

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG MELALUI MEDIA DAKON DI TK AS-SHOLIHIN SURABAYA TAHUN AJARAN 2022/2023

Iffah Istifadah
Universitas Narotama
Iffahistifadah191704@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri siswa yang disebabkan karena metode yang digunakan kurang memotivasi dan menyemangati anak. Hal tersebut menyebabkan siswa bosan dalam pembelajaran, karena proses pembelajaran dikelas cenderung menunggu dan anak masih merasa malu-malu dalam berpendapat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media dakon sebagai alat untuk mempermudah berhitung pada anak TK B. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Pengamatan dilakukan tiga kali. Subyek penelitian ini adalah siswa PAUD As-Sholihin Kelurahan Keputih Kecamatan Sukolilo Kota Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 20 anak. Hasil yang diperoleh dari penelitian berdasarkan data observasi prasiklus diperoleh ketuntasan belajar rata-rata 25% atau sebanyak 5 anak. Pada siklus I pemahaman belajar siswa meningkat dengan ketuntasan belajar mencapai rata-rata menjadi 45% atau sebanyak 9 anak. Mendapat prosentasi ketuntasan belajar pada siklus II meningkat 85% atau sebanyak 17 anak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode demonstrasi melalui media dakon dapat meningkatkan kemampuan berhitung PAUD As-Sholihin Kelurahan Keputih Kecamatan Sukolilo Kota Surabaya tahun pelajaran 2022/2023. Akhirnya peneliti menyarankan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung hendaknya menggunakan metode demonstrasi melalui media dakon.

Kata Kunci: *Meningkatkan, berhitung, media dakon.*

ABSTRACT

The background of this research is the low ability to recognize students' geometric shapes because the method used does not motivate and encourage children. This causes students to get bored in learning because the learning process in class tends to wait and children still feel shy in expressing opinions. This study aims to determine dakon media as a tool to facilitate arithmetic in Kindergarten B children. The method used is quantitative descriptive. Observations were made three times. The subjects of this study were As-Sholihin PAUD students, Keputih Village, Sukolilo District, Surabaya City for the 2022/2023 academic year with a total of 20 students. The results obtained from research based on pre-cycle observation data obtained an average learning mastery of 25% or as many as 5 children. In the first cycle, students' understanding of learning increased with mastery learning reaching an average of 45% or as many as 9 children. Getting the percentage of learning completeness in cycle II increased by 85% or as many as 17 children. So it can be concluded that the use of the demonstration method through dakon media can improve numeracy skills in As-Sholihin PAUD Keputih Village, Sukolilo District, Surabaya City for the 2022/2023 school year. Finally, the researcher suggests that teachers to improve their numeracy skills should use the demonstration method through dakon media.

Keywords: *Improving, counting, dakon media.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan dilapangan bahwa pembelajaran ditingkat TK As-Sholihin seringkali kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal penyebab demikian, diantaranya adalah bahasa tubuh pendidik yang kaku, penyajian yang tidak menarik, dan alat peraga yang kurang baik. Sehingga dalam KBM, pendidik dan didik kurang begitu semangat, cenderung bosan dengan tugas yang diberikan. Akhirnya menyepelkan pelajaran, akibatnya proses pembelajaran tidak lancar dan tidak maksimal. Karena sedikitnya alat peraga di TK As-Sholihin kegiatan belajar berhitung 1-20 hanya menggunakan media papan tulis dan kartu angka. Hal ini sangat berpengaruh pada tingkat belajar, semangat belajar dan kemampuan anak dalam belajar berhitung 1-20. Hasil pekerjaan anak menjadi bukti tiap tengah semester. Seyogyanya pembelajaran kepada anak harus memakai alat peraga/media dan benda yang nyata (kongkrit), supaya pembelajaran anak merasa nyaman dan tidak bosan.

Berdasarkan permasalahan bahwa permainan adalah suatu alat atau kegiatan yang menyebabkan kegembiraan dan kesenangan yang dilakukan secara sukarela dan rasa tanggung jawab, serta tanpa menghiraukan hasil akhir yang dituju. Permainan tradisional juga mempunyai potensi besar untuk dipakai dalam pembelajaran, di TK As-Sholihin diharapkan tidak hanya bersifat teori tetapi juga dapat mengenalkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, sebab permainan tradisional sudah hampir hilang/punah atau tidak selalu digunakan jadi permainan tradisional juga, bisa dijadikan sarana pengetahuan bagi anak dalam memberikan pembelajaran bermakna, salah satunya permainan congklak atau dakon. Dalam penelitian ini, dakon merupakan salah satu media pembelajaran. permainan tradisional dakon merupakan permainan yang titik beratnya pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peran, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus.

Berdasarkan uraian yang ada maka penelitian yaitu untuk mengembangkan media permainan dakon serta efektifitasnya. Permainan dakon menjadi jalan keluar bagi pendidikan anak paud, karena media permainan dakon bukan hanya memberikan pemahaman satu aspek saja, namun semua aspek perkembangan anak dapat terlihat.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong proses terjadinya belajar. Kata media berasal dari bahas latin yakni *Medius* yang secara harafiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari,2015). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnut 2012). Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Peran media pembelajaran yang bersifat alat bantu menurut (Jauhari 2018) adalah media yang hanya sebagai alat bantu untuk mempelancar proses pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama, dengan demikian kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Dakon atau congklak merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang populer pada zaman dahulu. Permainan ini menggunakan papan kayu yang memiliki 14 hingga 16 lubang dengan dua lubang diujung papan. Permainan ini dimainkan biji-bijian atau batu kecil yang dipindahkan dari satu lubang ke lubang lainnya memutar secara berurutan.

Permainan tradisional ini pun populer dan banyak dimainkan oleh masyarakat Jawa pada zaman dahulu. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain. Meskipun begitu biasanya nak-anak lainnya yang tidak bermain ikut berkumpul dan menonton permainan ini. Tentu ini memberikan hiburan yang asyik dan menyenangkan pada masanya

Cara bermainnya adalah dengan mengambil biji-bijian yang ada dilubang bagian sisi milik kita kemudian mengisi biji-bijian tersebut satu-persatu ke lubang yang dilalui termasuk lubang induk milik kita (lubang induk sebelah kiri) kecuali lubang induk milik lawan, jika biji terakhir jatuh dilubang yang terdapat biji-bijian tersebut diambil lagi untuk diteruskan mengisi lubang-lubang selanjutnya. Begitu seterusnya sampai biji terakhir jatuh ke lubang yang kosong. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong maka giliran pemain lawan yang melakukan permainan. Permainan ini berakhir jika biji-bijian yang terdapat pada lubang yang kecil telah habis dikumpulkan. Pemenangnya adalah anak yang paling banyak mengumpulkan biji-bijian ke lubang induk miliknya. Permainan ini merupakan sarana untuk mengatur strategi dan kecermatan.

Dengan adanya permainan congklak, anak didik akan mendapatkan lebih manfaatnya yaitu untuk memahami operasi hitung terutama penjumlahan dan pengurangan. Selain itu permainan dakon memiliki manfaat lain yaitu, 1) Strategi: dakon menuntut pemain memikirkan pilihan agar bisa memenangkan pemain. 2) Kesabaran: pemain yang sedang tidak giliran bermain harus bersabar menunggu lawannya melakukan kesalahan sehingga tiba gilirannya, pemain yang sedang bermain juga harus bersabar memasukkan satu persatu biji-bijian dalam lubang. 3) Ketelitian: pemain yang sedang bermain harus teliti memasukkan biji dakon satu persatu dalam lubang, sedangkan pemain yang tidak bermain atau melangkah juga harus teliti mengawasi atau memastikan biji-bijian yang dimasukkan satu-persatu dalam lubang jangan sampai lawan melakukan kecurangan. Dengan begitu congklak melatih motoric sekaligus sensorik.

Ada beberapa penelitian yang dipandang relevan dengan penelitian ini yaitu diantaranya penelitian yang dilakukan. Pertama, oleh Desi Mulyani, nika Cahyati, Aulia Rahma dengan judul tinjauan “Pengembangan media permainan dakon untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak”. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki ujuan untuk mengembangkan alat permainan yang bisa mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui teknik roudom sampling, serta dapat mengerti seberapa besar efektifitas dari alat tersebut. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang dibatasi dengan 6 tahap yaitu penelitian dan pengumpulan

data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, dan uji coba pelaksanaan lapangan.

Kedua, Renny lutfia Sari dalam sekripsi yang berjudul “peningkatan keterampilan berhitung mata pelajaran matematika materi pembagian bilangan tiga menggunakan media dakon pada siswa kelas 3 di SDI Sabilil Falah Sukodono”. Penelitian tersebut dikarenakan rendahnya keterampilan berhitung siswa mata pelajaran matematika di SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo. Proses belajar mengajar yang kurang menarik menjadikan siswa tidak antusias dan pasif dikelas. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya perbaikan pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan keterampilan berhitung. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui penerapan menggunakan media dakon dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika.

Tujuan daripada penelitian ini untuk mengerti kegunaan media dakon pada pelajaran matematika pada siswa kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo, serta mengetahui peningkatan keterampilan berhitung pelajaran matematika pada siswa kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo setelah menggunakan media permainan dakon. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah PTK dengan menggunakan Kurt Lewin yang tiap siklus terdiri dari empat komponen pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan, oservasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanya dua siklus. Tehnik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes tulis, dan dokumentasi.

Ketiga, lailatul Asmaul Chusna dalam jurnal “Pengembangan media dakon geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun”. Pengenalan bentuk geometri merupakan salah satu cara dalam pembelajaran matematika. Maka perlunya pengenalan bentuk geometri untuk diajarkan kepada anak paud, karena menjadi salah satu bekal dalam pembelajaran matematika untuk pendidikan selanjutnya. Metode penelitian menggunakan Reseach and Development Brog and Gall. Penelitian dilakukan di TK Bina Tunas Bangsa sebagai uji layak tidaknya dengan jumlah 2 anak, 5 anak, dan TK Hidayatullah sebagai uji layak tidaknya dan efektifitas media dengan jumlah 10 anak. Hasil uji validasi ahli mdia dan ahli materi memperoleh nilai 100%. Hasil uji coba produk memperoleh 75% dan 76,87% dengan saran dari guru berupa cara penggunaan yang awalnya lubangnya kecil berisi biji model geometri beda-beda dengan saran menjadi lubang kecil berisi biji model geometri dikelompokkan sesuai dengan warna dan bentuk pemberian tanda panah serta start dimedia. Hasil uji coba kelompok besar menyatakan bahwa media dakon geometri sudah layak digunakan. Hasil uji keefektifan yang dilakukan di TK Hidayatullah pada kelas control dan eksperimen yaitu memperoleh hasil nilai rata-rata kenaikan selisih posttest-pretest pada data kelompok percobaan sebesar 4,6 sedangkan pada data kelompok control sebesar 3,4 sehingga bisa disimpulkan bahwa peraga dakon layak dan efektif dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran pengenalan bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.

Dari beberapa uraian diatas bisa diketahui bahwa relevansi ketiga penelitian tersebut. Dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang “Berhitung melalui media dakon”. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini lebih menekankan pada metode penelitian menggunakan tindakan kelas dengan menggunakan Kurt Lewin dengan metode

penelitian kualitatif dan kuantitatif yang berjudul “ Meningkatkan kemampuan berhitung dengan media dakon di TK B As-Sholihin Surabaya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ash-Sholihin Surabaya. Sekolah ini terletak di Jl. Keputih III No. 52 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan yaitu mulai tanggal 6 Oktober sampai 25 Desember. Topik yang diambil adalah berhitung anak-anak dengan media dakon selama 3 siklus. Subjeknya adalah siswa TK B Ash-Sholihin yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena penelitian ini dibuat sealami mungkin dan tidak ada paksaan kemampuan anak harus meningkat secara signifikan (Iffah, 2022). Media yang digunakan adalah manik-manik sebagai biji dakon dan tempatnya. Sedangkan data yang diambil adalah hasil belajar berhitung siswa dengan menggunakan media dakon tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti guna mencapai hasil penelitian diperlukan persiapan-persiapan yang akurat supaya memperoleh hasil yang memadai. Adapun langkah-langkah yang ditempuh untuk mendapatkan hasil tersebut dalam bab ini adalah sebagai berikut: Deskripsi data Pra survey, Deskripsi dan Interpretasi hasil penelitian, Pembahasan hasil data.

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Hasil analisis data ini nantinya yang akan menentukan kebermaknaan hasil penelitian yang dilakukan artinya penelitian akan memberikan gambaran obyektif dan kondisi yang diteliti, sehingga tindakan yang diambil itu bisa meningkatkan kondisi proses belajar mengajar yang baik pula.

Peningkatan kemampuan dalam berhitung angka 1-20 pada TK As-Sholihin keputih sukolilo Surabaya adalah yang dilakukan peneliti untuk pencapaian pembelajaran. Peneliti menggambarkan bahwa dampak dari kurangnya berhitung anak disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran disekolah, anak belum mengerti tentang bilangan dengan benda, pembelajaran tidak melibatkan anak secara aktif sehingga anak cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran berhitung. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti berusaha menerapkan media dakon untuk meningkat kemampuan berhitung angka 1-20 dengan metode demonstrasi pada anak. Karena media tersebut adalah sarana untuk menyampaikan informasi pada anak sehingga anak akan mudah memahami dan menerima pembelajaran berhitung. Padahal awal mula anak-anak kurang semangat dan belum mencapai harapan, sekarang dengan digunakannya media dakon ini anak-anak telah mencapai harapan yang baik.

Adapun penerapan media dakon di TK As-Sholihin, peneliti menggunakan enam lubang yang terdiri dari empat rumah dan dua bank, berbeda dengan dakon pada umumnya

hal ini peneliti beralasan bahwa anak usia dini belum boleh berhitung diatas 1-20 dan juga ketika bermain anak usia dini cakupan manik-manik tangannya kecil, oleh karenanya peneliti mengurangi lubang dakon sehingga mengurangi resiko tercecernya manik-manik ketika bermain dakon.

Hasil Penelitian Siklus I

Bentuk kegiatan yang menyenangkan dan menarik minat anak memberikan kontribusi tersendiri bagi kelangsungan proses belajar mengajar, anak dapat melaksanakan kegiatan pengembangan kognitif yang telah terintegrasi dengan media dakon merupakan kegiatan yang terlaksanakan di dalam kelas dalam kegiatan inti. Setelah anak didik TK As-Sholihin kelurahan Keputih kecamatan sukolilo Surabaya mengalami proses belajar konsep bilangan melalui media dakon pada siklus I, telah terbukti memberikan dampak positif dalam kondisi indicator ini. (a) Penolakan anak untuk segera mengakhiri kegiatan sebagai perwujudan minat dan keterkaitan anak terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. (b) Anak menunjukkan sikap mau menerima dan melaksanakan tugas yang diberikan guru, berupa menyebut angka 1-20 dengan manik-manik yang berbeda-beda warna dan bentuk serta kreatif dalam menyusun manik-manik. Namun hasil analisis dari pengamatan dan penelitian belum cukup memuaskan. Dapat diketahui pengembangan kognitif yang terintegrasi pada siklus I

Dari hasil penilaian unjuk kerja pada siklus I diatas, tergambar bahwa dari 20 anak TK As-Sholihin kelurahan keputih kecamatan sukolilo Surabaya tahun pelajaran 2022/2023 bidang pengembangan kognitif berhitung angka 1-20 melalui media dakon didapat prosentase ketuntasan kelas 45% bila dikonfirmasi dengan kriteria ketuntasan kelas yang dipersyaratkan yakni 85% ternyata ketuntasan kelas 45% masih dibawah 85% hal ini berarti ketuntasan belajar secara kelas ikal masih belum tercapai, tetapi bila dibandingkan dengan hasil penilaian survey menunjukkan bahwa siklus 1 ini ketuntasan belajar dengan secara klasikal mengalami peningkatan sedikit lebih baik, namun perlu ada penyempurnaan sebagai hasil rekomendasi siklus I.

Hasil Penelitian Siklus II

Dengan melihat rekomendasi dari hasil siklus satu, maka dilakukan penyempurnaan pada siklus II. Dalam kegiatan peningkatan kemampuan berhitung angka 1-20 dengan media dakon dilaksanakan didalam kelas dengan kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kesempatan pada anak dengan waktu yang sangat cukup. Setelah murid-murid TK As-Sholihin kelurahan keputih kecamatan sukolilo Surabaya mengalami proses kegiatan belajar mengajar berhitung angka 1-20 melalui media dakon pada siklus 2 terbukti memberikan dampak positif pada anak dalam mengembangkan bidang pengembangan kognitif. Kondisi ini diindikasikan: (a) Penolakan anak untuk segera mengakhiri kegiatan sebagai perwujudan dan minat serta keterkaitan anak kepada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. (b) Anak menunjukkan sikap mau menerima dan melaksanakan tugas yang diberikan guru da nada upaya menyelesaikan tugas secara berurutan. (c) Anak aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. (d) Anak mampu menyebut bilangan 1-20 dengan baik. (e) Anak sangat senang dan bangga dapat melakukan kegiatan berhitung memakai media dakon.

Dari Instrumen observasi dan unjuk kerja sebelum menggunakan media dakon dengan metode demonstrasi pada indikator diatas, dapat nilai rata-rata keberhasilan 25%. Dimana dari

20 anak ada 15 siswa yang belum mencapai keberhasilan, kemudian setelah anak didik TK As-Sholihin desa keputih kecamatan sukolilo Surabaya mengalami proses belajar mengajar melalui media dakon dengan metode demonstrasi dalam indicator diatas memberikan dampak positif kepada anak dalam kegiatan kognitif. Kondisi ini diindikasikan bahwa adanya ketertarikan anak-anak terhadap kegiatan pembelajaran dan anak-anak mampu mengerjakan penugasan lebih baik. Sehingga mencapai peningkatan rata-rata keberhasilan kelas 45%. Namun hasil belajar di siklus 1 belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan, sehingga peneliti merasa perlu adanya penyempurnaan pembelajaran pada siklus II yaitu melalui dari jenis kegiatan yang bervariasi dan petunjuk dalam mengerjakan unjuk kerja.

Setelah anak TK As-Sholihin keurahan keputih kecamatan sukolilo Surabaya mengalami proses belajar mengajar menyebutkan lambang bilangan dan mengkonsep bilangan dengan manik-manik dengan media dakon pada siklus II terbukti memberikan dampak positif pada anak dalam pengembangan kognitif berhitung anak yaitu anak dapat menerima dan melaksanakan tugas yang diberikan, anak mampu menyebutkan angka 1-20 mengelompokkan manik-manik sesuwai warnanya, dan bentuk menyusun manik-manik serta berhitung manik-manik dengan lebih baik lagi. Anak sangat senang dan bangga melakukan kegiatan yang dialaminya, sehingga hasil yang dicapai pada siklus II mencapai rata-rata 85%. Ada 3 anak yang belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena anak tersebut masih belum mandiri, sering menangis dan tidak mau mengeluarkan suaranya (berbicara) sehingga perlu waktu yang lama untuk dapat mencapai keberhasilan, melihat kondisi anak didik waktu penelitian dan hasil yang dicapai pada siklus II sudah sesuai target keberhasilan yang diharapkan, maka peneliti merasa cukup untuk mengakhiri penelitian pada siklus II saja.

Berdasarkan peningkatan pengembangan kognitif yang terintegrasi pada siklus II, maka peneliti memberikan rekomendasi bahwa berhitung angka 1-20 dengan media dakon dapat meningkatkan daya pikir anak TK As-Sholihin desa keputih kecamatan sukolilo Surabaya tahun pelajaran 2022/2023.

KESIMPULAN

Setelah penulis melaksanakan kegiatan penelitian tindakan kelas, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan dalam berhitung mulai angka 1-20 memakai media dakon pada anak TK As-Sholihin kelurahan keputih kecamatan sukolilo Surabaya dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan anak didik seelah mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan yang terjadi berturut-turut dari pre siklus, siklus I dan siklus II membuktikan adanya peningkatan kemampuan dalam berhitung angka 1-20 dengan media dakon pada anak TK As-Sholihin desa keputih kecamatan sukolilo Surabaya pada prasiklus kemampuan siswa rata-rata 25% meningkat menjadi 45% pada siklus I dan meningkat 85% pada siklus II. Karena itu kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan kecakapan berhitung angka 1-20 memakai media dakon bertujuan agar anak mampu berhitung serta mengasah kemampuan kognitif dalam kehidupan sehar-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Dessi. 2001. *Kamus Berbahasa Indonesia*, Surabaya : Karya Abdi Tama.
- Direktorat Jendral Pendidikan dasar dan menengah 2006, *Standar kompetensi taman kanak-kanak dan Roudhlotul Athfal*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hamalik,Oemar . 1986 . *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni .
- Kemis dan Mc Taggart. 1985. *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Classroom Based, Action Research).
- Mansyur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Santi, Damar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta : PT. Indek.
- Sudiman, Arief, Dkk. 2003. *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : USAID.
- Sumantri. 1994. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdikbud.