



## Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga (PTK Di TK Satu Atap SD Negeri 3 Talang Padang)



**Novita Putri**

Universitas Dehasen Bengkulu

<sup>a)</sup>Corresponding Author: [novitaputri8181@gmail.com](mailto:novitaputri8181@gmail.com)

### **Abstract**

*This class action research aims to improve the counting ability of children aged 4 - 5 years with snakes and ladders games in group A of Tk One Roof SD 3 Talang Padang. The method used in this research is collaborative classroom action research using the Kemmis and Mc Taggart model. PTK is carried out as an effort to overcome problems that arise in the classroom. This method is carried out with four stages, namely planning, action, implementation, and reflection. The research subjects were group A students of Tk Satu Atap SD 3 Talang Padang, totaling 10 children. The object of this research is the counting ability of children aged 4 - 5 years. The data collection method used is observation. Technical data analysis was carried out descriptively qualitative and quantitative. The success indicator set is at least 75% of 10 children achieve the ability to count children aged 4 - 5 years. This research was conducted in two cycles. The results showed that the counting ability of children aged 4 - 5 years has increased. The increase in counting ability of children aged 4 - 5 years can be seen from the indicators of the ability to count objects 1 - 10, recognize the concept of numbers, recognize number symbols 1 - 10, mention number symbols 1 - 10, match numbers with number symbols. The increase in counting ability of children aged 4 - 5 years with snakes and ladders game in the implementation of pre-action 31, 5%, and in cycle I increased to 51.5%,*

**Keyword:** *Counting Skills Of Children Aged 4 - 5 Years, Snakes And Ladders Game*

### **Abstrak**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun dengan permainan ular tangga pada kelompok A Tk Satu Atap SD 3 Talang Padang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. PTK dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Metode ini dilakukan dengan empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pelaksanaan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak didik kelompok A Tk Satu Atap SD 3 Talang Padang yang berjumlah 10 anak. Objek penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknis analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75% dari 10 anak mencapai kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun mengalami peningkatan. Peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun terlihat dari indikator kemampuan membilang benda 1 – 10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan 1 – 10, menyebutkan lambang bilangan 1 – 10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun dengan permainan ular tangga dalam pelaksanaan pratindakan 31, 5%, dan pada siklus I meningkat menjadi 51,5%, karena masih kurang dari kriteria keberhasilan yang seharusnya maka dilakukan tindakan selanjutnya yaitu siklus II dan meningkat sangat baik dengan mendapatkan persentase 85%. Dengan perolehan tersebut maka penelitian dihentikan karena telah mencapai kriteria keberhasilan.

**Kata Kunci:** Kemampuan Berhitung Anak Usia 4 – 5 Tahun, Permainan Ular Tangga

---

## Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan serta membantu individu mengembangkan sikap dan keterampilan dalam mempersiapkan kehidupan yang lebih lanjut. Pendidikan dimulai sejak dini tanpa mengenal batasan usia berawal dari orang tua, keluarga, lingkungan sekitar sehingga dapat berkembang secara optimal dan sesuai harapan.

Dalam undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dewasa usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui pemberian stimulus atau pemberian rangsangan pendidikan dimulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Melalui proses pendidikan diharapkan aspek perkembangan pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ada lima aspek yang harus dikembangkan anak usia dini yaitu aspek perkembangan moral dan nilai agama, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa dan perkembangan sosial emosional. Hal ini dikarenakan dengan mengembangkan aspek-aspek tersebut dapat mempermudah anak untuk melanjutkan ke tahap pendidikan selanjutnya.

Salah satu dari aspek yang harus dikembangkan adalah perkembangan kognitif, seperti yang tercantum dalam peraturan pemerintah nomor 58 tahun 2009 perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi tiga tahapan perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk dan warna, ukuran, dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Anak harus mencapai beberapa poin penting dalam konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf antara lain: Menyebutkan lambang bilangan 1- 10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang. Pada konsep menyebutkan lambang bilangan anak akan dikenalkan pada kegiatan berhitung permulaan, kegiatan berhitung yang dilakukan anak usia dini pada rentang usia 4-5 tahun adalah membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-10, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 10.

Berhitung permulaan anak harus melalui beberapa tahapan yaitu mampu mengenal angka, menyebutkan angka, dan mengurutkan angka yang pada akhirnya anak akan mampu melakukan berhitung secara sederhana dengan benar. Sedangkan masih banyak sekolah-sekolah dalam kegiatan berhitung pada anak hanya menggunakan majalah kegiatan yang disediakan oleh pihak sekolah dan mengerjakan soal yang dituliskan oleh guru di papan tulis. Seharusnya dalam melakukan pembelajaran berhitung pada anak menggunakan media permainan dan benda kongkrit yang ada disekitar anak agar dalam melakukan kegiatan anak tidak akan merasa bosan dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Menurut Susanto, (2011:98) menjelaskan bahwa :kemampuan berhitung ialah 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, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya yang dimulai dari lingkungan sekitar anak dan dapat membantu anak untuk melanjutkan ketahap pendidikan selanjutnya.

Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik maka sebaiknya guru atau pendidik dapat memahami tahap kemampuan berhitung anak dan melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Karena bermain adalah cara anak dalam belajar. Menurut Hartati (2005:85) menjelaskan bahwa :

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area

---

---

perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak secara optimal dan melalui bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, dan lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan media bagi anak untuk belajar. Kegiatan bermain dalam proses pembelajaran juga membutuhkan media atau alat yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan diharapkan dapat menstimulus aspek perkembangan anak dengan optimal. Media atau alat permainan yang disediakan tidak harus mahal ataupun baru, lingkungan sekitar dan barang bekas dapat dijadikan sebagai media atau alat permainan. Menurut Sriningsih (2009:98) menjelaskan bahwa :permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 4-5 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif ,bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, majumundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. keterampilan kognitif–matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan.

Sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan bidak sebagai pemain. Menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung. Sedangkan kenyataan di lapangan yang peneliti temui saat melakukan observasi awal adalah, kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal tersebut terlihat pada saat proses belajar mengajar di kelas, sebagian anak belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-10 dengan benar, anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar dan tepat, anak belum mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sampai 10 dengan tepat dan anak masih merasa bingung. Dari 13 anak, hanya beberapa orang anak yang menunjukkan kemampuan berhitung, sedangkan yang lainnya belum menunjukkan kemampuan berhitung. Penyebab dari belum berhasil tersebut karena anak hanya mengerjakan lembar kerja di dalam kelas selain itu guru masih belum menggunakan APE dan media sehingga pembelajaran menjadi monoton. Sehingga anak tidak merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan menyebabkan kemampuan berhitung pada anak rendah dan kemungkinan faktor dari gurunya itu sendiri yang cuman tamatan SMA saja dan masih banyak lagi faktor lainnya. Kemudian mengetahui akan kondisi tersebut, peneliti berusaha mencari tahu apa yang menyebabkan adanya ketidaktercapaian tujuan tersebut yang antara lain disebabkan oleh kemampuan berhitung anak yang masih kurang dikembangkan dan diasah pada saat di rumah maupun di lingkungan sekitar rumah. Hal ini dapat diamati pada saat kegiatan pembelajaran saat anak diminta untuk berhitung ada beberapa anak yang masih kurang mampu berhitung secara urut dan runtut, anak masih harus menunggu stimulus yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan metode bermain dalam rangka memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan mudah dimengerti oleh anak. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian tindak kelas di Tk Satu Atap SD 3 Talang Padang 13 anak kelompok A yang kemampuan berhitung permulaannya masih kurang. Berhitung anak usia 4 – 5 tahun sangat penting untuk membantu anak mempersiapkan diri untuk masuk ke sekolah dasar.

Hal ini di dukung oleh hasil penelitian Handayani (2012) hasil penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan permainan ular tangga di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.

### **Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian tindakan kelas atau (Classroom Action Research) ialah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran. Menurut Arikunto (2007:3), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif, kolaboratif berarti peneliti bekerjasama dengan guru yang bersangkutan untuk

---

melaksanakan tindakan yang direncanakan. Subjek penelitian ini ditujukan kepada anak kelas A tahun ajaran 2023, yaitu usia 4-5 tahun

### **Hasil Penelitian**

Dari jumlah 13 orang anak dan yang mendapat kriteria MB sebanyak 3 orang anak dengan presentase 43,75% sebanyak 2 orang anak, yang mendapat kriteria BSH sebanyak 10 orang dengan presentase 50% sebanyak 5 orang anak, dan presentase 56,25% sebanyak 5 orang anak. Sedangkan indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75%-100%, maka perlu dilakukan kembali pada siklus ke II pertemuan ke I. dari jumlah 13 orang anak dan yang mendapat kriteria BSB sebanyak 13 orang anak dengan presentase 75% sebanyak 3 orang anak, presentase 81,25% sebanyak 5 orang anak, dan presentase 87,5% sebanyak 5 orang anak. Berdasarkan data yang diperoleh di siklus II pertemuan II peneliti membandingkan data hasil dengan kriteria yang telah ditetapkan, ternyata sudah optimal dan mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75%-100%, maka penelitian ini dihentikan di siklus ke II pertemuan II.

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di TK Satu Atap SD 3 Talang Padang. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari II siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari hasil yang diperoleh persiklus didapat dari data berupa lembar observasi. Dari data lembar observasi tersebut akan digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak. Hasil penelitian pada siklus I pertemuan Ke I persentase untuk mengembangkan kemampuan semantik pada anak dengan presentase 40,54% dengan kriteria Mulai Berkembang. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan siklus I pertemuan ke II. Adapun hasil tindakan siklus I pertemuan ke II presentase mengembangkan kemampuan semantik pada anak dengan presentase 55,56% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan Siklus II pertemuan ke I presentase mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dengan presentase 68,56% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Dengan kriteria Berekembang Sesuai Harapan maka penelitian ini dilanjutkan dengan tindakan siklus ke II pertemuan ke II mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dengan presentase 84,81% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik, dimana presentase disiklus ke II pertemuan ke II sudah optimal sesuai dengan kriteria keberhasilan 75%-100% maka penelitian dihentikan di siklus II pertemuan ke II.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun pada kelompok A Tk Satu Atap SD 3 Talang Padang. Dengan dilakukannya kegiatan bermain ular tangga ini kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun, kemampuan membilang benda, mengenal lambang bilangan 1 – 10, menyebutkan lambang bilangan 1 – 10, mengenal konsep bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dapat meningkat dengan melakukan kegiatan bermain ular tangga. Peningkatan dapat terlihat dari presentase pra tindakan dengan rata-rata 31,5% setelah dilakukan tindakan yaitu pada siklus I meningkat dengan rata-rata presentase 51,1%. Dengan adanya peningkatan pada siklus I hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan yaitu 75% dan hasil presentase pada siklus II rata-rata keberhasilan meningkat menjadi 85%. Peningkatan ini dilihat dari kemampuan anak dalam membilang benda, mengenal lambang bilangan 1 – 10, menyebutkan lambang bilangan 1 – 10, mengenal konsep bilangan, dan mencocokkan bilangan 1 – 10. Penerapan yang dilakukan yaitu dengan bermain ular tangga pada siklus I dengan anak bermain secara berkelompok dan memainkan permainan ular tangga dengan bergiliran dan anak menggunakan pion untuk memainkannya sampai

mencapai garis finish anak melewati kotak yang berisikan angka-angka sambil peneliti menilai seberapa banyak peningkatan kemampuan berhitung anak pada setiap indikator. Anak yang kesulitan

dalam kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga. Implikasi dalam penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun pada anak kelompok A. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun maka dari itu dilakukan metode yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 tahun melalui permainan ular tangga. Meningkatkan juga kemampuan anak yang lainnya seperti kemampuan sosial emosional dan kemampuan motorik halusnya berkembang serta membangun motivasi dan minat anak dalam belajar dan menciptakan suasana aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran...

### Daftar Pustaka

- Pendekatan Praktek, Jakarta, .PT.Rineka Cipta, 2002
- Afandi, Muhamad. Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar, Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar” Vol. 1 No. 1 Januari 2014
- Azizatun, Zetty. Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Bagi Peningkata .Profesionalitas Guru Antara Cita dan Fakta, Realita Vol. 15 No. 2, Tahun 2017
- Aisyah, Siti. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka; 2016
- Cholila, Lili. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga, (Jakarta: Skripsi; 2012)
- Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, Bandung: Pt Remaja Rosdakarya; 2012
- Depdiknas, Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional; 2007
- Dedi Dwitagama, & Wijaya Kusuma. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas, .Jakarta: Indeks, 2011
- Dedi Dwitagama & Wijaya Kusumah, Mengenal Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta PT.Indeks, 2012
- Ekawarna, Penelitain Tindakan Kelas, Jakarta: GP Pres; 2010
- Gunarsa. Y SD, Gunarsa. DS. Psikologi perkembangan anak dan remaja, Jakarta: PT BPK Gedung mulia; 200
- Imani Khan, Rosa. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng, Vol. 10, Januari 2016
- Ismayani, Ani. Fun Math With Children Jakarta: PT Elex Media Komputindo; 2010
- Jasni, Meningkatkan Kemampuan berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga di Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Singkil Kabupaten . Aceh Singkil, Jurnal Media Inovasi Edukasi Vol 04, No 13. 13 April 2018
- Jawati, Ramaikis. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan.Ludo Geometri di Paud Habilul Ummi II, Vol. 1, No 1, April 2013
- Mutiah, Diana. Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Jakarta: Prenada Media; 2010
- Mushlih, Ahmad dkk., Analisis Kebijakan PAUD, (Jawa Tengah: Mangku Bumi; 2018
- Murti, Hestiana. Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Anak Kelas 1 Melalui . Permainan Ular Tangga Penelitian Tindakan Kelas di Madrasah Ibtidaiyah AlWahyu Cibubur .Jakarta Timur, Jakarta, 2015
- Mertier, Craig A. Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta Barat: PT Indeks; 2014
- Madya, Suwarsih. Teori dan Praktik Penelitian Tindakan, Bandung: Alfabeta; 2007
- Nurani, Yuliani. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta Barat: Permata Puri Media; 2013
- Novianti, Ria. Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun, Educhil Vol. 4, No. 1, 2015
- Rahman, Taopik. Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard, Vol. 1 No. 1 Juni 2017
- Riana, Nancy. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain.Monopoli Penelitian Tindakan Di SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat, 2014, Universitas Singaperbangsa Karawang, Jakarta, 2014
- Sujiono, Yuliani Nurani. Metode Pengembangan Kognitif, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka; 2015
- Susanto, Ahmad. Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana . Prenadamedia Group; 2014
- Suryana, Dadan. Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak, Jakarta: Kencana; 2016

- 
- Sukmawati, Wati. Penerapan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 85 Legoso Ciputat Timur, Istiqra, Jurnal Penelitian Ilmiah, Vol. 5, No 2. Desember 2017
- Sri Tatminingsih & Tadkiroatun Musfiroh. Bermain dan Permainan Anak, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka; 2016
- Syamsiatin, Eriva. Bermain dan Permainan AUD, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka; 2017
- Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta; . 2012
- Sukmaditana, Nana Syaodih. Metode Penelitian Tindakan, Bandung: PT Remaja ..Rosdakarya; 2010
- Suyadi, Panduan Penelitian Tindakan Kelas, Jogjakarta: DIVA Press; 2011
- Tedjasaputra, Mayke, S. Bermain Mainan dan Permainan, Jakarta: PT Grasindo; 2007
- Tilong, Adi D. 49 Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan & Kiri Anak . Yogyakarta: Laksana; 2016
- Trianto, Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Prestasi Pustakarya; 2012
- Tampubolon, Saur. Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta, Erlangga, 2014
- Widayati, Ani Penelitian Tindakan Kelas, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia Vol.VI No. 1, 2008
- Widayati, Ani. Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol. VI No. 1, Tahun 2008
- Wahyu Utami, Made. Model Icm untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada.Pembelajaran IPA , Jurnal Pendidikan Guru SD, Universitas Negri.Yogyakarta, Edisi 8, 2016
- Yoelianasari, Irna. Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Dengan Kegiatan Bermain Kartu Angka, Jakarta, 2017