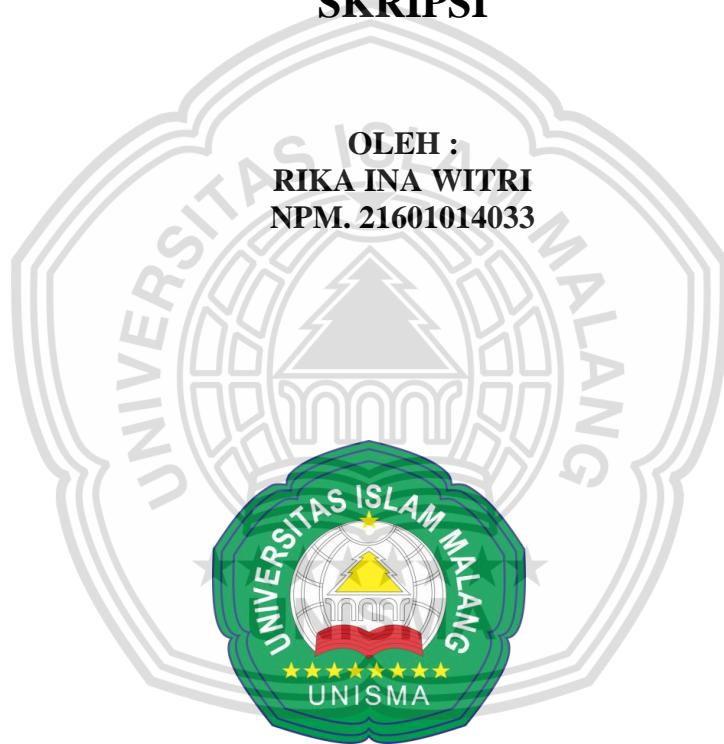




**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG DAN MENGENAL
KONSEP BILANGAN MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS* PADA
ANAK KELOMPOK A DI RA BINA AMANAH KOTA BATU**

SKRIPSI

**OLEH :
RIKA INA WITRI
NPM. 21601014033**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
2020**

Abstrak

Witri, Rika Ina. 2020. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Loose Parts Pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Ika Ratih Sulistriani, S.Pd. M.Pd, Pembimbing II: Mutiara Sari Dewi, M.Pd

Kata Kunci: *Loose Parts*, berhitung, konsep bilangan

Dalam pembelajaran permainan berhitung anak di Taman Kanak – Kanak (TK) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika. Dalam kehidupan sehari – hari kemampuan berhitung sangatlah diperlukan. Pengenalan konsep bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika dan kesiapan anak didik untuk mengikuti pendidikan jenjang berikutnya. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berhitung haruslah sesuai dengan kebutuhan anak. Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan kebebasan bagi anak didik.

Penelitian ini merupakan suatu kajian tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media *loose parts* pada anak kelompok A di RA Bina Amanah kota Batu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan anak kelompok A RA Bina Amanah. Untuk mencapai tujuan tersebut penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), melalui pendekatan kualitatif deskriptif.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sumber data yang diperoleh berupa sumber data primer. Sumber data ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi yang dikumpulkan dari kepala madrasah, pendidik kelompok A dan anak didik kelompok A. Teknik analisis data yang digunakan melalui tahap reduksi data, paparan data dan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan melalui media *loose parts* pada anak kelompok A RA Bina Amanah mengalami peningkatan dan ada perubahan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan diakumulasikan dari awal hingga siklus ke dua peningkatan rata – rata presentase sebanyak 91,67% dan mencapai ketuntasan.

Melalui penerapan media *loose parts* pada anak kelompok A, yang dilakukan secara bertahap dengan menyajikan media *loose parts* pada kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di masing-masing sentra, menjadikan pembelajaran berlangsung aktif menyenangkan pada anak didik kelompok A serta meningkatnya seluruh potensi aspek perkembangan anak didik. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dan ketuntasan hasil pembelajaran dari



ketiga siklus pembelajaran yang dilakukan peneliti dalam kegiatan pembelajaran di masing-masing sentra menunjukkan hasil yang baik. Baik dari segi perkembangan semua aspek kecerdasan anak didik maupun dari segi penyajian pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia kelompok A melalui inovasi pembelajaran menggunakan media *loose parts*



Abstract

Witri, Rika Ina. 2020. Increasing Ability to Count and Recognizing the Concept of Numbers through Loose Parts Media for Group A Children at RA Bina Amanah Kota Batu. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Advisor I: Ika Ratih Sulistriani, S.Pd. M.Pd, Supervisor II: Mutiara Sari Dewi, M.Pd

Keywords: Loose Parts, counting, the concept of numbers

In learning counting games for children in Kindergarten (TK) it is explained that counting is part of mathematics. In everyday life, the ability to count is very necessary. The introduction of the concept of numbers is the basis for developing mathematical skills and the readiness of students to attend the next level of education. The learning media used in learning to count must be in accordance with the needs of the child. Counting games require a pleasant atmosphere and provide freedom for students.

This research is a study on improving children's numeracy skills through loose parts media in group A children in RA Bina Amanah, Batu city. The purpose of this study is to describe the process of applying loose parts media to improve the ability to count and recognize the concept of numbers and describe the increase in the ability to count and recognize the concept of children RA group A A Bina Amanah. To achieve these objectives, this study uses a type of classroom action research (PTK), through a descriptive qualitative approach.

This research was conducted in 2 cycles, each of which consisted of planning, implementing, observing and reflecting. The data source obtained is in the form of primary data sources. This data source was obtained through observation, interviews, documentation collected from the principal, group A educators and group A students. Data analysis techniques used were through the data reduction stage, data exposure and conclusions.

The results showed that the ability to count and recognize the concept of numbers through loose parts media in group A children RA Bina Amanah increased and there was a change in the learning process. Based on the results of the research as a whole it was accumulated from the beginning to the second cycle, an average percentage increase of 91.67% and achieving completeness.

Through the application of loose parts media for group A children, which is carried out in stages by presenting the loose parts media in learning activities that are adjusted to the learning theme in each center, making learning to take place actively fun in group A students and increasing all potential aspects of child development students. This is evidenced by the increase and completeness of learning outcomes from the three learning cycles carried out by researchers in learning activities in each center showing good results. Both in terms of the



development of all aspects of the intelligence of students as well as in terms of the presentation of learning that is fun for children aged group A through innovative learning using loose parts media



BAB I PENDAHULUAN

A. KONTEKS PENELITIAN

RA Bina Amanah adalah sebuah lembaga pendidikan formal untuk anak berusia 4 – 6 tahun, yang terbagi kedalam dua kelompok belajar berdasarkan usia. Kelompok A untuk anak usia 4 -5 Tahun dan Kelompok B untuk anak usia 5 – 6 Tahun. RA Bina Amanah terletak di Jl. Bromo VI No. 29 Rt. 01 Rw. 11 Kelurahan Sisir Kota Batu. RA ini berada dilantai 1 Masjid Cokroning Mukmin. Lembaga RA Bina Amanah berada dibawah naungan Kementerian Agama (Kemenag) kota Batu dengan diperolehnya surat izin operasional pada tanggal 01 Februari 2014, dan pada tahun 2018 RA Bina Amanah mendapat Akreditasi B.

Walaupun lembaga ini baru berdiri kualitas pendidikan di RA Bina Amanah semakin tahun semakin membaik. Pada tahun 2019 Sistem pembelajaran berbentuk sentra baru diterapkan, hal ini membuat wali murid tertarik untuk mendaftarkan putra putrinya. Jumlah anak didik dilembaga RA Bina Amanah semakin tahun pun semakin bertambah. Pada tahun pelajaran 2019 – 2020 jumlah anak didik kelompok A ada 24 anak didik yang terdiri dari 10 anak didik laki – laki dan 14 anak didik perempuan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak didik sehari – hari mengandung enam aspek perkembangan yang terdiri dari nilai moral agama, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni. Enam aspek tersebut sangat penting untuk diberikan kepada anak didik. Menurut Irawati (2012) menjelaskan seperti yang termuat dalam kurikulum berbasis kompetensi (2004)

menyatakan bahwa Taman Kanak – Kanak (TK) merupakan sarana untuk membantu anak didik dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan baik fisik maupun psikis yang diantaranya meliputi nilai – nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni

Aspek perkembangan kognitif anak didik kelompok A masih mengalami permasalahan dalam mengenal konsep berhitung lambang bilangan. Dalam Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dan Kurikulum 2013 menyatakan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak mengenal lambang bilangan pada anak usia 4 – 5 tahun adalah anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1 – 10, mengurutkan dan mencontoh lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hal ini anak kelompok A RA Bina Amanah masih mengalami kesulitan. Anak didik masih belum bisa mengenal simbol lambang bilangan dengan baik, ketika guru atau pendidik meminta anak untuk menyebutkan lambang bilangan yang ditunjukkan secara acak anak didik masih banyak yang belum tepat untuk menyebutkannya, anak belum mampu membilang 1 – 10 secara urut dan ketika anak diminta untuk menunjuk benda untuk dihitung masih ada yang terlewat.

Anak didik kelompok A RA Bina Amanah yang berjumlah 24 anak masih ada 8 anak yang sudah mampu mengenal lambang bilangan dengan baik. Permasalahan yang terjadi pada anak didik kelompok A disebabkan oleh kurangnya keterampilan dan inisiatif pendidik dalam menstimulus anak. Pembelajaran juga masih berpusat pada pendidik. Dalam mengenalkan lambang bilangan pendidik hanya menggunakan konsep bilangan dengan metode ceramah,

tanya jawab dan menuliskan bilangan dipapan tulis. Pendidik kurang melibatkan anak didik secara langsung, media yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan pun kurang menunjang pembelajaran. Pendidik banyak menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam mengenal lambang bilangan. Kegiatan atau permainan anak kurang bervariasi dan monoton membuat anak didik menjadi cepat bosan, anak kurang aktif, dan kurang mengenal konsep berhitung lambang bilangan.

Berdasarkan penelitian ini maka dalam pengenalan konsep berhitung lambang bilangan untuk anak kelompok A RA Bina Amanah perlu diperbaiki. Anak umur 4 – 5 tahun perlu diperkenalkan pada angka dasar matematika dalam kehidupan sehari – hari, terutama mengenal konsep bilangan yang merupakan dasar dari pengembangan kemampuan matematika dan modal untuk kesiapan mental dalam mengikuti pendidikan dijenjang berikutnya (Sari, Noviati & Puspitasari, 2016).

Pentingnya pengenalan konsep berhitung lambang bilangan membuat peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan dalam mengenalkan konsep bilangan dengan memberikan stimulus. Pemberian stimulus yang dilakukan oleh peneliti tentu harus sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak didik. Upaya yang dilakukan peneliti ialah melakukan penelitian dengan bermain sambil belajar seraya belajar sambil bermain (Hartini, 2012).

Menurut Sujiono (2013:87) berpendapat bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain anak – anak dapat menstimulasi indera – indera tubuh, menentukan jati diri, melatih otot tubuhnya, mengeksplorasi dunia

sekitar anak. Mulyasa (2012:166) mengatakan bahwa dengan bermain anak didik dapat mempelajari banyak hal seperti anak dapat mengenal aturan, dapat bersosialisasi, dapat menempatkan diri dimanapun berada, dapat menata emosi, dapat bekerja sama, memiliki sikap toleransi, dan menjunjung tinggi sportivitas. Melalui permainan anak didik akan lebih mudah untuk mengetahui kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan. permainan yang diterapkan dalam kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A RA Bina Amanah ialah permainan yang menggunakan media *loose parts*.

Menurut Haughey (dalam Siantajani 2020) *loose parts* diartikan sebagai bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan – bahan lain. Dapat berupa benda alam ataupun sintetis. Ketika anak bermain dengan *loose parts*, anak bisa memainkan *loose parts* sesuai dengan keinginan anak. Anak mudah menggeser benda – benda yang ditaruhnya disuatu tempat sebagai komponen dari satu bentuk tertentu. Permainan dengan media ini dapat melatih anak didik untuk mengenal lambang bilangan yang menyenangkan. Selain untuk memperkenalkan lambang bilangan juga dapat melatih anak untuk mengenal benda – benda ciptaan Allah SWT, melatih kesabaran, berbagi dengan teman.

Permainan dengan media *loose parts* sangat mudah diterapkan oleh pendidik dengan tujuan anak didik dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan. Bahan media *loose parts* yang digunakan untuk dalam kegiatan ini mudah didapatkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti melakukan penelitian tindak kelas. Menurut Daryanto (2018:4) penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh pendidik dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, mengobservasi tindakan melalui siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas yang dikelola. Dalam hal ini penelitian tindakan kelas yang dilakukan ialah “Peningkatan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan melalui media *loose parts* pada anak kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu” dengan tujuan agar anak dapat lebih mudah meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan.

B. FOKUS PENELITIAN

Permasalahan yang telah dijabarkan dari fokus penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan dengan media *loose parts* pada anak kelompok A Di RA Bina Amanah Kota Batu?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendiskripsikan penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal lonsep bilangan pada anak kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu.
2. Mendiskripsikan peningkatan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan dengan media *loose parts* pada anak kelompok A Di RA Bina Amanah Kota Batu.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan. Hasil ini juga digunakan untuk memperbaiki metode pembelajaran kedepannya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Anak.

Bermain dengan media *loose parts* ini akan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru untuk anak yang membuat anak didik dapat lebih mudah mengenal konsep berhitung

b. Manfaat Bagi Guru.

- 1) Pendidik mendapat referensi atau ide untuk menyiapkan pembelajaran yang tepat, menyenangkan dan menarik minat anak
- 2) Memberikan masukan pada guru dalam menentukan permainan yang dikembangkan dalam pembelajaran.
- 3) Pendidik dapat mengetahui cara memberi stimulus yang tepat pada anak dalam kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan dengan media *loose parts*.

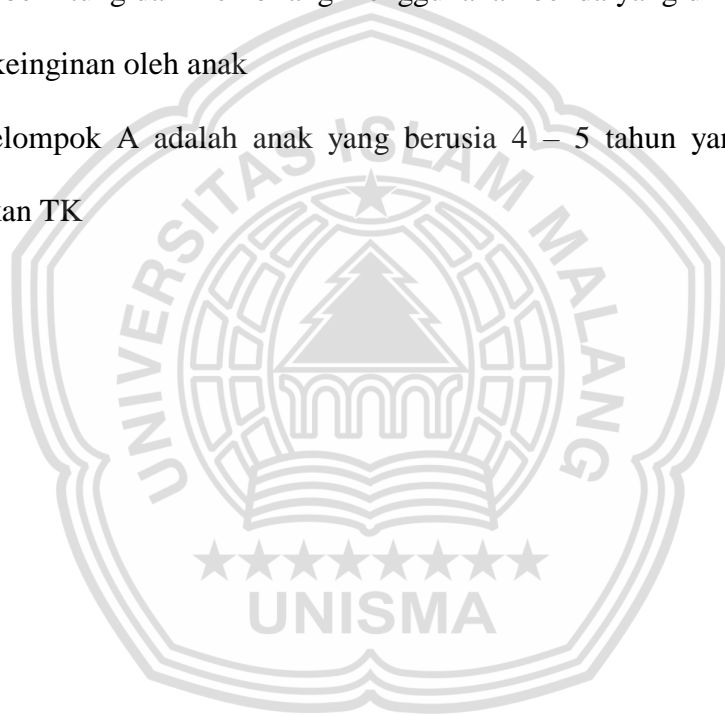
c. Manfaat Bagi Sekolah.

Dapat meningkatkan mutu dan kualitas suatu lembaga sehingga dapat bersaing dengan lembaga lain dimasyarakat.

E. DEFINISI OPERASIONAL

1. Kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir, dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya.
2. Berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak didik dalam hal matematika seperti kegiatan mengenal bilangan dengan mengurutkan bilangan atau membilang, kemampuan dalam berhitung dan mengenal konsep bilangan sangatlah diperlukan sebagai dasar anak didik untuk kejenjang selanjutnya.

3. Media *Loose parts* adalah bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lain. dapat berupa benda alam ataupun sintetis. Media *loose parts* terdiri dari benda - benda alam, benda – benda daur ulang dan benda – benda buatan pabrik. Anak diajak untuk bermain berhitung dan membilang menggunakan benda yang dimainkan sesuai dengan keinginan oleh anak
4. Anak kelompok A adalah anak yang berusia 4 – 5 tahun yang menempuh pendidikan TK



BAB VI

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan data dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses penerapan kegiatan bermain melalui media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A RA Bina Amanah antara lain:

Penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A RA Bina Amanah Kota Batu mengalami perubahan proses pembelajaran yang sangat baik. Potensi dalam diri anak berkaitan dengan setiap aspek perkembangan melalui berbagai rangsangan dan pembiasaan baik yang diberikan kepada anak didik. Anak berkembang dan belajar dari lingkungannya dan selalu mengalami perubahan.

Melalui penerapan media *loose parts* pada anak kelompok A, yang dilakukan secara bertahap dengan menyajikan media *loose parts* pada kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di masing-masing sentra, menjadikan pembelajaran berlangsung aktif menyenangkan pada anak didik kelompok A serta meningkatnya seluruh potensi aspek perkembangan anak didik.

2. Hasil peningkatan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan

Penerapan kegiatan bermain dengan media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A RA Bina Amanah. Hal ini dibuktikan pada saat kegiatan pra siklus, hasil yang didapatkan anak didik dalam berhitung dan mengenal konsep bilangan masih dalam kriteria kurang, hanya 8 anak yang tuntas atau mencapai presentase 33,33%. Pada siklus I bermain melalui media *loose parts* kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A RA Bina Amanah mengalami peningkatan, ada 13 anak didik yang tuntas dan mencapai presentase rata – rata 54,17% dengan kriteria baik. Karena belum mencapai ketuntasan yaitu 75%, maka diadakan siklus II dengan menghasilkan 21 anak yang tuntas, mencapai presentase rata – rata 91,67% dengan kriteria sangat baik dan mencapai ketuntasan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan supaya penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan lebih efektif dan hasil yang optimal, maka disampaikan sebagai berikut:

1. Untuk Pendidik RA Bina Amanah diharapkan dapat menerapkan bermain dengan media *loose parts* tidak hanya untuk kemampuan berhitung dan mengenal bilangan saja namun permainan – permainan yang lain untuk meningkatkan aspek perkembangan yang lainnya dan tidak berpacu pada lembar kerja anak (LKA).

2. Untuk kepala madrasah diharapkan dapat memfasilitasi segala keperluan untuk membantu pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Tidak hanya buku atau lembar kerja anak, namun juga alat permainan yang dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan anak didik yang dimiliki.
3. Untuk peneliti berikutnya diharapkan supaya mampu mengembangkan bermain dengan media *loose parts* ini dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif.



DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Bungin, B. (2012). *Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Kencana
- Daryanto. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*, Yogyakarta:Gava Media
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman kanak – kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen. Dirjen PNFI 2010
- Dewi, S. S. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Melalui Permainan Menjepit Kartu Angka di Kelompok A TK Kartika IX –X Cengkurileung Kecamatan Tawangkoya Tasikmalaya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Fakhrudin, A. U. (2015). *Agar Anak Anda Juara*. Yogyakarta: Gava Media
- Hartini, P. (2012). *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka di Taman Kanak – Kanak Fatimah Bukareh Agam*. *Jurnal Pesona PAUD*.Vol.1 (1).<http://ejournal.unp.ac.id>
- Helista, C. Ninuk. (2019). “SEAM”. PGPAUD Universitas Negeri Semarang. <http://pgpaud.unnes.ac.id/seminar-nasional-tiga-pakar-bedah-steam-untuk-anak-usia-dini>
- Irawati, R. M. (2012). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan memancing Angka di Taman Kanak – Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1658/1427>
- Ilahiya. A. M. (2018). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Wakaf Melalui Metode Mnemonic Akronim Pada Siswa Kelas X IPS SMA Modrn Al-Rifa’ie Gondang Legi Tahun 2018*. Malang: Universitas Islam Malang
- Jawati, R. (2013), *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II*. *Spektrum PLS*.Vol 1(I). 252
- Lestari. (2011). *Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas

- Maleong, J. I. (2015) *metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Mursyid. (2016). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permasari, A. (2016). *STEM Education: Inovasi dalam pembelajaran Sains*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan menteri pendidikan Dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan kebudayaan.
- R.Moeslichatoen (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak – Kanak* :Jakarta, PT Rineka Cipta
- Sanjaya. W. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sari, N.; Nurvianti, R.; Puspitasari, E. (2016). *Pengaruh Permainan Kereta Angka Terhadap Kemampuan mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di PAUD Lestar Kecamatan Kemuning Kabupaten Indragiri Hilir,Riau; Universitas Riau*
- Sintajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Semarang:Sarang Aksara.
- Sriningsih. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas
- Staempfli, M. (2009). *Reintroducing Adventure into children's. Evironments. Environment and Behavior, vol 41, no 2,pp.268-280.*
- Stephenson, A. Opening up the outdoors: Exploring the relationship between the indoor and outdoor environments of a centre, European Early Childhood Education Research Journal, Vol.10 No.1, pp 29 - 38
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks Barat.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks

- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suyadi., & Ulfah, M. (2017). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Rosdakarya
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ulum, I. (2014). *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka pada Anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Panjangan Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Usti, A. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Bermain Mancing Angka Bagi Anak Tuna Grahita Ringan*, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/976/827>.
- Waludjo, D.A. & Lisyowati, A.(2017). *Kompedium Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok : Prenada Media. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zaenab, S. (2016). *Profesionalisme Guru PAUD Menuju NTB Bersaing*, Yogyakarta: Deepublish.