalijaga.

Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, yang dimulai dari kondisi awal kemudian siklus I dan lanjut siklus ke II dengan prosedur dari penelitian yang akan peneliti lakukan terdiri 4 tahap penting penelitian tindakan kelas menurut Arikunto adalah a) perencanaan b) pelaksanaan c) pengamatan d) refleksi. Jika dalam siklus I belum berhasil dan meningkat, peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang belum dicapai pada siklus I dan siklus II ini akan dilakukan sama dengan siklus I yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus oleh Hariadi sebagai berikut :

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

Keterangan : P = Persentase aktifitas

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak

N = Jumlah anak dalam suatu kelas

C. Hasil Penelitian

1. Siklus I

- a. Skenario perbaikan pada pertemuan pertama (RPPH ke 1 senen, 23 april 2018)

- 1) Kegiatan Pembukaan

Peneliti mempersiapkan posisi duduk anak melingkar lalu bernyanyi, berdo'a dan mengucapkan salam, mengabsen anak kemudian anak diajak bercakap-cakap tentang tema dan topik yang akan dibahas yakni tentang kendaraan darat (sepeda motor)

2) Kegiatan Inti

Peneliti memperlihatkan kepada siswa media gambar yang sudah disiapkan siswapun terlihat senang dan langsung menyebut nama dari gambar tersebut pada gambar tersebut terdapat tulisan nama-nama kendaraan darat ini alah satu dari kegiatan anak menunjuk huruf yang sama pada tulisan nama kendaraan, kemudian untuk kegiatan ke 2 anak diajak ke ban sepeda motor yang telah disediakan yang di dalam lingkaran ban motor terdapat 2 kartu angka untuk dilompati sambil membilang nama angka tersebut yaitu kartu angka 1 dan 2 siswapu berebut untuk segera melompat sebelum guru mencontohkan cara melakukan kegiatan, lalu kegiatan ke 3 siswa diminta mengambil kertas dan pensil untuk menggambar lingkaran sederhana, setelah semuanya selesai siswa diajak untuk merapikan alat yang sudah digunakan kemudian mengatur posisi duduk anak kembali untuk melakukan kegiatan rutusnya berdo'a sebelum makan minum dan do'a keluar ruangan

3) Kegiatan Istirahat

Peneliti mengajak anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan setelah itu bermain di luar kelas

4) Kegiatan Penutup

Peneliti mengatur posisi duduk anak kembali untuk melakukan kegiatan berdo'a sesudah makan, kemudian mengajak anak mengevaluasi tentang kegiatan hari ini melalui kegiatan tanya jawab dan memberikan umpan balik serta penguatan terhadap kegiatan hari ini, sebelum pulang siswa diajak untuk bernyanyi, berdo'a dan mengucapkan salam dan tak lupa pula peneliti memberikan pesan-pesan.

- b. Skenario perbaikan pada pertemuan ke 2 (RPPH ke 2 Selasa 24 April 2018)

Seperti pada pertemuan pertama kegiatan awal dipertemuan ke dua juga peneliti mengatur posisi anak duduk melingkar untuk melakukan kegiatan bernyanyi, berdo'a, mengucapkan salam dan mengabsen anak kemudian bersama membaca do'a naik kendaraan, pada kegiatan inti peneliti memberikan kegiatan pertama menyusun huruf menjadi kata mobil, kegiatan ke dua membilang dan mengenal angka 1-3 melalui menempel kartu angka pada LKS bergambar dari hasil kegiatan ini ada sebagian anak yang masih terbalik dalam menempel angka, untuk kegiatan istirahat seperti biasa siswa diajak berdo'a dan cuci tangan sebelum makan kemudian bermain cuci tangan dan masuk kelas berdo'a setelah makan dan minum, kegiatan penutup seperti biasa sebelum bernyanyi dan berdo'a, pulang peneliti mengulas kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan dan tidak lupa menanyakan perasaan anak.

- c. Skenario perbaikan pada pertemuan ke 3 (RPPH ke 3 Rabu, 25 April 2018)

Seperti biasa pada kegiatan awal peneliti mengajak bernyanyi, berdo'a, siswa mengucapkan salam, peneliti mengabsen siswa lalu memperlihatkan gambar dan bercakap-cakap tentang gambar, pada pertemuan kali ini peneliti memberikan kegiatan yang berkaitan dengan kereta api dengan kegiatan pertama menggunting kartu angka kegiatan ke dua mengenal dan membilang angka 1-4, kegiatan ke tiga menyusun kartu angka memanjang menjadi bentuk kereta api., setelah selesai siswa diminta untuk beres-beres lalu berdo'a dan cuci tangan sebelum makan dan minum dan bermain sampai waktu cuci tangan, berdo'a sesudah makan, kegiatan penutup bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini, lalu bernyanyi, berdo'a, salam dan pulang

- d. Skenario perbaikan pada pertemuan ke 4 (RPPH ke 4 Kamis, 26 April 2018)

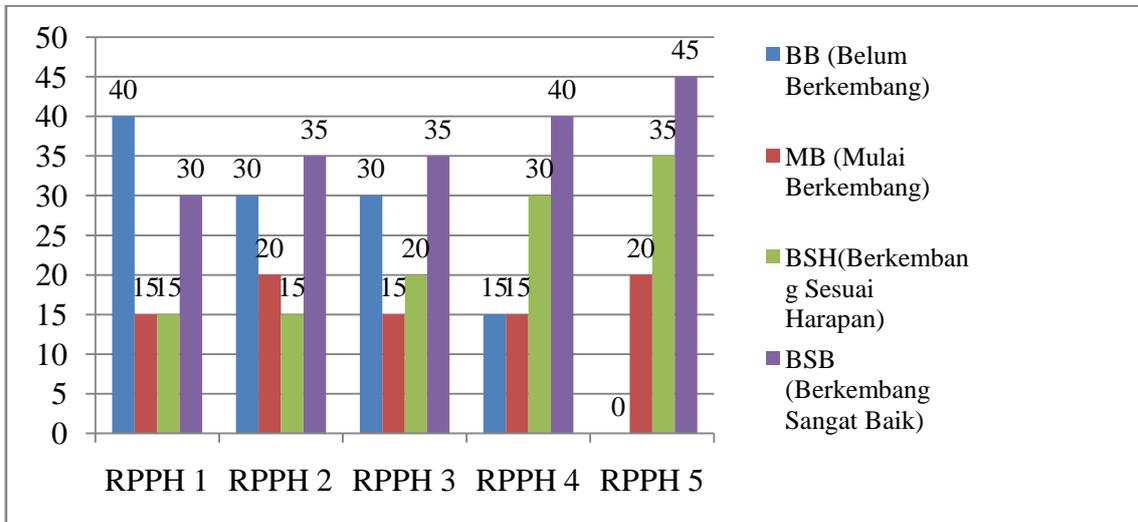
Pada kegiatan awal bernyanyi, berdo'a, mengabsen, kegiatan inti pada pertemuan ini peneliti menyediakan gambar, kartu angka, papan

panel, siswa diminta menempel kartu angka pada papan panel sesuai dengan banyak gambar yang ada misalnya banyak gambar keranjang sepeda, roda sepeda, jendela bis, kartu angka yang disediakan dari angka 1-5 masing-masing berjumlah 5 kartu untuk dipilih dan ditempel secara berurutan, kegiatan selanjutnya bernyanyi, beres-beres, berdo'a cuci tangan sebelum makan dan sesudah makan, bermain, masuk kelas, berdo'a mudah makan, kegiatan penutup mengulas kembali tentang kegiatan satu hari, lalu bernyanyi, berdo'a, salam, pesan-pesan, pulang.

- e. Skenario perbaikan pada pertemuan ke 5 (RPPH ke 5 jum'at 27 april 2018)

Pada kegiatan awal setelah bernyanyi, berdo'a, salam dan mengabsen peneliti mengajak anak kembali bernyanyi tentang kendaraan darat di kegiatan pertama pada kegiatan inti, pada kegiatan ke dua siswa diminta untuk menunjuk huruf yang mempunyai akhiran yang sama dan pada kegiatan ke tiga peneliti meminta siswa melompat pada kartu angka yang telah ditempel pada lantai sesuai instruksi, siswa pun terlihat sangat antusias memilih angka dari 1-6 untuk dilompati, beres-beres, berdo'a sebelum makan, do'a keluar ruangan, cuci tangan sebelum dan sesudah makan, bermain di halaman, cuci tangan sebelum masuk kelas, berdo'a sesudah makan, kegiatan penutup mengulas kembali tentang kegiatan yang sudah dilakukan melalui bercakap-cakap dan tanya jawab, lalu bernyanyi, berdo'a, salam memberikan pesan-pesan

Grafik Rekapitulasi Nilai Siswa pada Siklus I



2. Siklus I

a. Szenario perbaikan pada pertemuan ke 1 (RPPH senin 30 april 2018)

Kegiatan awal mengatur posisi duduk siswa,bernyanyi,berdo'a mengucap salam bersama,peneliti mengabsen siswa lalu menyapa siswa dan bercakap-cakap tentang tema kendaraan udara,dengan topik pesawat terbang pada kegiatan inti kegiatan pertama melipat kertas membuat kapal mainan,ke dua membilang dan mengenal angka melalui menghitung beberapa has dengan membariskan hasil llipatan di pinggir kartu angka,kegiatan ke tiga membangun bandara menggunakan balok,setelah kegiatan selesai anak diminta beres-beres dan duduk rapi untuk berdo'a sebelum makan dan keluar ruangan,pada waktu itirahat siswa mencuci tangan sebelum makan setelah makan siswa bermain,sampai jam istirahat selesai anak mencuci tangan sebelum masuk kelas,duduk rapi dan berdo'a sesudah makan,kegiatan penutup peneliti mengulas kembali kegiatan hari ini dengan bercakap-cakap dan tidak lupa menanyakan perasaan anak kemudian bernyanyi berdo'a,pesan-pesan pulang

b. Szenario perbaikan pada pertemuan ke 2 (RPPH rabu 02 mei 2018)

Pada pertemuan kali ini seperti biasa pada kegiatan awal siswa bersama-sama bernyanyi,berdo'a,salam,bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema,kegiatan inti peneliti menyajikan 3 kegiatan yaitu pertama

meronce dengan manik-manik, ke dua mengenal dan membilang angka dari 1-8 menggunakan manik-manik dan kartu angka, membereskan mainan berdo'a sebelum makan dan keluar ruangan, istirahat cuci tangan, makan, cuci tangan masuk kelas, berdo'a sudah makan, kegiatan penutup mengulang kembali apa yang sudah dilakukan melalui tanya jawab, bernyanyi, berdo'a salam, pesan-pesan dan pulang

c. Skenario perbaikan pada pertemuan ke 3 (RPPH Kamis 03 Mei 2018)

Seperti biasa pada kegiatan awal bernyanyi, berdo'a, salam, menyapa siswa, mengabsen, bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema tentang kendaraan laut, kegiatan inti, bernyanyi yang berjudul "dayung sampan", membilang dan mengenal benda dengan memilih kartu angka 1-9 yang ada didalam amplop, dan menjiplak angka setelah itu beres-beres berdo'a sebelum makan dan keluar ruangan, istirahat kegiatannya cuci tangan makan lalu bermain, cuci tangan sebelum masuk kelas, duduk rapi berdo'a sesudah makan, kegiatan penutup mengulang kembali kegiatan satu hari, bernyanyi, berdo'a, salam pulang

d. Skenario perbaikan pada pertemuan ke 4 (RPPH Jum'at 04 Mei 2018)

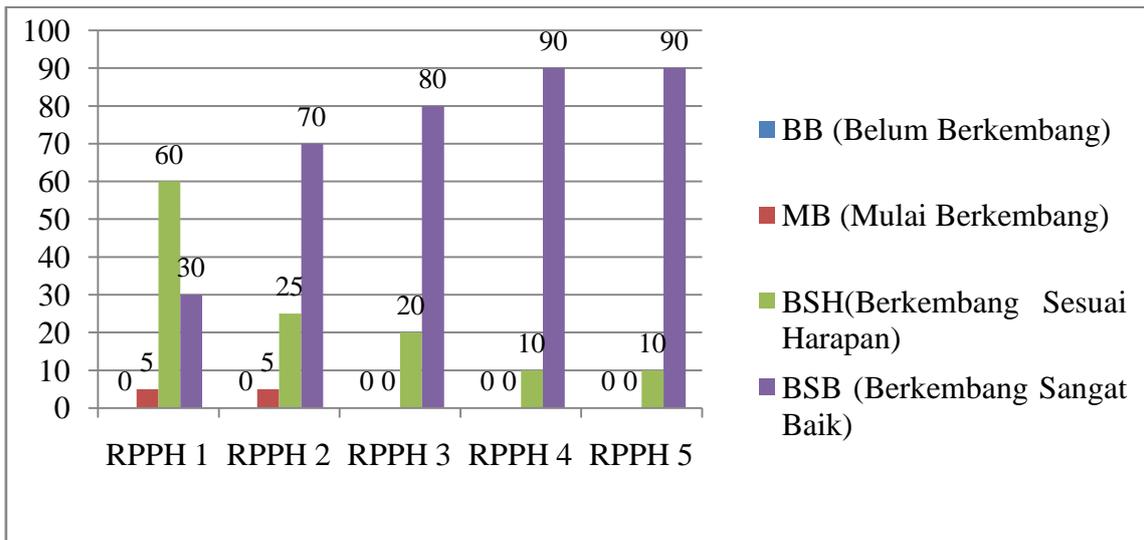
Pada pertemuan kali ini seperti biasa kegiatan awal bernyanyi, berdo'a, salam, peneliti mengabsen siswa dan bercakap-cakap tentang tema, kegiatan inti pertama anak diminta melakukan kegiatan pesan berantai, kegiatan ke dua membilang dan mengenal angka dengan kartu angka melalui kegiatan memindahkan benda kemudian dihitung sesuai dengan bilangan yang ada pada kartu angka ke tiga mewarnai gambar kapal laut, anak pun sangat senang, kegiatan istirahat bermain, setelah bermain cuci tangan mau kelas bersiap untuk berdo'a sudah makan, kegiatan penutup bercakap-cakap dan tanya jawab tentang kegiatan dan perasaan siswa, bernyanyi, berdo'a, salam pesan-pesan dan pulang

e. Skenario perbaikan pada pertemuan ke 5 (RPPH Sabtu 05 Mei 2018)

Kegiatan awal bernyanyi, berdo'a, salam, mengabsen siswa, bercakap-cakap tentang tema, kegiatan inti, pertama melukis dengan jari, mengenal dan membilang angka dari 1-10 dengan menghubungkan kartu angka dengan benda, ke tiga membuat angka 10 dengan plastisin, siswa sangat antusias

mengikuti kegiatan, setelah selesai siswa pun beres-beres, duduk rapi berdoa sebelum makan dan keluar ruangan, waktu istirahat siswa makan habis itu bermain, kemudian cuci tangan masuk kelas berdoa sesudah makan kegiatan penutup mereview kembali tentang kegiatan yang sudah dilakukan, menanyakan tentang perasaan siswa, bernyanyi, berdoa salam, pesan-pesan, pulang

Grafik Rekapitulasi Nilai Siswa pada Siklus II



D. Pembahasan

Pada program pra penelitian ditemukan data awal kemampuan anak dalam mengenal dan membilang angka masih rendah yaitu dari 20 siswa terdapat 6 orang berada dalam kategori optimal, 3 orang cukup optimal, 3 orang mulai berkembang dan 8 orang masih perlu bimbingan, pada penerapan siklus I peneliti menerapkan sebuah media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik agar mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak (menbilang dan mengenal angka 1-10)

Media yang digunakan yaitu berupa kartu angka yang dalam proses kegiatan peneliti memberikan tugas untuk melakukan kegiatan melalui unjuk kerja dengan bermain kartu angka karena ciri khas belajar anak TK adalah belajar melalui bermain sehingga lebih menyenangkan dan membangun motivasi anak dalam belajar. pada siklus I kemampuan mengenal dan membilang

angka udah meningkat sekitar 70%,namun ini belum mencapai tingkat pencapaian yang ditargetkan,oleh karena itu peneliti menerapkan siklus II.

Pada penerapan siklus II peneliti melakukan proses pembelajaran seperti pada siklus I,namun kegiatannya didisain lebih kreatif dan inovatif agar anak semakin antusias dalam melakukan setiap kegiatan yang disediakan,dan ini bisa terlihat berdasarkan data perbandingan dari siklus I ampai siklus II selalu mengalami peningkatan seperti yang terlihat pada tabel ke dua siklus diatas baik secara individu dan secara klasikal.

Dengan demikian metode penelitian tindakan kelas (PTK) ternyata memiliki efektifitas yang tinggi untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan membilang angka dari 1-10 pada anak usia 4-5 tahun yakni pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Kalijaga Kecamatan Aikmel Tahun Pelajaran 2017/2018.

E. Kesimpulan dan Saran

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dari awal , dapat di simpulkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan melalui dua siklus ternyata mampu meningkatkan kemampuan anak dalam bidang kognitif (membilang dan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kalijaga Tahun pelajaran 2017/2018 dan berjalan dengan lancar, walaupun masih ada sedikit hambatan, seperti kondisi ruangan yang agak kecil,kebisingan dari kelas sebelah namun tidak mengurangi antusias anak dalam melakukan semua kegiatan yang telah disajikan, dan setiap kali pertemuan terjadi peningkatan dari mulai pra tindakan sampai diadakannya perbaikan dan terbukti dari 20 orang siswa 18 orang siswa sudah mencapai kemampuan optimal atau berkembang sangat baik dan 2 orang siswa yang mencapai kemampuan cukup optimal atau berkembang sesuai harapan maka tingkat keberhasilan dalam kegiatan penilaian tindakan kelas (PTK) seperti yang terlihat pada grafik siklus II ini dapat diperentasekan menjadi sekitar 90% menunjukkan keberhasilan yang sangat baik sehingga dapat disimpulkan kegiatan untuk meningkatkan

kemampuan kognitif (membilang dan mengenal angka dari 1-10) melalui bermain kartu angka dianggap sudah tercapai atau berhasil.

2. Saran

Kegiatan bermain kartu angka ini merupakan suatu alternatif dalam membangun antusias anak untuk lebih meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam kegiatan mengenal dan membilang angka dari mulai angka 1-10 dan ini sangat baik untuk diterapkan pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) karena pada usia ini anak lebih terfokus dan terarah dalam mengikuti proses pengembangan apabila ada media/alat yang disertakan pada saat kegiatan dilakukan dan kegiatan ini dianggap sangat efektif karena mampu menstimulasi kemampuan anak, ini terlihat jelas adanya peningkatan dari tiap kali pertemuan pada tiap siklus, dan tindakan perbaikan yang dilakukan pada setiap pertemuan menjadi alternatif dalam memecahkan masalah yang timbul di dalam kelas oleh karena itu peneliti diharapkan berusaha terus menerus untuk mengikuti perkembangan tentang dunia pendidikan anak usia dini guna lebih meningkatkan kualitas dalam kegiatan pengembangan dan mampu menemukan ide-ide kreatif dalam menyediakan media dan alat untuk setiap kegiatan.

F. Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan Nasional.(2001).*Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Pendidikan Husus Pengembangan Keterampilan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Departemen Pendidikan. (2005). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Kartono, Kartini. (1985). *Mengenal Dunia Kanak-Kanak* . Jakarta
- Moelichatun. (1999) *Metode Pengajaran di Taman KanakKanak*. Jakarta : Depdikbud
- Montolalu, BEF. (1991). *Bermainan Dengan Alat*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia

- Montolalu, BEF. (1991). Bermaian Dalam Kelompok. Jakarta :
Gramedia Widiasarana Indonesia
- Rajawali Nigraha, A. (2003). Kiat Merangsang Kecerdasan Anak Agar Anak
Komunikatif dan Kreatif. Jakarta : Puspaswar
- Sri Tatminingsih.(2014).Panduan Pematapan Kemampuan Profesional. Tang
gerang:Universita Terbuka
- Wardani,Igak.(2017).Penelitian Tindakan Kelas.Tanggerang
Selatan:Universitas Terbuka
- Yuliani Nurani,Sujiono.(2014).Metode Pengembangan Kognitif.Tanggerang
Selatan:Universitas Terbuka

