

## Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media *Loose Parts* pada Anak kelompok B TK

Mubarokah

TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo Ngemplak Boyolali  
mubarokahyaya@gmail.com

---

### ABSTRACT

*Learning kindergarten children will be fun when using real object media, because learning media is a means of channeling messages and learning information, so the learning media must be well designed and interesting. This study aims to improve children's numeracy skills using loose part media at TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo. The subjects of this study were 17 children of group B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo. This research includes classroom action research which consists of 2 cycles each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection. The medium of this research is the medium of qualitative research, the medium of collecting data using the media of observation, question and answer and documentation. The results showed that there was an increase in numeracy skills from pretest, cycle I, and cycle II. This is evident from the results of the study that the average evaluation before action is 30%, after cycle I 50%, after cycle II 85%. The conclusion of this study is that using loose part media can improve children's numeracy skills in Kindergarten Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo.*

**Keywords:** Ability; Counting; Method; Loose Parts

---

### ABSTRAK

Pembelajaran anak TK akan menyenangkan bila menggunakan media benda nyata, karena media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi belajar, maka media pembelajaran harus dirancang dengan baik dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan media *loose parts* di TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo yang berjumlah 17 anak. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Media penelitian ini adalah media penelitian kualitatif, mediapengumpulan data dengan menggunakan mediaobservasi, tanya jawab dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung dari pretest, siklus I, dan siklus II. Hal ini terbukti dari hasil penelitian rata-rata evaluasi sebelum tindakan 30%, setelah siklus I 50%, setelah siklus II 85%. Simpulan penelitian ini bahwa menggunakan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo.

**Kata Kunci:** Kemampuan; Berhitung; Metode; *Loose Part*

---

Submitted May 25, 2021 | Revised Jun 19, 2021 | Accepted Jun 23, 2021

---

### Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik perkembangan nilai agama dan moral, fisik, sosial emosional, bahasa, kognitif maupun seni (Eliyawati, 2005). Untuk itu di masa ini anak sangat memerlukan stimulasi yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Belajar merupakan suatu proses kegiatan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran(Darmuki dkk., 2017; Darmuki dkk., 2018; Darmuki dkk., 2019). Belajar merupakan kegiatan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, penguasaan kompetensi, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan (Darmuki & Hidayati, 2019; Darmuki & Hariyadi, 2019). Hal ini sesuai dengan pernyataan Hidayati & Darmuki (2021) yang mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas interaksi yang dipersiapkan oleh pendidik untuk menarik

dan memberi informasi kepada peserta didik, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh pendidik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik sehingga terjadi perubahan tingkah laku baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik akibat dari pengalaman (Darmuki, 2020). Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang membutuhkan dorongan atau motivasi untuk menggerakkan ke arah lebih baik, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham mengenai kompetensi, sikap, dan keterampilan (Darmuki dkk., 2017: 45). Perubahan tingkah laku tersebut bisa berupa dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Darmuki dkk., 2017: 76). Belajar juga dapat didefinisikan sebuah proses dimana perubahan tingkah laku yang ditimbulkan/berubah melalui latihan dan pengalaman (Hariyadi & Darmuki, 2019: 282; Hidayati, 2020). Mengajar adalah menanamkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran (Darmuki & Hidayati, 2019: 122). Tujuannya adalah penguasaan pengetahuan, keteterampilan dan pemahaman atau sikap oleh peserta didik sehingga terbentuk penanaman moral siswa (Hidayati dkk., 2020).

Kemampuan berhitung angka merupakan salah satu kemampuan yang diajarkan di PAUD sebagai dasar kemampuan dasar yang krusial, terutama pada anak usia 5-6 tahun yang berada pada level TK B karena mereka akan segera masuk ke jenjang pendidikan sekolah dasar. kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Suyanto, 2005). Kemampuan ini sangat penting dikuasai oleh anak karena akan berguna dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pemecahan berbagai persoalan matematis di tiap jenjang pendidikan.

Berdasarkan pengamatan perkembangan anak di kelompok B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo ditemukannya kendala pada kegiatan berhitung yaitu sebagian besar anak masih kesulitan dalam kegiatan pengurangan. Sebagian besar anak-anak masih bingung penguasaan berhitungnya, sehingga hasil kegiatan kurang maksimal dari jumlah anak didik 17, anak yang mampu menyelesaikan tugas tanpa dibantu guru hanya 4 anak. Diperlukan dilakukan upaya yang tidak mudah bagi guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Dari hasil kajian terhadap beberapa hasil penelitian terdahulu diperoleh temuan bahwa kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan dengan strategi, teknik, metode dan media pembelajaran yang tepat, diantaranya adalah melalui pendekatan *realistic mathematics education* (Fatmawati, 2014), metode permainan tradisional congklak (Widyanti, 2014; Nataliya, 2016), permainan memancing angka (Irawati, 2012), permainan bowling kaleng (Khan & Yuliani, 2016), media permainan roda putar (Novianti, 2015), media lumbung hitung (Malapata & Wijayaningsih, 2019), media permainan *Mipon's Daily* (Sari, et al, 2020), dan media ular tangga (Kurniawati, 2013). Dari penelitian-penelitian di atas diketahui bahwa media pembelajaran merupakan solusi yang paling banyak digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu, untuk meningkatkan penguasaan berhitung anak, peneliti menggunakan media *loose parts* sebagai tindakan kelas yang dilakukan di kelompok B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo.

Pemilihan media *loose parts* juga merupakan salah satu yang diperoleh bersumber lingkungan terdekat anak dimana konsep menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nurjanah, 2019) menguatkan barang lepasan yang terbuka sangat mudah dijumpai di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya tetapi memberikan wadah pada anak untuk menuangkan kreativitas dalam menggunakan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan bereksperimen dan bereksplorasi. Teori *loose parts* pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 berdasarkan keinginan dalam memberikan wadah anak untuk menyalurkan kreativitas menggunakan bahan alam yang dapat dimanipulasi, dipindai, dan diciptakan kembali serta benda atau barangnya yang mudah

ditemukan. Menurut Gull dalam (Nurjanah, 2019) Menurut Casey & Robertson, (2016) loose parts create richer environments for children to play, giving them the resources they need to do what they need to do. Kebutuhan anak adalah bermain sesuai hak anak yang harus dipenuhi. Bermain adalah penting untuk kesehatan dan kesejahteraan dan mempromosikan pengembangan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, kemajuan diri, serta kekuatan dan keterampilan fisik social, kognitif dan emosional sehingga seluruh potensi anak berkembang. Itulah alasan utama pemilihan media yang akan digunakan dalam pengembangan kreativitas anak.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan guna untuk menemukan solusi dan memperbaiki proses pembelajaran yang ada di TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo. Penelitian dengan sasaran peserta didik kelompok B berjumlah 17 anak didik dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif (Daryanto, 2018). Subjek penelitian adalah kelompok B dan pendidik kelompok B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo. Prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Arikunto 2010) teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi untuk anak didik dan pendidik. Lembar observasi anak didik digunakan untuk mengamati peningkatan kemampuan berhitung melalui media *loose parts* untuk anak didik kelompok B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo dan lembar observasi pendidik digunakan ketika pendidik melakukan proses pembelajaran dikelas melalui penerapan media *loose parts*. Lembar observasi ini memuat penilaian berdasarkan indikator pencapaian perkembangan peserta didik kelompok B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik diskriptif dan kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan pendidik. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak didik sebagai pengaruh setiap tindakan yang dilakukan pendidik menurut Sanjaya (2010:106). Data kualitatif yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang sudah dianalisis secara kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, paparan data dan kesimpulan, hal ini seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011). Data kuantitatif merupakan data yang berasal dari hasil test akhir setiap siklus.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini menerapkan media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung pada anak kelompok B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo sama dengan pendapat yang dikemukakan oleh Siantajani(2020:65) bahwa melalui kegiatan bermain dengan media *loose parts* kemampuan kognitif yang mengandung konsep matematika dan sains dapat dimunculkan dengan difasilitasi pendidik. Pada saat kegiatan pra siklus hasil yang diperoleh anak didik dalam kemampuan berhitung masih mengalami kriteria belum mampu dengan baik, ada 5 anak yang sudah mencapai ketuntasan presentase keberhasilan 30%. Pada siklus I melalui media *loose parts* ada peningkatan kemampuan berhitung peserta didik. Ada 8 anak yang sudah mencapai ketuntasan presentase keberhasilan 50% dengan kriteria berkembang cukup baik. Di siklus ke II ada anak 14 yang sudah mencapai ketuntasan presentase keberhasilan 85%, dengan kriteria berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada pembelajaran prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 diperoleh hasil ketuntasan siswa seperti disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Ketuntasan Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Keterangan	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
Tuntas	30%	50%	85%
Belum Tuntas	70%	50%	15%

Kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menarik membuat anak didik bersemangat dan senang dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran. Proses penerapan media *loose parts* menggunakan cara bermain antara lain: a). Perkenalkan satu jenis benda *loose parts* dalam jumlah terbatas. Kemudian sambil berjalannya waktu tambahkan beberapa jumlah benda *loose parts* di kelas. b). Letakkan benda *loose parts* ditempat yang menarik dan mudah dijangkau anak didik. c). Bangun rasa ingin tahu anak didik untuk mengenal benda *loose parts*. d). Mintalah anak didik untuk menyusun benda *loose parts* untuk membentuk suatu bilangan secara bergantian. e). Tanyakan kepada anak didik “benda apa saja yang dapat digunakan untuk menyusun bentuk angka?”

Cara bermain yang digunakan dalam penelitian ini sama dengan cara bermain yang dilakukan oleh Siantajani(2020) diantaranya: a). Perkenalkan satu jenis benda *loose parts* dalam jumlah terbatas. Dengan berjalannya waktu tambahkan beberapa jumlah *loose parts* di kelas. b). Letakkan benda *loose parts* ditempat yang menarik dan mudah dijangkau anak didik. c). Bangun rasa ingin tahu anak didik. d). Berikan kesempatan anak mengikuti keinginannya untuk menentukan benda *loose parts* mana yang menarik minatnya. e). Berikan kesempatan anak untuk bereksplorasi. f). Berikan waktu yang cukup agar anak dapat mengenali benda-benda *loose parts*. g). Tanyakan kepada anak “ Ibu guru ingin tahu, bagaimana cara kita bisa menggunakan benda ini?”, pendidik bisa meminta anak untuk menunjukkannya. h). Biarkan anak menunjukkan dan hargailah apapun yang dibuatnya. i). Dengarkan penjelasan anak dan berikan provokasi sederhana dengan menggunakan pertanyaan terbuka yang sederhana. j). Bila ingin menambahkan benda *loose parts* di kelas, usulkan benda *loose part* tertentu pada anak. Ketika pendidik menambahkan benda *loose parts* lain, sambil menunjukkan benda baru tersebut pendidik dapat berkata “ bagaimana kita cara kita menggunakan benda ini?, bagaimana kita dapat menambah pada karya yang kita buat?”. Dalam pelaksanaan kegiatan bermain dengan media *loose parts* pada penelitian ini pendidik kurang aktif bertanya kepada anak didik mengenai apa saja yang mereka susun. Sedangkan di kegiatan bermain yang dikemukakan oleh Siantajani anak diberi kebebasan untuk berekspresi, bereksplorasi dan pendidik lebih aktif bertanya tentang kegiatan yang dilakukannya.

Pada kegiatan di siklus I anak didik belum bisa fokus saat kegiatan bermain dengan media *loose parts* maka dilakukan siklus II. Cara bermain dengan media benda *loose parts* di siklus II ini masih sama dengan di siklus I, hanya saja di siklus II ini anak didik diminta untuk mengambil dan menyusun media *loose parts* menjadi suatu bilangan dan anak didik diajak untuk menghitung jumlah benda *loose parts* yang digunakan. Kegiatan bermain dengan media benda *loose parts* di siklus II ditambah dengan metode bernyanyi. Karena dengan bernyanyi anak didik merasa lebih senang, gembira dan bisa lebih menguatkan daya ingat anak didik, hal ini sama dengan yang dikemukakan oleh Sujiono(2013). Anak didik yang berani maju untuk menyanyikan lagu angka 1 – 10 akan mendapatkan reward (hadiah) berupa stempel bentuk bintang.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Anggrek V muslimat NU Ngargorejo mengalami proses pembelajaran yang sangat baik. Anak berkembang dan belajar dari lingkungannya dan akan selalu mengalami perubahan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan perkembangan seluruh aspek kecerdasan anak usia dini tergantung pada orang tua, guru dan lingkungan yang ada disekitar anak.

Melalui penerapan media *loose parts* pada anak kelompok B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo, yang dilakukan secara bertahap dengan menyajikan media benda *loose parts* pada kegiatan

pembelajaran yang disesuaikan dengan tema menjadikan pembelajaran berlangsung aktif, menyenangkan serta dapat meningkatkan seluruh potensi aspek perkembangan anak didik. hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dan ketuntasan hasil pembelajaran dari ketiga siklus pembelajaran yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil yang sangat baik. Baik dari segi perkembangan semua aspek kecerdasan anak didik maupun dari segi penyajian pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik kelompok B TK Anggrek V muslimat NU Ngargorejo melalui pembelajaran yang inovasi menggunakan media *loose parts*.

### Daftar Pustaka

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Bungin, B. (2012). *Penelitian Kualitatif*, Jakarta : Kencana.
- Casey, Theresea & Juliet R. (2016). *Loose Parts Play*. Inspiring Scotland.
- Daryanto. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*, Yogyakarta : Gava Media.
- Darmuki, Agus. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Media Aplikasi Google Meet Berbasis Unggah Tugas Video Di Youtube Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol 6(2),655-661.
- Darmuki, A. & Ahmad Hariyadi. (2019). Eksperimentasi Model Pembelajaran Jucama Ditinjau Dari Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Berbicara Di Prodi PBSI IKIP PGRI Bojonegoro. *Kredo*. 3(1), 62-72.
- Darmuki, A. & Hidayati N.A. (2019). An Investigation of The Cooperative Learning Using Audio Visual Media in Speaking Skill Subject. *ICSTI*. 121-126.
- Darmuki, A. & Hidayati, N.A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media Kooperatif Tipe NHT pada Mahasiswa Tingkat I-A Prodi PBSI IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Edutama*. Vol. 6(2), hlm 9-18.
- Darmuki, A., Andayani, Joko Nurkamto, Kundharu Saddhono. (2017). Cooperative, Synectics, and CTL Learning Models Toward Speaking Ability Viewd from Students Motivation. *Proceeding International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ASSEHR)*. Vol. 125, 75-79.
- Darmuki, A., Andayani, Joko Nurkamto, Kundharu Saddhono. (2017). Evaluating Information-Processing-Based Learning Cooperative Model on Speaking Skill Course. *Journal of Language Teaching and Reasearch*. 8(1) pp. 44-51.
- Darmuki, A., Andayani, Joko Nurkamto, Kundharu Saddhono. (2018). The Development and Evaluation of Speaking Learning Model by Cooperative Approach. *International Journal of Instruction*. 11(2), 115-128.
- Darmuki, A., Ahmad Hariyadi, Nur Alfin Hidayati. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Menggunakan Media *Mind Map* pada Mahasiswa Kelas IA PBSI IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2019/2020. *Kredo*.
- Eliyawati, C. (2005). *Pemilihan & Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Fatmawati, N. (2014). Peningkatan kemampuan berhitung melalui pendekatan realistic mathematic education. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 325-336.
- Hidayati, N. A., & Darmuki, A. (2021). Penerapan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mahasiswa . *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 252-259.

- Hidayati, N. A. (2020). Penerapan MediaMind Map Berbasis Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa di Prodi PBSI IKIP PGRI Bojonegoro . *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 462-468.
- Hidayati, N. A., Waluyo, H. J., Winarni, R., & Suyitno. (2020). Exploring the Implementation of Local Wisdom-Based Character Education among Indonesian Higher Education Students. *International Journal of Instruction*, 13(2), 179-198. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13213a>
- Irawati, R. M. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(3).
- Khan, R. I., & Yuliani, N. (2016). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan bowling kaleng. *UNIVERSUM: Jurnal KeIslaman dan Kebudayaan*, 10(1).
- Kurniawati, R. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Yuniur Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(1).
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283-293.
- Nataliya, P. (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358.
- Nurjanah, N. E. (2019). Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*.
- Novianti, R. (2015). Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 4(1), 56-63.
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831-839.
- Sanjaya, W. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Kencana.
- Sintajani, Y. (2020). *Loose Parts Materal Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Semarang : Sarang Aksara.
- Sugiyono. (2011). *Media Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta :PT Indeks
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar PAUD*. Bandung: Hikayat.
- Widyanti, R. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok B di TK Kridawita Kecamatan Klaten Tengah Semester II TA 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).