

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A (4-5 TAHUN) DI TK TIARA KOTA LHOKSEUMAWE

Fitriani<sup>1)</sup>, Fauziatul Halim<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa FKIP, Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Almuslim  
email : [fitrianiyuni@gmail.com](mailto:fitrianiyuni@gmail.com)

<sup>2)</sup>Dosen FKIP, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Almuslim  
Email : [fauziatulhalim@umuslim.ac.id](mailto:fauziatulhalim@umuslim.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A di TK Tiara Kota Lhokseumawe. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 15 anak Kelompok A di TK Tiara Kota Lhokseumawe yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (*check list*). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 75% anak mengalami peningkatan dalam mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu angka. Hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan persentase 80%. Setelah adanya tindakan Siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berkriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 90%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak adalah guru mempersiapkan media permainan berupa kartu angka dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Tiara Kota Lhokseumawe.

**Kata kunci:** kemampuan mengenal lambang bilangan, bermain kartu angka

### I. PENDAHULUAN

Tahap perkembangan kognitif anak TK pada Kelompok A berada pada tahap praoperasional. Dan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif di TK pada anak Kelompok A dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, membilang, membandingkan, mengurutkan, mengenal operasi bilangan, menghitung mundur, dan lain-lain. Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka [1]. Ketika kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan, guru sering kali menggunakan buku

tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal lambang bilangan merupakan hal yang membosankan. Sehingga guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep lambang bilangan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman di TK Tiara Kota Lhokseumawe pada anak Kelompok A, kenyataannya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Sebagian besar siswa masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10. Ketika anak diminta oleh guru menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara bersama-sama, hampir semua anak tidak dapat melakukannya. Tetapi, saat satu per satu anak diminta untuk menyebutkannya ternyata masih banyak anak

yang masih bingung. Anak masih terbalik dalam menuliskan beberapa lambang bilangan seperti terbalik menuliskan lambang bilangan 3, 4, 5, 6, 7, dan 9. Hal tersebut terlihat pada saat anak menuliskan lambang bilangan 1-10 di buku masing-masing setelah membilang banyak benda yang telah digambarnya sesuai dengan contoh di papan tulis.

Hal ini disebabkan masih terbatas dan kurang bervarisinya dalam menggunakan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sebagian besar kegiatan mengenal lambang bilangan masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) seperti kartu angka. Ketika menggunakan buku tulis, anak diminta untuk menuliskan angka 1, 2, 3, dan seterusnya di dalam kotak-kotak besar yang terdapat pada buku itu. Sebaiknya dalam mengenalkan konsep lambang bilangan kepada anak TK Kelompok A (usia 4-5 tahun) melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Sehingga anak tidak bosan dan memahami makna dari simbol angka/lambang bilangan tersebut. Guru mempunyai peranan sangat besar dalam proses kegiatan belajar mengajar dan diharapkan dapat memilih serta menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat dalam setiap kegiatannya. Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan di TK sebaiknya melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, bervariasi, dan kreatif, seperti melalui kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan tersebut dapat melalui kegiatan bermain kartu angka.

Dengan kegiatan bermain kartu angka diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengenal lambang bilangan matematika secara sederhana. Kegiatan pembelajaran dengan bermain kartu angka yang mempunyai variasi gambar, warna, dan disertai lambang bilangan diharapkan dapat memberi stimulasi bagi perkembangan kognitif dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Dari masalah yang dihadapi pada anak Kelompok A di TK Tiara Kota Lhokseumawe, maka peneliti mempunyai keinginan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Peneliti akhirnya memilih kegiatan yang mampu untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak yaitu melalui kegiatan bermain kartu angka. Melihat paparan di atas, maka penulis mengambil judul "Upaya

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A (4-5 Tahun) di TK Tiara Kota Lhokseumawe"

## **II. KAJIAN LITERATUR**

### **A. Tahapan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun**

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya, kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap makna, penilaian, dan penalaran menurut Kuper dan Kuper [2].

Anak harus melalui beberapa tahapan dalam perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget perilaku anak dapat dikategorikan ke dalam empat tahap perkembangan kognitif, yaitu: sensorimotor (lahir s/d 2 tahun), praoperasional (2 s/d 7 tahun), operasional konkret (7 s/d 11 tahun), dan operasional formal (11 s/d 12 tahun). Anak TK pada Kelompok A yang berusia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional [3].

Menurut Piaget dalam [4] Pada tahap praoperasional ini anak mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dangambar. Penguasaan bahasa anak pada tahap ini sudah sistematis dan anak mampu melakukan permainan simbolis, imitasi, serta mampu mengantisipasi apa yang akan terjadi pada waktu mendatang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif anak TK pada Kelompok A berada pada tahap praoperasional. Pada tahap praoperasional ini anak sudah mengetahui beberapa simbol dan tanda. Cara berpikir anak pada tahap ini memusat pada satu dimensi saja.

### **B. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun**

Salah satu konsep penting yang perlu dipelajari oleh anak TK adalah mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan. Pada awalnya anak-anak mampu menyebutkan satu, dua, tiga, tetapi ia sekedar menirukan orang dewasa dan tidak memahami artinya. Anak seringkali menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna. Anak tidak mengetahui bahwa

bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda [5]. Setelah anak mendapatkan berbagai pengalaman dan aspek perkembangan kognitifnya semakin berkembang, maka anak akan memahami makna dari lambang bilangan tersebut.

Kegiatan dalam mengenalkan anak pada konsep bilangan dan lambang bilangan dapat dilakukan melalui menulis lambang bilangan/angka 1-10. Dalam menuliskan angka syaratnya anak sudah dapat menggunakan alat-alat tulis. Menuliskan angka pertama-tama dengan cara menebalkan angka dan untuk memantapkan konsep tentang angka biasanya menggunakan contoh benda konkret yang mirip dengan bilangan yang akan dikenalkan. Sebagai contoh, angka satu kita gambarkan dengan sebuah tongkat, angka dua seperti angsa, angka tiga seperti tali rambut atau telinga, angka empat seperti posisi orang hormat, angka lima seperti kuda laut, angka enam seperti orang memegang yoyo, angka tujuh seperti kapak, angka delapan seperti lanting, angka sembilan seperti gulungan pita rambut, angka sepuluh seperti pemukul dan bola [5]

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun yang perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya ialah pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan. Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak TK Kelompok A adalah anak mampu untuk membilang banyak benda 1-10, membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). Kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini adalah kemampuan seorang anak dalam menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

### **C. PENGERTIAN BERMAIN**

Bermain merupakan sarana untuk belajar tentang hukum alam, hubungan dengan lingkungan, baik dari internal maupun eksternal. Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak dalam berkreasi sesuai dengan keinginannya tanpa adanya hambatan, dan bermain bisa juga digunakan untuk melatih fisik dan mental anak agar dapat belajar mengenal diri dan lingkungannya [6]. Bermain menurut Conny Semiawan dalam [7] adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Sementara itu, bermain menurut Soegeng Santoso dalam [8] adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari berbagai uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain berbeda dengan bekerja. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan karena keinginan anak sendiri, bermain menuntut partisipasi aktif dari anak, bermain dilakukan secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat maupun tanpa alat. Sementara bekerja merupakan keharusan karena untuk memenuhi sebuah tujuan.

### **D. KARAKTERISTIK BERMAIN ANAK**

Kegiatan bermain bagi anak [9] hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut: a) bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental; b) bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan. Karena itu, si pelaku sangat menikmati dalam melakukan kegiatan bermain ini; c) bermain dilakukan bukan karena paksaan, melainkan karena keinginan dari diri sendiri; d) dalam bermain, individu bertingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya; e) tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku; f) bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku; g) makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh pelaku.

Ciri-ciri bermain menurut [9] yaitu : bermain selalu menyenangkan dan menggembirakan, bermain tidak bertujuan ekstrinsik dan motivasi bermain adalah motivasi intrinsik, bermain bersifat spontan dan sukarela, bermain melibatkan peran aktif

semua peserta, bermain juga bersifat non literal, pura-pura/tidak senyatanya, bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya, bermain bersifat aktif, dan bermain bersifat fleksibel.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak seharusnya dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan, secara suka rela, spontan, berpura-pura, memiliki aturan sendiri, dan anak selalu berpartisipasi aktif dalam aktivitas tersebut.

### **E. PENGERTIAN ANAK USIA DINI**

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 8 tahun [10]. Ebbeck dalam [11] bahwa layanan pendidikan anak usia dini berkisar sejak lahir hingga usia 8 tahun. Namun demikian, dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyiratkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia 6 tahun [12].

NAEYC atau *National Assosiation Education for Young Children* menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Tetapi, di Indonesia anak usia dini berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun.

### **F. KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI**

Menurut pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut seperti yang dikemukakan oleh

Richard D. Kellough [7] adalah sebagai berikut: a) Egosentris, b) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, c) Makhluk sosial, d) Bersifat unik, e) Kaya dengan fantasi, f) Daya konsentrasi yang pendek, dan g) Masa belajar yang paling potensial.

Pada umumnya anak masih bersifat egosentrik, ia melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Pada fase praoperasional (2-7 tahun) pola berpikir anak bersifat egosentrik dan simbolik. Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan. Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya.

### **III. METODE PENELITIAN**

Menurut Arikunto [13] subjek penelitian merupakan benda, hal, orang, atau tempat penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah 15 anak Kelompok A di TK Tiara Kota Lhokseumawe terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

#### **Daur Penelitian Tindakan Kelas**

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Arikunto [13] PTK adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Desain penelitian digunakan untuk mendapat gambaran yang jelas tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Kerlinger [13] menjelaskan desain penelitian sebagai suatu rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawabannya untuk pertanyaan-pertanyaan penelitian. Dalam proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart menggunakan sistem spiral, yang setiap siklusnya terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat komponen tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Model Spiral dari Kemmis dan Taggart

Rincian kegiatan pelaksanaan PTK tiap-tiap Siklus terdiri dari empat tahap sebagai berikut: 1) tahap perencanaan; 2) tahap tindakan; 3) tahap pengamatan/observasi; dan 4) melakukan refleksi [13].

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak. Karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan (formal).

Berdasarkan hasil analisis dari pelaksanaan siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan kemampuan anak untuk mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka. Adapun hasil dari permasalahan yang peneliti dapat sebagai berikut:

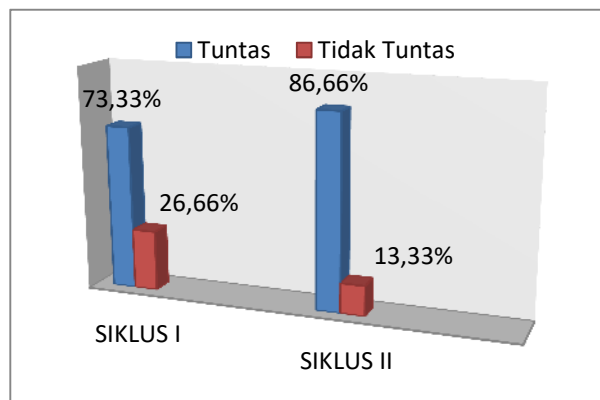
##### UNJUK KERJA

Analisis pengamatan terhadap hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuannya, peneliti menggunakan tes siklus yang terdiri dari tes siklus I dan tes siklus II. Adapun analisis dari hasil belajar anak dan adanya peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Peningkatan Hasil Unjuk Kerja Anak

No	Hasil Siklus	Tuntas	Tidak Tuntas
1	I	73,33%	26,66%
2	II	86,66%	13,33%

Berdasarkan analisis tersebut dapat dilihat pada data tersebut pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Unjuk Kerja Anak

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa untuk hasil tes akhir diperoleh data bahwa anak yang mulai berkembang sebanyak 15 anak. Setelah dihitung persentase maka keberhasilan tes akhir siklus I hanya mencapai 73,33% yang tuntas dan 26,66% tidak tuntas dengan jumlah anak yang belum berkembang sebanyak 4 anak. Sedangkan kriteria yang ditentukan untuk kriteria yang dihasilkan jika skor persentase  $\geq 76\%$  Kemudian untuk hasil tes belajar siswa pada tes akhir siklus II diperoleh data bahwa anak yang berkembang sangat baik meningkat yaitu sebanyak 13 anak dengan persentase 86,66%, dan yang berkembang sesuai harapan adalah 2 anak dengan persentase 13,33%. Setelah dihitung persentase maka keberhasilan tes akhir siklus II telah dinyatakan tuntas sesuai dengan kriteria skor persentase keberhasilan  $\geq 76\%$ .

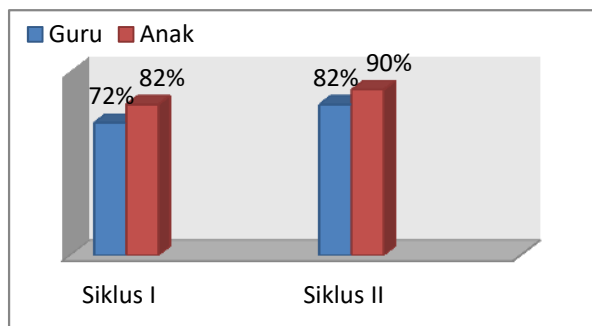
##### OBSERVASI

Analisis pengamatan untuk aktivitas guru dan anak terhadap meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini (AUD) melalui kegiatan bermain kartu angka dengan bahan alam, peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas anak yang diberikan pada setiap kali tindakan kegiatan proses belajar mengajar di kelas yaitu siklus I dan siklus II. Adapun analisis dari hasil aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Peningkatan Hasil Unjuk Kerja Anak

No	Hasil Siklus	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1	I	72 %	82 %
2	II	82 %	90 %

Berdasarkan analisis tersebut dapat dilihat pada data tersebut pada grafik berikut:



**Gambar 3.** Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Anak

Hasil analisis observasi aktivitas guru siklus I diperoleh skor persentase yaitu 71,5% taraf keberhasilan kriteria proses siklusl "cukup". Pada hasil observasi aktivitas anak siklus I 72%. Hasil tersebut menunjukkan taraf keberhasilan kriteria proses tindakan siklus I "cukup". Pada observasi siklus II observasi guru diperoleh skor persentase 84% dan observasi siswa 90%. Hasil tersebut menunjukkan taraf keberhasilan kriteria proses pada siklus

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pada siklus I diperoleh hasil unjuk kerja denaga presentase 73,33% anak yang mulai berkembang (MB), dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 86,66% anak berkembang sangat baik (BSB). Sedangkan untuk aktivitas guru dan aktivitas anak diperoleh hasil pada siklus I mencapai 72% meningkat di siklus II menjadi 82% untuk aktivitas guru. Selanjutnya untuk aktivitas anak siklus I 82% meningkat menjadi 90%. Sehingga dapat disimpulkan kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Tiara Kota Lhokseumawe.

## REFERENSI

- [1] R. Rokhima, S. Khotijah, and I. Sumartiningsih, "Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Materi Pengenalan Angka dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar," *Laplace J. Pendidik. Mat.*, 2019, doi: 10.31537/laplace.v2i1.194.
- [2] Desmita, "Psikologi Perkembangan Cetakan Ke-IV," *Bandung PT. Remaja Rosdakarya Offset*, 2010, doi: 10.1017/CB09781107415324.004.
- [3] R. N. dan Komariah, "Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Bilangan dan Lambang Bilangan melalui Permainan Matematika," *Antol. UPI*, 2016.
- [4] S. Suyanto, "Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini," *Pendidikan*, 2005.
- [5] S. Sudaryanti, "Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, 2015, doi: 10.21831/jpa.v1i1.2902.
- [6] M. Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. 2010.
- [7] S. HARTATI, "PENGEMBANGAN MODEL ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK TAMAN KANAK- KANAK DI DKI JAKARTA," *J. Pendidik. Usia Dini*, 2017, doi: 10.21009/jjud.111.02.
- [8] A. Yus, "BERMAIN SEBAGAI KEBUTUHAN DAN STRATEGI PENGEMBANGAN DIRI ANAK," *JIV*, 2013, doi: 10.21009/jiv.0802.9.
- [9] T. Musfiroh, "Teori dan Konsep Bermain," *Musfiroh, T., Hum, M. (2014). Teor. Dan Konsep Bermain.*, 2012.
- [10] nuryati, "Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Golden Age Univ. Hamzanwadi*, 2018.
- [11] H. Rasyid, "Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Bagi Perkembangan Anak Usia Dini," *Semin. Nas. Eval. Pendidik.*, 2014.
- [12] Kementerian Pendidikan Nasional, "UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003.
- [13] S. Arikunto, "Prosedur Penelitian Tindakan Kelas," *Bumi Aksara*, 2006.