

**KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGENAL
KONSEP-KONSEP SEDERHANA DAPAT DITINGKATKAN MELALUI BERMAIN
TEBAK-TEBAKAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI 2 SIDODADI
MASARAN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014**

JURNAL PUBLIKASI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1 Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini**



Diajukan Oleh:

**TRI UTAMININGSIH
A 520080131**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADYAH SURAKARTA
2015**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 715448 Surakarta 57102

Website : <http://www.ums.ac.id> Email : ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbingan Skripsi/tugas akhir :

Nama : Dr.Darsinah,M.Si

Nik : 355

Nama : Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

Nik : 354

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : TRI UTAMININGSIH

Nim : A 520080131

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

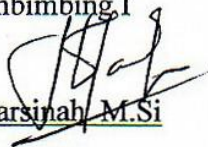
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGENAL KONSEP-KONSEP SEDERHANA MELALUI BERMAIN TEBAK-TEBAKAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI 2 SIDODADI MASARAN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

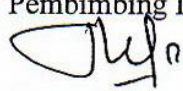
Surakarta, Februari 2015

Pembimbing I


Dr. Darsinah, M.Si

NIK: 355

Pembimbing II


Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd

NIK:354

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGENAL KONSEP-KONSEP SEDERHANA MELALUI BERMAIN TEBAK-TEBAKAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI 2 SIDODADI MASARAN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014

TRI UTAMININGSIH, A520080131, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan dan Ilmu Keguruan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 80 halaman.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan bermain tebak-tebakan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian tindakan ini adalah anak kelas B TK Pertiwi 2 Sidodadi Masaran Sragen. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, dan catatan lapangan. Data tentang kemampuan kognitif dan penerapan pembelajaran dengan bermain tebak-tebakan dikumpulkan melalui observasi. Data kemampuan kognitif anak dianalisis dengan teknik komparatif, yaitu membandingkan hasil yang dicapai oleh anak dengan indikator kinerja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dapat bermain tebak-tebakan pada anak kelompok B TK Pertiwi 2 Sidodadi Masaran Sragen mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Kemampuan kognitif anak meningkat dari prasiklus 52,6% menjadi 66,3% pada siklus I. Pada siklus II kemampuannya meningkat menjadi 69,6% dan pada siklus III meningkat hingga mencapai 87,5%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan bermain tebak-tebakan dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

Kata kunci : *Bermain tebak-tebakan, kemampuan kognitif.*

A. PENDAHULUAN

TK adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan untuk anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan dan perkembangan berikutnya. Dalam kurikulum 2010 terdapat dua bidang pengembangan yang akan dikembangkan, yaitu pembentukan perilaku dan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku dijabarkan ke dalam lingkup perkembangan, yaitu nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional dan kemandirian. Pembentukan kemampuan dasar dijabarkan ke dalam lingkup perkembangan yaitu fisik motorik, kognitif dan bahasa.

Perkembangan berpikir anak-anak usia Taman Kanak-kanak sangat pesat, perkembangan intelektual anak yang pesat terjadi pada kurun waktu usia 0 sampai 6 tahun. Masa usai TK disebut masa peka belajar. Anak mulai sensitif menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulan yang diberikan lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, nilai-nilai agama dan moral. Dalam masa ini segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan dari orang-orang yang berada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya dengan bantuan orang tua dan guru.

Aspek-aspek perkembangan anak di TK dipadukan dalam bidang perkembangan yaitu bidang pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional dan kemandirian. Sedangkan kemampuan dasar meliputi fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan di TK adalah kemampuan kognitif dimana lingkup perkembangan terdiri dari pengetahuan umum dan sains.

Konsep bentuk warna ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Kegiatan pembelajaran di TK pada aspek kognitif anak kelompok B sesuai dengan kemampuan minimal yang harus dicapai anak antara lain pengetahuan akan konsep-konsep tentang warna, ukuran, anak sudah mampu membedakan bermacam-macam rasa, mengenal sebab akibat, anak mulai bisa menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur atau biji di tanam dengan menggunakan bahasa yang sederhana. Konsep-konsep itu merupakan dasar bagi pembelajaran kognitif, bahasa, dan pengetahuan alam yang lain. Sesuai dengan pola perkembangan anak yang menyatakan bahwa semua anak mengalami perkembangan yang sama namun pencapaian perkembangan dari tiap-tiap anak adalah berbeda dan sebagai pendidik TK harus memahami perbedaan pencapaian dari tiap-tiap anak dan mencari cara yang sesuai untuk mampu membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak mencapai hasil yang maksimal.

Anak-anak Kelompok B di TK Pertiwi 2 Sidodadi Masaran Sragen kemampuan kognitifnya masih kurang, misalnya: saat kegiatan berkelompok belum mau berbagi alat dan bahan, anak belum mau menolong dan membantu teman, guru kurang menggunakan permainan tebak-tebakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu kurangnya pengetahuan guru tentang metode peningkatan kognitif anak. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan Kognitif. Peneliti ingin menyampaikan pembiasaan kemampuan kognitif dengan metode permainan tebak-tebakan sehingga anak tidak merasa terbebani atau terpaksa karena dilakukan dengan bermain, selain itu anak bisa membangun pengetahuan dengan sendirinya.

Kemampuan dapat diartikan sebagai potensi seseorang yang dapat melakukan dan menyelesaikan suatu hal dengan baik. Menurut Wijaya (1992: 8) Kemampuan merupakan perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang disyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Kemampuan yaitu kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, 2008: 13). Kognisi mencakup aspek-aspek struktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu menurut Singgih D. Gunarsa dalam Jamalis (2006: 56). Dengan demikian kognitif adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Departemen Pendidikan Nasional (2002) Menjelaskan kemampuan kognitif dalam kemampuan berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.

Beberapa ahli psikologis yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan (Sujiono, 2008: 1.4).

- 1) Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak
- 2) Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- 3) Herman mendefinisikan bahwa kognitif adalah Intelektual ditambah dengan pengetahuan.
- 4) Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang untuk memahami atau melakukan segala sesuatu yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan individu, mempelajari, memperhatikan, mengamati, dan memikirkan lingkungannya.

Kemampuan kognitif di TK dibagi menjadi tiga beberapa aspek perkembangan, yaitu: (a) pengetahuan umum dan sains, (b) konsep bentuk; warna; ukuran; (c) konsep bilangan dan lambang bilangan. Ada beberapa

aspek perkembangan umum dan sains, salah satunya adalah mengenal konsep-konsep sederhana.

Bermain tebak-tebakan ini dapat mengukur tingkat kemampuan kognitif anak, dimana kemampuan mengingat, memahami, dan penalaran pada anak benar-benar diuji. Pada saat anak menerima pertanyaan-pertanyaan maka anak berfikir untuk memecahkan pertanyaan-pertanyaan dan mencari jawaban secepat mungkin, sehingga dapat disimpulkan dengan bermain tebak-tebakan di TK dapat meningkatkan kognitif anak. Adapun langkah-langkah dalam bermain tebak-tebakan menurut Cahyo (2011: 113) adalah :

- a) Guru membagi anak menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 3-6 anak di tiap kelompoknya
- b) Guru menerangkan kepada anak cara bermainnya, yaitu dengan menyebutkan kata kunci dari pertanyaan yang disebutkan
- c) Guru dalam memberikan pertanyaan tebak-tebakan yang umum dan mudah dicerna oleh anak dengan bahasa yang jelas
- d) Guru memberi tugas kepada anak untuk menebak pertanyaan yang diberikan dengan sistem menjawabnya selang-seling, yaitu dengan sistem rebutan atau bergantian
- e) Kelompok yang banyak menjawab tebakan atau soal dengan benar maka telah menjadi juara
- f) Kegiatan ini dapat dilakukan secara bergantian sampai semua anak melakukan.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang untuk memahami atau melakukan segala sesuatu yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan individu, mempelajari, memperhatikan, mengamati, dan memikirkan lingkungannya, kemampuan kognitif di TK dibagi menjadi tiga beberapa aspek perkembangan, yaitu: (a) pengetahuan umum dan sains, (b) konsep bentuk; warna; ukuran; (c) konsep bilangan dan lambang bilangan. Ada

beberapa aspek perkembangan umum dan sains, salah satunya adalah mengenal konsep-konsep sederhana.

B. METODE PENELITIAN

Tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah anak kelompok B di TK Pertiwi II Sidodadi Masaran Sragen. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tepatnya pada tanggal 29 Januari sampai dengan 31 Mei 2014. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus dengan jumlah pertemuan sebanyak 8 kali yaitu pada siklus I sebanyak 3 pertemuan, siklus II sebanyak 3 pertemuan dan siklus III sebanyak 2 pertemuan, yang menjadi subyek penelitian adalah anak Kelompok B yang berjumlah 14 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 6 laki-laki. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Adapun metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi ini ditujukan kepada subjek penelitian. Observasi ini dilakukan terhadap kemampuan kognitif anak mengenal konsep-konsep sederhana dan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan permainan tebak-tebakan.

2. Catatan lapangan

Catatan lapangan adalah pengamatan yang berupa pengamatan tentang semua peristiwa yang dialami dalam penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan tebak-tebakan yang dievaluasi pada saat refleksi. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua kejadian yang berada diluar perencanaan atau pencatatan permasalahan yang muncul pada waktu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis komparatif, yaitu membandingkan antara hasil dari rata-rata

kemampuan kognitif anak dengan indikator kinerja pada setiap siklus prosedurnya adalah:

a) Menstabilasikan skor berdasarkan hasil pengamatan kemampuan kognitif anak, adapun adapun skoring hasil amatan dilakukan sebagai berikut:

- | | | |
|------------------------------------|--------------|-----|
| 1) BSB (Berkembang sangat baik) | di beri skor | (4) |
| 2) BSH (Berkembang sesuai harapan) | di beri skor | (3) |
| 3) MB (Mulai berkembang) | di beri skor | (2) |
| 4) BB (Belum berkembang) | di beri skor | (1) |

b) Menjumlahkan hasil skor untuk setiap anak

c) Menghitung prosentase pencapaian kemampuan kognitif mengenal konsep-konsep sederhana melalui metode penerapan permainan tebak-tebakan dengan cara sebagai berikut:

1) Skor prosentase pencapaian

$$\frac{\text{jumlah skor amatan yang dapat dicapai pada tiap anak}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

2) Skor maksimum = jumlah butir amatan × skor maksimum

3) Menghitung rata-rata prosentase pencapaian kemampuan kognitif anak.

4) Membandingkan prosentase rata-rata pencapaian kemampuan kognitif anak dengan indikator pencapaian kemampuan kognitif anak pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti

Menggunakan teknik analisis interaktif meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, kemudian menyimpulkan menjadi sebuah data yang valid. Prosedur analisis data pada kemampuan kognitif anak dengan menggunakan analisis interaktif adalah:

a) Mengumpulkan data-data yang berupa informasi, berbagai peristiwa yang terjadi dan kondisi lingkungan yang mendukung serta sesuai dengan lingkup penelitian.

- b) Mereduksi data yang artinya peneliti melakukan pemilihan data-data yang diperlukan untuk penyederhanaan dan transformasi data dalam proses penelitian.
- c) Menyajikan data yang berupa data-data yang telah dikumpulkan kemudian dinarasikan menjadi kalimat efektif.
- d) Kesimpulan yaitu pengambilan keputusan yang didukung bukti yang valid dan konsisten.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal konsep-konsep sederhana pada kelompok B di TK Pertiwi II Sidodadi Masaran Sragen tahun pelajaran 2013-2014. Hasil penelitian dapat di lihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2. Proses dan Hasil Penelitian Secara Keseluruhan

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Hasil Observasi	-	<ul style="list-style-type: none"> - Pengkondisian kelas kurang baik. - Kurang jelas dalam menyampaikan materi. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Reward</i> kurang menarik. - Dalam menyampaikan aturan main kurang jelas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam memberikan pembelajaran sudah baik dari pada Siklus II.
Hasil Analisis dan Refleksi		<ul style="list-style-type: none"> - Pengkondisian kelas kurang (peneliti tidak mampu menertibkan anak) karena peneliti belum paham karakteristik anak. - Kurang jelas dalam menyampaikan materi karena pembelajaran di 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Reward</i> kurang menarik, karena anak-anak tidak tertarik dan tidak termotivasi adanya reward. - Penyampaian peraturan main kurang jelas 	<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan yang dilakukan Siklus III sudah berjalan dengan baik.

		lakukan di luar kelas sehingga anak-anak kurang fokus.	karena anak-anak belum mau bermain dengan kelompoknya.	
Indikator Kinerja		$\geq 68\%$	$\geq 70\%$	$\geq 85\%$
Rata-rata Pencapaian	2,6%	66,3%	69,6%	87,5%

Berdasarkan tabel 4.2 kemampuan kognitif anak sebelum tindakan sampai dengan siklus III menunjukkan peningkatan. Sebelum tindakan 52,6%, siklus I sebesar 66,37%, siklus II sebesar 69,6%, dan siklus III sebesar 87,5%. Peningkatan kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, motivasi dan *reward* serta melalui permainan dalam setiap kegiatan siklus tidak menunjukkan suatu kestabilan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan Siklus I, maka peneliti dapat merefleksi bahwa hasil pembelajaran dari kemampuan kognitif anak kelompok B belum maksimal, masih terdapat beberapa kekurangan dalam pembelajaran yang telah dilakukan, diantaranya agar (anak lebih memperhatikan, tertib dan tidak ramai sendiri), dalam menyampaikan aturan kurang jelas, sehingga peneliti memberikan aturan bermain yang lebih jelas lagi. Maka perlu dilakukan perbaikan dengan memecahkan masalah yang ada dan mencari jalan keluarnya untuk hasil yang lebih baik dari siklus sebelumnya.

Proses pelaksanaan penerapan permainan pada siklus II ini terdapat beberapa refleksi sebagai berikut: a) Peneliti mengajak anak keluar kelas dengan tujuan anak dapat melihat langsung keadaan diluar kelas, b) Memberikan *reward* kepada kelompok yang lebih banyak menebak pertanyaan dari guru di saat permainan, c) Anak yang memerlukan waktu lama dalam menebak, guru membantu menambah pijakan, memberi perhatian dengan memberi dorongan/arahan dalam mencari jawaban, d) Membuat perjanjian dengan anak bahwa bila ada anak yang belum bisa menebak harus

mencoba dengan sabar dan tidak boleh menangis, d) Untuk mengatasi anak yang kesulitan dalam menebak maka guru dan peneliti lebih meningkatkan penjelasan dan membuat tebak-tebakan dengan menyebutkan kata kunci yang jelas dan bahasa yang mudah dipahami.

Berdasarkan reduksi data dari hasil observasi pada tindakan Siklus II tersebut guru kurang motivasi anak karena masih ada beberapa anak yang ramai, guru kurang jelas dalam menyampaikan aturan bermain karena masih ada anak yang belum mau ikut bermain dalam kelompok. Memberikan aturan bermain lebih jelas agar suasana kelas lebih terkondisikan, pemberian *reward* agar anak-anak tambah bersemangat. Peneliti menyimpulkan adanya peningkatan kemampuan kognitif pada pertemuan berikutnya. Melalui penerapan permainan tebak-tebakan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Dapat di lihat sudah mampu dalam pengkondisian kelas anak karena anak mulai tertib dan tidak ramai sendiri. Pelaksanaan dalam penelitian yang telah dilakukan sudah sesuai dengan rencana yang telah disusun, akan tetapi hasil yang dicapai pada Siklus II belum mengalami peningkatan yang belum sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti.

Proses pelaksanaan siklus III berjalan dengan lancar, ditunjukkan anak paham akan aturan permainan (perintah) yang disampaikan oleh peneliti, anak sudah tertib dalam melakukan permainan karena diberi *reward*.

Berdasarkan data-data dari prasiklus sampai siklus III dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan dengan menggunakan penerapan permainan tebak-tebakan pada siklus III sudah mengalami peningkatan sesuai target yang di inginkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Penerapan permainan tebak-tebakan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal konsep-konsep sederhana pada kelompok B di TK Pertiwi 2 Sidodadi Masaran Sragen tahun ajaran 2013/2014 dapat diterima kebenarannya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus I, II, III dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan kognitif anak mengenal konsep-konsep sederhana melalui bermain tebak-tebakan pada anak dapat meningkat. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase rata-rata keberhasilan di kelas dari sebelum tindakan sampai dengan siklus III yakni sebelum tindakan anak sebesar 52,6%, pada siklus I menjadi 66,3%, pada siklus II sebesar 69,6%, dan pada siklus III sebesar 87,5%. Oleh karena itu kegiatan bermain tebak-tebakan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal konsep-konsep sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Kunto, Suharsini, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Basuki, 2003. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyo Agus N. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Flash Books.
- Depdiknas. 2002. *Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Roudlotul Athfal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Kurniasih, Imas. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasi.
- Lerin, Christine. 2009. *100 Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas Buah Hati*. Jakarta: Trans Media.
- Martuti. 2009. *Mengelola Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Marzuki. 2002. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: BPFU ULL.
- Maulana, Rizky dan Amalia, Putri. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Lima Bintang.
- Meritalia. 2009. *Upaya Meningkatkan Kognitif Mengenal Sains Sederhana Melalui Metode Bermain Sambil Belajar*. Skripsi UMS.
- Moleong, Lexy, J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyati. 2005. *Buku Pintar Belajar Matematika*. Jogjakarta: Laksana.

- Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Mushlich, Mansur. 2009. *Melaksanakan Penelitian TK itu Mudah Action Research Bagi Guru Profesional*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Rahman, Hibana S. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah.
- Ratna Noer Hidayah. 2010. *Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bermain Sains Tinta Tranparan*. PTK di TK Bendungan 1 Kelompok A Kedawung, Sragen 2010/2011. Skripsi UMS.
- Sholihah. 2010. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Pembelajaran Sains melalui Permainan Warna*. Skripsi UMS.
- Soemantri Patmono Dewo. 1995. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Sujiono, Yuliani, Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumarjono. 2004. *Pengenalan Konsep Matematika Anak Usia Dini*. FIP UNY.
- Sunarti. 2010. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Kartu Angka-PTK di TK Mojodoyong III Sragen Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi UMS.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Swaminathan, Mina. 2005. *Kegiatan Bermain untuk Kanan-Kanak*. Surabaya: Bina Anaprasa Surabaya.
- Tedja Saputra Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Wijaya, Nur. 1992. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://artikata.com/pengertian.penelitian.kelas>.
- <http://badui.blogspot.com>.
- <http://carapedia.com/pertian.definisi.konsep.menurut.para.ahli.info.402>.
- <http://wawasatu.co.id/scorq:pandidikan>.
- <http://www.wordpress.com/sederhana/konsep>.