

**PENERAPAN PERMAINAN MERONCE DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN PADA
ANAK KELOMPOK B TK RA AL-IMAN
PERUMDA II GERGUNUNG KLATEN
TAHUN AJARAN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1

PROGRAM STUDI S1 PG PAUD



NGATINEM

A53B111045

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013

PERSETUJUAN

PUBLIKASI KARYA ILMIAH

**PENERAPAN PERMAINAN MERONCE DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN PADA
ANAK KELOMPOK B TK RA AL-IMAN
PERUMDA II GERGUNUNG KLATEN
TAHUN AJARAN 2013/2014**

NGATINEM

A53B111045

Telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi S-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamamdiyah Surakarta

Pada hari : Kamis

Tanggal : 03 Oktober 2013

Mengetahui

Pembimbing



Drs. M. Yahya, M.Si

NIK. 147

**PENERAPAN PERMAINAN MERONCE DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN PADA
ANAK KELOMPOK B TK RA AL-IMAN
PERUMDA II GERGUNUNG KLATEN
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Ngatinem, A53B111045, Prodi Pendidikan Guru Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, xiv + 110 halaman termasuk lampiran.

ABSTRAK

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari karena semua aktifitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini. Oleh sebab itu alangkah baiknya pada Pendidikan Anak Usia Dini diperkenalkan angka-angka dan bilangan yang diberikan melalui berbagai permainan yang menarik bagi anak didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan mulai 1-20, pada anak kelompok B TK RA AL-Iman Perumda II Gergunung Klaten, karena kemampuan berhitung permulaannya masih rendah. Terbukti dari 16 anak baru ada 4 anak yang kemampuannya berkembang sesuai harapan/bisa berhitung 1-20 dengan benar. Penelitian ini dilakukan melalui permainan meronce sehingga anak dapat bermain sambil belajar berhitung yaitu menghitung manik-manik baik sebelum dironce maupun setelah dironce. Permainan meronce ini akan lebih bermakna dan berkesan bagi anak karena juga menghasilkan sesuatu barang yang disenangi seperti gelang, kalung, tasbih maupun tirai jendela. Data yang dikumpulkan untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan adalah dengan observasi dan catatan lapangan dengan tehnik analisis komparatif yaitu membandingkan kemampuan anak setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan 1-20 pada pra siklus 25%, setelah dilakukan tindakan siklus I mencapai 50% dan pada siklus II mencapai 80%. Total peningkatannya mencapai 55%. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan meronce dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.

Kata kunci: Kemampuan berhitung permulaan, permainan meronce.

A. PENDAHULUAN

Usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 8 tahun. Menurut Suryadi (2006:vii) perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Hal ini menunjukkan pendidikan Taman Kanak-Kanak jangan dianggap sebagai pelengkap, tetapi kedudukannya sama pentingnya dengan jenjang pendidikan di atasnya. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran pada anak-anak TK harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan pertumbuhan dan perkembangannya, untuk mencapai optimalisasi di semua aspek perkembangan, baik fisik maupun psikis (sosial, emosional, intelektual, bahasa dan motoriknya)

Menurut Hurlock dalam Astuti (2007:14) menyatakan bahwa kehidupan lima tahun pertama merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Maka dapat disimpulkan bahwa mempelajari bagaimana belajar yang terbentuk pada masa pendidikan di TK akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa semua aktifitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini. Diantara kemampuan tersebut antara lain adalah berhitung, penjumlahan, pengurangan dan pembagian. Oleh sebab itu alangkah baiknya pada Pendidikan Anak Usia Dini diperkenalkan angka-angka dan bilangan yang diberikan melalui berbagai permainan. Pada dasarnya pembelajaran berhitung permulaan itu bertujuan untuk mempersiapkan anak dalam menempuh pendidikan selanjutnya serta untuk menghadapi permasalahan hidup dimasa yang akan datang. Menurut teori Piaget dalam Supriatna (2012:40-42) menyatakan bahwa tiga tahapan penguasaan berhitung dijalar matematika untuk anak TK dapat dilaksanakan melalui: 1). Penguasaan konsep yaitu pemahaman tentang sesuatu dengan

menggunakan benda dan peristiwa kongkrit seperti menghitung benda atau bilangan, pengenalan warna, bentuk dan ukuran. 2). Masa transisi yaitu proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. 3). Lambang yaitu merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 8 untuk menggambarkan konsep bilangan delapan.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pengenalan kemampuan berhitung permulaan pada anak TK RA Al-Iman Perumda II Gergunung Kecamatan Klaten Utara di kelompok B Tahun Ajaran 2013/2014 menunjukkan bahwa kemampuan berhitungnya masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan ketidaktahuan mereka terhadap angka-angka yang diberikan guru. Pada awalnya tanpa benda anak-anak dapat berhitung dengan baik, namun ketika menghitung dengan benda banyak anak yang belum bisa menghitung dengan benar dan tepat. Dari 16 anak baru ada 4 anak yang dapat melakukan berhitung dengan lancar. Berarti baru 25% anak dapat berkembang sesuai harapan dalam kemampuan berhitungnya.

Beberapa asumsi tentang rendahnya kemampuan berhitung pada anak-anak dapat disebabkan karena pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan menghitung abstrak tanpa benda nyata sehingga anak mengalami kesulitan, anak merasa bosan dan jenuh. Keterbatasan sarana dan prasarana dengan kurangnya kreatifitas guru dapat menyebabkan anak pasif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang dilaksanakan sehingga anak tidak tertarik dan tidak mau berperan aktif. Padahal dalam pelaksanaan pembelajaran di TK harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan sehingga anak berperan secara aktif dan bertanggungjawab untuk mendapatkan pengalaman secara langsung.

Dari faktor utama penyebab rendahnya kemampuan berhitung permulaan anak tersebut maka perlu diusahakan untuk meningkatkannya dengan melakukan strategi yang cocok atau sesuai dengan masa perkembangannya. Untuk itu pengenalan berhitung permulaan khususnya

pengenalan bilangan dapat dilakukan dengan metode permainan. Dengan bermain anak akan merasa senang dan belajar tanpa ada unsur paksaan dari orang lain sehingga anak akan mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Bermain merupakan jembatan bagi semua aspek perkembangan anak, melalui bermain semua potensi kecerdasan yang ada pada anak akan berkembang secara optimal. Menurut Vygotsky dalam Tedjasaputra (2001:9) bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak karena anak belum mampu berfikir abstrak tanpa obyek nyata yang ada disekitarnya. Oleh sebab itu pelaksanaan pembelajaran di TK tidak lepas dari permainan. Dengan bermain akan menimbulkan perasaan senang dan menarik bagi anak. Rasa senang yang diperoleh melalui bermain sangat memungkinkan anak belajar tanpa paksaan atau tekanan. Dengan kendor atau rileksnya syaraf-syaraf otak dan organ tubuh sehingga selain aspek motoriknya, kecerdasan anak akan dapat berkembang secara optimal. Sesuai Permendiknas No.58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yaitu 5 lingkup perkembangan yang diajarkan di TK yaitu : nilai-nilai agama dan moral, fisik [motorik kasar, motorik halus, kesehatan fisik], kognitif [pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf], bahasa [menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaran], dan social emosional. Dari ke lima lingkup perkembangan tersebut yang menjadi fokus bahasan penelitian ini adalah lingkup perkembangan kognitif, terutama dalam menghitung benda – benda.

Berdasarkan latar belakang tersebut dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis berusaha mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas yaitu dengan cara memberikan permainan meronce.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK RA Al-Iman Perumda II Gergunung Klaten Utara. Dengan permainan meronce anak diajak belajar berhitung dengan benda-benda nyata yang dapat dironce yang ada disekitarnya seperti

manik – manik, potongan kertas dengan berbagai macam bentuk, warna dan ukuran, daun – daunan serta pelepahnya dan sebagainya.

Menurut Poerwodarminto (2007:421) kemampuan berasal dari kata mampu yang artinya kuasa (sanggup melakukan sesuatu), kemampuan adalah kesanggupan, kekuatan, kecakapan. Dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan adalah merupakan kesanggupan, potensi diri seseorang untuk melakukan suatu perbuatan yang dimiliki sejak lahir ataupun hasil dari latihan. Menurut Poerwodarminto (2007:422) berhitung adalah mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menguasai pengerjaan hitungan baik berupa menjumlah, mengurangi, membagi dan sebagainya. Berhitung merupakan salah satu bagian dari bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-Kanak.

Dalam Pedoman Penyusunan Perangkat Pembelajaran RA/BA, Kementerian Agama (2011:167-168) telah dipaparkan indikator lingkup perkembangan kognitif tentang konsep bilangan dan lambang bilangan yaitu:

- 1) Membilang/mengurutan bilangan dari 1-20.
- 2) Membedakan konsep panjang pendek.
- 3) Mengelompokan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak, misalnya menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dan lain-lain.

Dalam Pedoman Penyusunan Perangkat Pembelajaran RA/BA, Kementerian Agama (2011:132) telah dipaparkan indikator meronce lingkup perkembangan fisik motorik halus yaitu :

no.47. Meronce manik-manik sesuai pola.

no.48. Meronce dengan berbagai media misalnya bagian tanaman, bahan bekas, karton, kain perca,dan lain-lain.

Pengertian Bermain menurut Konvensi Hak-Hak Anak (1990) pasal 31 dalam Tedjasaputra (2001:xvi) disebutkan “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni”. Jadi bermain adalah dunia anak dan

menjadi hak setiap anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan aspek fisik motorik, kecerdasan dan sosial emosional yang akan saling menunjang dan harus diberikan kesempatan untuk berkembang secara optimal.

Meronce adalah menyusun atau menata benda dengan menggunakan seutas tali. Dengan teknik ikatan akan memanfaatkan bentuk ikatan menjadi lebih lama dibandingkan tanpa ikatan. Prinsip-prinsip berhitung melalui meronce (Depdiknas, 2007:2). Berhitung permulaan diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung manik-manik yang akan dironce. Permainan dimulai dari yang mudah ke permainan yang sukar.

Anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi aktif untuk mendapatkan pengalaman langsung untuk menyelesaikan masalah.

Kajian Penelitian yang Relevan Penelitian Tindakan Kelas ini, dilakukan oleh Nuryatmi (2010) dengan judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Hitung Hasil Kebun” menyimpulkan bahwa kegiatan berhitung merupakan salah satu aspek kegiatan kognitif yaitu mampu untuk berfikir logis. Kegiatan berhitung akan lebih menarik, menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak maka dilakukan dengan permainan bervariasi dari lingkungan anak bisa digunakan sebagai sumber bahan belajar atau alat untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak yaitu bermain hitung hasil kebun.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, penggunaan media/alat bantu dan sumber belajar serta peningkatan kualitas prosedur dan alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur proses dan hasil belajar anak didik (Muslich Mansur:2009)

Penelitian ini dilakukan di Taman kanak-kanak (TK) Roudhatul Atfal (RA) Al-Iman Perumda II Gergunung Klaten Utara. Berdiri pada tanggal 15 Agustus 1988, luas tanah 400 meter, luas bangunan TK 90 meter yang terdiri dari 2 ruang kelas, kantor, gudang, perpustakaan dan UKS. Jumlah

gurunya 4 orang dan anak didiknya 46 anak, 30 anak kelompok A dan 16 anak kelompok B. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Waktu Penelitian dilakukan mulai pada bulan Juli sampai Agustus 2013 tahun ajaran baru 2013/2014.

Adapun model PTK yang disajikan dalam penelitian ini adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2006:97-100) yang diterapkan melalui 4 tahap: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi. Pelaksanaan PTK dilakukan dalam dua siklus, yang tiap siklusnya 2 pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Instrumen penelitiannya adalah lembar observasi peningkatan kemampuan berhitung permulaan dan lembar observasi penerapan permainan meronce.

C. HASIL PENELITIAN dan BAHASAN

1. Pra siklus

Untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan secara kongkrit maka pada hari Rabu, 24 Juli 2013 dan Kamis, 25 Juli 2013 diadakan observasi pada saat pelaksanaan proses pembelajaran. Dari hasil observasi dapat diketahui, bahwa kemampuan anak dalam berhitung permulaan baru ada 4 anak yang dapat Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Keberhasilannya baru mencapai 25% dari keseluruhan anak.

Setelah dilakukan pengamatan di kelas dan menganalisis data di atas dari kemampuan berhitung permulaan (kondisi pra siklus) maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada kendala yang terjadi di dalam proses pembelajaran sehingga kemampuannya rata-rata baru mencapai 25%.

Faktor penyebabnya antara lain anak merasa bosan belajar berhitung karena pembelajarannya kurang menarik dan kurang variatif, kurang alat peraga, kebiasaan anak yang belum tertib/gaduh, kurang sarana dan prasarana. Berdasarkan faktor penyebab masalah tersebut, maka perlu adanya tindakan dan solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi yaitu

dengan menerapkan permainan yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dua kali pertemuan.

2. Siklus I

Perencanaan Tindakan I dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Agustus 2013 pada anak kelompok B setelah proses pembelajaran selesai pada jam 10.15 WIB. Pelaksanaan Tindakan I pada bulan Agustus minggu ke V dengan Siklus I yaitu hari Kamis, 22 Agustus 2013, dan Sabtu 24 Agustus 2013. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) serta Rencana Bidang Pengembangan (RBP) berdasarkan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM).

Siklus I diperoleh rata-rata persentase kemampuan berhitung permulaan sebesar 50% atau 8 anak dari jumlah 16 anak, artinya tindakan tersebut belum berhasil karena belum mampu mencapai persentase keberhasilan 60%. Belum berhasilnya tindakan siklus I ini disebabkan beberapa hal antara lain suasana kelas yang selalu gaduh serta kinerja guru yang belum optimal sesuai tabel berikut:

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi diatas, dapat dilakukan analisa dan refleksi sebagai berikut. Kinerja guru belum optimal. Penggunaan tempat manik-manik sebaiknya agak besar sehingga tidak mudah tumpah. Tempat duduk anak hendaknya diatur dengan baik sehingga nyaman dan tidak saling berhimpitan. Berdasarkan analisis diatas hasil yang dicapai pada siklus I belum mencapai target yang maksimal sehingga perlu dilaksanakan tindakan siklus berikutnya.

3. Siklus II

Tindakan pada siklus II direncanakan dua kali pertemuan yaitu pada hari Rabu, 28 Agustus 2013 dan hari Sabtu, 31 Agustus 2013. Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya tindakan siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan.

Pada siklus II ini anak terlihat semangat dan termotivasi untuk melaksanakan kegiatan dengan sungguh-sungguh sehingga mampu mencapai persentase keberhasilan 80% atau 14 anak dari jumlah 16 anak.

Guru juga sudah melaksanakan semua aspek pengajaran sehingga pembelajaran berjalan optimal.

Kelemahan yang ada pada Siklus I dapat teratasi walaupun belum maksimal dan digunakan sebagai perbaikan untuk pelaksanaan tindakan pada Siklus II. Hal ini membuat kualitas pembelajaran berhitung permulaan mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari tercapainya keberhasilan 82%.

4. Kesimpulan

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan diatas antara lain oleh Supriatna [2012] tentang prinsip-prinsip permainan berhitung dan teori Piaget dalam Sujiono [2007] tentang tahapan penguasaan berhitung di TK kemampuan berhitung permulaan dapat ditingkatkan dengan penerapan permainan meronce, teori tersebut sudah diterapkan dan dilaksanakan pada anak kelompok B TK Al-Iman Perumda II Gergunung Klaten dari siklus I dan II. Hasilnya telah membuktikan bahwa dengan penerapan permainan meronce jelas dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Keberhasilan peningkatannya dapat dilihat baik anak didik maupun gurunya yaitu:

a. Meningkatnya motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

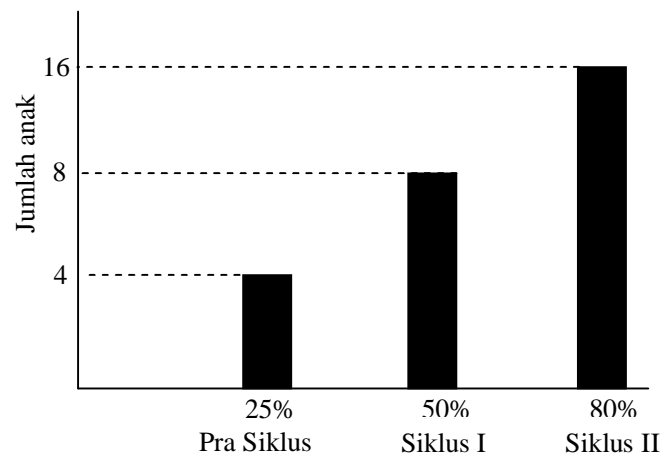
Sebelum diadakan tindakan penelitian, anak mengalami kesulitan dalam belajar berhitung permulaan. Anak merasa bosan dan jenuh sehingga anak sering malas apabila diajak belajar berhitung. Namun setelah bermain manik-manik dengan warna & bentuk yang bermacam-macam dibuat cincin, gelang, tasbih, kalung, dan tirai jendela. Anak lebih senang dan tertarik, anak tidak lagi mengalami kesulitan dalam berhitung permulaan apalagi dilakukan sambil bermain sehingga semua anak dapat ikut berpartisipasi aktif.

b. Meningkatnya kemampuan guru.

Sebelum diadakan penelitian, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa peraga dan tidak ada bermainnya. Namun setelah penelitian ini kemampuan guru dalam pengelolaan kelas

meningkat baik. Guru sudah menggunakan alat peraga yang menarik dan mudah didapat sebagai salah satu sarana penunjang kegiatan pembelajaran, dan dilaksanakannya prinsip pembelajaran di TK yaitu belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar.

Hasil observasi dan evaluasi dari pelaksanaan penerapan permainan meronce untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dari pra siklus, siklus I dan siklus II sudah terlihat peningkatannya yang dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 4. Diagram Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan

Peningkatan kemampuan berhitung permulaan 1-20 pada pra siklus persentasenya yaitu 25% dari 16 anak hanya 4 anak yang kemampuan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada siklus I ada 8 anak atau 50%. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 14 anak atau 80%

Dari persentase peningkatan keberhasilan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan permainan meronce dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK RA Al-Iman Perumda II Gergunung Klaten Utara Klaten.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Departemen pendidikan nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mansur, Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nuryatmi, Dwi. 2010. "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Hitung Hasil Kebun Di TK Bendungan 2" *Skripsi S-1*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Poerwadarminto, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Sujiono, Yuliani Nuraini dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta; Universitas Terbuka.
- Supriatna, Dadang. 2012. *Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Calistung di TK*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK dan Pendidikan Luar Biasa.
- Suryadi. 2006. *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak*. Jakarta: Edsa Mahkota.
- Sudjiono, Yuliani Nuraini dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tedjasaputra. 2001. *Bermain Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta Edsa Mahkota.