

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
BERMAIN KARTU ANGKA DI KELOMPOK A
TK AL MA'ARIF KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh: Dwi Rahayu Ambarwati (1210271035)

ABSTRAK

Ambarwati Dwi Rahayu, 2017. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Kartu Angka Di Kelompok A TK Al Ma'arif Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si (2) Misyana, M.Pd

Kata Kunci : Berhitung, Bermain Kartu Angka

Berhitung merupakan bagian dari Matematika yang harus dikuasai. Pentingnya mempelajari dan menguasai berhitung karena dapat membantu seseorang untuk mengatasi dan memecahkan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga dapat memilih berbagai macam model, metode dan media dalam pembelajaran yang sesuai untuk tujuan pembelajaran berhitung. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung. Metode-metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia TK diantaranya: bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek dan pemberian tugas. Media pengajaran harus menarik, bervariasi, variatif dan menyenangkan. Agar proses pembelajaran berhitung menjadi mudah dilaksanakan pada anak TK dapat juga dilakukan melalui permainan.

Masalah penelitian adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di kelompok A TK Al Ma'arif Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Al Ma'arif Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melakukan observasi dengan memakai pedoman observasi, sedangkan instrument yang dipakai berupa lembar ceklist observasi. Penelitian dilaksanakan di TK Al Ma'arif Karanganyar yang berjumlah 15 anak dan dilaksanakan tanggal 21 April sampai tanggal 27 April 2017.

Dari hasil penelitian pada siklus I terdapat 10 anak yang tuntas dengan persentase 66,7% dan 5 anak yang belum tuntas dengan persentase 33,3%. Pada siklus II terdapat 12 anak yang tuntas dengan persentase 80% dan anak yang belum tuntas terdapat 3 anak dengan persentase 20%. Dari perhitungan tersebut berarti kemampuan berhitung anak meningkat dan sudah mencapai kriteria kesuksesan yaitu 75%.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Al Ma'arif Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat diketahui dari perkembangan berhitung anak dalam hal menghitung banyak benda 1-10, mengurutkan urutan bilangan 1-10 dan menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang semula rendah, setelah diadakan penelitian menjadi meningkat.

ABSTRACT

Ambarwati Dwi Rahayu, 2017. *Improving Counting Capability Through Playing Figures In Group A TK Al Ma'arif Karanganyar Lesson Year 2016/2017*. Thesis, Teacher Education Study Program of Early Childhood Education Faculty of Teacher Training and Education University of Muhammadiyah Jember. Conselor: (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si (2) Misyana, M.Pd

Keyword : Counting, Playing Number Cards

Counting is part of the mathematics that must be mastered. The importance of studying and mastering counting can help one to overcome and solve problems that exist in everyday life. Teachers can also choose a variety of models, methods and media in appropriate learning for numerical learning purposes. The model used in this research is direct learning model. The teaching methods that match the characteristics of kindergarten include: play, field trip, chatting, story telling, demonstration, project and task giving. Learning media should be interesting, varied, and fun. In order to calculate the learning process to be easily implemented in kindergarten children can also be done through the game.

The research problem is how to improve childrens's numeracy skills in group A TK Al Ma'arif Karanganyar Lesson Year 2016/2017. The purpose of this study is to find out how to improve the ability to count on the children group A TK Al Ma'arif Karanganyar Lesson 2016/2017. The type of research used is classroom action research (PTK), the method used in data collection is to observe by using observation guidelines, while the instrument used in the form of checklist observation. The research was conducted in Kindergarten Al Ma'arif Karanganyar, which amounted to 15 children and was held on 21 April until 27 April 2017.

From the result of research on the first cycle there are 10 children who completed with the percentage of 66,7% and 5 children who have not completed with a percentage of 33,3%. In cycle II there are 12 completed children with percentage of 80% and unfinished children there are 3 children with percentage of 20%. From the calculation means counting children increased and has reached the criteria of success is 75%.

Based on these result it can be concluded that playing card numbers can improve the ability of counting children in kindergarten Al Ma'arif Karanganyar Lesson Year 2016/2017. This can be know from the development of counting children in terms of counting many objects 1-10, sorting the order of the numbers from 1 to 10 and mentioning the symbol of the lower 1-10 numbers, after the research becomes increasing.

PENDAHULUAN

Setiap anak dilahirkan dengan sejumlah potensi yang berbeda-beda. Perbedaan individu (*individual differences*) inilah yang menyebabkan adanya perbedaan kemampuan pada setiap anak walau usia mereka sama. Menyadari hal tersebut maka sudah selayaknya guru perlu memberikan kesempatan dan waktu yang berbeda untuk masing-masing anak. Diyakini bahwa seorang anak akan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya secara tuntas apabila dia mendapat kesempatan dan waktu yang memadai sesuai dengan kemampuannya (Sujiono dkk, 2006:2.1).

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 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai hal 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.

Apapun yang anak-anak alami dalam kehidupan sehari-hari mereka pasti melibatkan semua jenis indera penglihatan, pendengaran, pengecap, penciuman dan rabaan. Dan apapun yang mereka

rasakan berfungsi untuk merangsang mental mereka. Pengembangan indera merupakan tujuan dari tiap pengasuhan dari Taman Kanak-Kanak yang baik. Namun, penelitian terakhir dalam hal perkembangan mental anak usia dini mengungkapkan kesimpulan bahwa untuk dapat mengembangkan semua jenis konsep di sekeliling mereka, anak-anak tidak hanya membutuhkan pengalaman-pengalaman indera yang banyak, tetapi juga membutuhkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan pembentukan konsep tertentu atau proses-proses mental yang merupakan dasar bagi semua olah pikir mereka. Beberapa ahli pendidikan menyebut kemampuan-kemampuan seperti itu dengan kemampuan kognitif atau kemampuan berfikir (Aisyah, 2011:3).

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 berfikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana (Nurtini, 2013 : 17).

Berhitung merupakan bagian dari Matematika yang harus

dikuasai. Pentingnya mempelajari dan menguasai berhitung karena dapat membantu seseorang untuk mengatasi dan memecahkan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Melalui berhitung anak dapat mengetahui waktu, serta dapat melakukan proses jual-beli. Hal lainnya anak tidak akan mudah ditipu atau dibohongi bila bisa berhitung. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung maka berhitung dapat diberikan melalui berbagai macam cara. Guru juga dapat memilih berbagai macam model, metode dan media dalam pembelajaran yang sesuai untuk tujuan pembelajaran berhitung. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung. Metode-metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia TK diantaranya: bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek dan pemberian tugas. Media pengajaran harus menarik, bervariasi, variatif dan menyenangkan. Agar proses pembelajaran berhitung menjadi mudah dilaksanakan pada anak TK dapat juga dilakukan melalui permainan.

Kegiatan pembelajaran berhitung pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema - tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman- pengalaman yang riil. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan

belajar secara individu, kelompok dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran berhitung 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 berhitung di kelompok A TK Al Ma'arif Karanganyar, seperti menyebutkan lambang bilangan 1-10 jika tanpa menggunakan media gambar anak akan kesulitan menyebutkan lambang bilangan. Permasalahan lain yang terjadi di TK Al Ma'arif Karanganyar adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode drill dan praktek – praktek paper pencil tes. Pada pengembangan kognitif khususnya 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. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya

kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Al Ma'arif Karanganyar. Maka dari itu penulis melakukan pembelajaran dengan media kartu angka agar bisa menunjang kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Al Ma'arif Karanganyar. Penulis tertarik melakukan pembelajaran dengan kartu angka karena dengan pembelajaran kartu angka dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, merangsang kecerdasan dan ingatan anak, mampu mengembangkan kemampuan kognitif, anak akan belajar mengenal urutan bilangan dengan baik, anak akan mudah memahami konsep penambahan dan pengurangan dengan baik dengan menggunakan gambar dan benda.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memilih judul penelitian “ Meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain kartu angka di kelompok A TK Al Ma'arif Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017 ”.

A. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :
Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di kelompok A TK Al Ma'arif Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017 ?

B. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian, tujuan yang hendak kami

capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Al Ma'arif Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas, dikatakan dikelas bukan berarti terikat dengan wujud ruangan, tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar (Arikunto, 2006:2). Lebih jauh Arikunto (2006 : 3) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas dapat dilakukan tidak hanya di ruangan kelas, tetapi dimana saja tempatnya yang penting ada sekelompok anak yang sedang belajar sehingga yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak melalui bermain kartu angka yang meliputi empat langkah, diantaranya adalah : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian Tindakan Kelas diambil untuk mengadakan perubahan terhadap berhasilnya suatu kegiatan pembelajaran di kelas. Dilakukannya PTK ini untuk mencermati kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui bermain dengan kartu angka. Dari hasil observasi yang diperoleh merupakan hasil peningkatan kemampuan berhitung anak yang dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pelaksanaan penelitian mengenai kegiatan bermain kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak berlangsung dengan baik dan lancar. Meskipun pada pembelajaran awal tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti.

Hasil observasi sebelum diadakan pembelajaran permainan kartu angka bisa meningkatkan kemampuan berhitung anak masih rendah, dengan prosentase rata – rata 33,3% anak yang memiliki kemampuan berhitung secara optimal. Yang diamati dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Membilang banyak benda 1-10.
2. Mengurutkan urutan bilangan 1-10
3. Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-10

Program pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik terlalu monoton dan kurang inovatif serta kurang menarik, Dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidik lebih banyak melakukan kegiatan berhitung dengan memberikan tugas menulis angka dan memberikan LKS kepada anak didik, sehingga

pembelajaran berhitung tidak sampai kepada anak dengan baik. Hal ini terlihat dari sebelum diadakan kegiatan siklus kemampuan berhitung anak masih rendah atau dibawah rata-rata dengan prosentase 33,3%. Banyak cara untuk mengenalkan bilangan pada anak, namun yang paling penting, lakukanlah pengenalan tersebut melalui sarana bermain seperti bermain angka atau berhitung. Mengenal angka berarti mengenal konsep banyaknya benda yaitu dengan cara menggunakan media kartu angka (Ratnawati dalam Susanto, 2011 : 108).

Pelaksanaan penelitian berhitung dengan bermain kartu angka berjalan dengan baik dan lancar, walaupun pada siklus pertama tidak sesuai dengan yang diharapkan, dikarenakan ada sebagian dari anak masih kesulitan untuk membilang dengan kartu angka 1-10, mengurutkan urutan bilangan 1-10, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan gambar. Sehingga perlu diadakan kegiatan perbaikan karena hanya 66,7% atau 10 anak yang kemampuan berhitungnya cukup baik.

Kegiatan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama anak sudah mulai terbiasa melakukan kegiatan bermain kartu angka dan tidak merasa kesulitan lagi untuk melakukan kegiatan membilang banyak benda 1-10, mengurutkan urutan bilangan 1-10, menghubungkan/memasangkan

lambang bilangan dengan gambar 1-10. Dilanjutkan dengan pertemuan kedua anak sudah melakukan kegiatan berhitung tanpa bantuan guru, disini peneliti hanya mengobservasi kegiatan anak dan mendokumentasikannya. Siklus ke dua ini kemampuan berhitung anak meningkat pesat dengan perolehan prosentase 80% melebihi yang sudah ditargetkan oleh peneliti, meskipun ada 3 anak masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan gambar 1-10, dan masih keliru dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10,

Dengan permainan kartu angka membuat anak dapat belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Urutan bilangan yang dimaksud adalah seperti anak dapat mengurutkan angka 1-10 yang di acak. Pemahaman anak tentang konsep berhitung juga akan terbentuk, karena secara langsung atau tidak langsung anak dapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.

Untuk memenuhi kebutuhan dan masa peka anak pada aspek berhitung atau logika matematika dapat disusun dan dikembangkan dengan berbagai bentuk permainan karena bermain kartu angka juga mampu memberikan nuansa berbeda dalam proses pembelajaran. Yang mana media digunakan untuk menyampaikan suatu pesan, pencipta lingkungan belajar bermedia, dan pengembangan kemampuan kognitif

anak didik secara optimal. Media merupakan salah satu alat bantu dan sumber belajar yang diharapkan mampu meningkatkan fungsi pendidikan dengan jalan pemanfaatan media secara optimal.

Disini peneliti dituntut untuk terampil dan aktif dalam kegiatan anak, agar anak lebih terangsang dan termotivasi untuk selalu belajar dengan menyenangkan dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan oleh guru, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Guru juga dituntut agar dapat menciptakan beberapa macam kegiatan dalam pembelajaran agar kecerdasan yang dimiliki anak dapat terus diasah, tetapi tidak hanya kecerdasannya saja melainkan aspek yang lainnya.

Pada kegiatan pembelajaran ini memotivasi dianggap penting dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak terutama dalam hal bermain dengan kartu angka. Melalui bermain kartu angka kemampuan berhitung anak kelompok A TK Al Ma'arif dapat meningkat, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siklus I yang tuntas belajar 66,7% dan kriteria yang ditentukan adalah 75%. Hasil belajar anak pada siklus I menunjukkan belum tuntas dikarenakan beberapa faktor yaitu:

1. Kemampuan membilang banyak benda 1-10 anak belum maksimal karena ada 5 anak didik belum tuntas dikarenakan anak didik belum terbiasamelakukan kegiatan

berhitung dengan bermain kartu angka.

2. Dalam hal mengurutkan urutan bilangan 1-10 dengan bermain kartu angka dalam pembelajaran belum terlaksana dengan baik karena anak didik masih sering dimotivasi guru untuk melakukan kegiatan mengurutkan urutan bilangan.
3. Kemampuan menghitung jumlah benda yang digunakan anak didik belum maksimal karena ada 5 anak didik belum tuntas dikarenakan anak didik belum terbiasa melakukan kegiatan menghitung jumlah benda dengan bermain kartu angka.

dilanjutkan pada pembelajaran siklus II. Ada beberapa hal yang diperbaiki pada pelaksanaan siklus II yaitu :

1. Perbaikan pada pelaksanaan, guru mengajak anak serta memotivasi agar anak lebih berani melakukan kegiatan berhitung dengan bermain kartu angka.
2. Peneliti mengajak anak untuk mengikuti aturan pada kegiatan berhitung dengan kartu angka dan memberikan bintang pada anak yang bisa melaksanakan tugasnya.

Pelaksanaan siklus II terlaksana dengan baik dengan dibantu guru kelas. Dari hasil observasi terdapat peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan siklus I. Hasil belajar pada siklus II mencapai 80% atau melebihi dari target awal

75%. Faktor pendukung terjadinya peningkatan tersebut yaitu :

- a. Anak mulai tertarik dengan kegiatan berhitung dengan menggunakan kartu angka sehingga mereka mulai antusias dalam mengikuti permainan ini.
- b. Anak merasa senang dan nyaman saat mengikuti kegiatan ini karena dalam permainan ini tidak ada paksaan dan beban bagi anak.
- c. Guru memberikan penghargaan berupa bintang kepada anak yang menyelesaikan tugasnya dengan baik.
- d. Guru selalu memperbaiki kekurangan yang ada pada pertemuan siklus I dan siklus II.

Mencermati keterangan diatas peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain kartu angka di kelompok A TK Al Ma'arif Karanganyar Kabupaten Bondowoso pada siklus I dan II, guru mampu menjadi model yang baik. Anak memerlukan keterampilan membilang banyak benda, mengurutkan urutan bilangan 1-10, menghubungkan lambang bilangan dengan benda – benda 1-10 dalam kemampuan berhitungnya. Hal ini sesuai dengan pendapat susanto (2011:109), bahwa permainan kartu angka berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan, karena permainan kartu

angka ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak, mampu mengembangkan kemampuan karena anak dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya (Siti Asiyah, 2013, Online, diakses 05 April 2017).

Pembelajaran berhitung dengan kartu angkayang dilaksanakan oleh peneliti sudah ada peningkatan, tingkat kemampuan berhitung anak sebelum tindakan hanya mencapai 33,3% sedangkan setelah dilakukan tindakan prosentase sebesar 80%. Ini terbukti dengan adanya pembelajaran berhitung dengan bermain kartu angka sesuai harapan peneliti serta menunjukkan hasil yang baik dan mencapai keberhasilan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan bermain kartu angka kemampuan berhitung anak TK Al-Maarif Karanganyar Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat meningkat, hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan dengan cara :

Pada pembelajaran berhitung dengan kartu angka sebaiknya guru tidak membantu anak dalam melakukan kegiatan berhitung, biarkan anak melakukan secara

mandiri agar kemampuan berhitungnya dapat terasah dengan sendirinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan pembahasan dalam penelitian kemampuan berhitung dengan bermain kartu angka, maka ada beberapa saran yang ingin disampaikan dalam penelitian ini antara lain :

- a. Bagi guru
 1. Pembelajaran dibuat lebih menarik, hendaknya guru memiliki program kegiatan yang menarik minat dan bakat anak.
 2. Pembelajaran yang dilakukan seharusnya bervariasi, agar anak tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang sama.
 3. Sebelum pembelajaran berlangsung, anak harus merasa senang dan tenang, agar apa yang kita ajarkan mudah diserap oleh anak.
- b. Bagi anak didik
 1. Diharapkan anak didik mampu meningkatkan kemampuan berhitung secara optimal dengan bermain kartu angka.
 2. Anak didik hendaknya lebih aktif dalam berbagai aktifitas yang diberikan oleh guru.
- c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk penelitian lain dalam

melaksanakan penelitian lebih lanjut dengan pokok bahasan yang berbeda guna menambah wawasan terhadap upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal sehingga mampu meningkatkan hasil belajar anak.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi.2006.

PenelitianTindakanKelas.Jakarta : PT. BumiAksara.

Aries Susanti Kurniawaty. (2011).

Tahap Meronce. Jakarta: Dit PADU, Direktorat Jenderal PLSP, Departemen Pendidikan Nasional, Sekolah AI- Falah

Endayanti Ika Setia. 2013.

Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce Pada Anak Kelompok Bermain Syuhada. Skripsi tidak diterbitkan.Universitas Yogyakarta.

Hurlock Elizabeth B. (1978).

Perkembangan Anak. Jakarta: PT. Gelora AksaraPratama.

Hanafi, dkk.2013

PedomanPenulisanSkripsi.Jember

:UniversitasMuhammadiyah . Jember.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2014.*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014*.

Maimunah Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.

Musfiroh Tadkiroatun.2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Ramli M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Sumantri. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Suharsimi Arikunto. (1992). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta