



HUBUNGAN ANTARA KEGIATAN BERMAIN BENDA ALAM TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA ANAK USIA DINI

Nurfitriyani¹, Aam Kurnia², Syam'iyah³

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

e-mail: 1umunurfitriyani4@gmail.com, 2 kreatif cemerlang@yahoo.co.id, 3 adesyamayah@gmail.com

Diterima: 11 Mei 2022

I Direvisi: 7 Juni 2022

I Disetujui: 8 Juni 2022

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui realitas kegiatan bermain benda alam, realitas kemampuan mengenal angka anak usia dini, hubungan antara kegiatan bermain benda alam terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung pada Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 18 anak. Hasil analisis pada kegiatan bermain benda alam diperoleh nilai rata-rata sebesar 84. Angka tersebut berada pada interval 80 – 100 dengan kategori sangat baik. Sedangkan, kemampuan mengenal angka anak usia dini diperoleh nilai rata-rata sebesar 76. Angka tersebut berada pada interval 70 – 79 dengan kategori baik. Hubungan antara kegiatan bermain benda alam terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini diperoleh harga koefisien korelasi melalui rumus *Spearman Rank* (ρ_{hitung}) sebesar 0,71. Angka koefisien korelasi ini termasuk pada kategori kuat karena berada pada interval 0,600-0,799. Hasil uji signifikansi diperoleh $t_{hitung} = 4,0329 > \text{harga } t_{tabel} = 2,120$. Artinya hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan kata lain, kegiatan bermain benda alam memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kemampuan mengenal angka anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung. Adapun kontribusi/pengaruh kegiatan bermain benda alam terhadap kemampuan mengenal angka anak usia dini sebesar 50,41%. Hal ini menunjukkan terdapat 49,59% faktor lain yang mempengaruhi kemampuan mengenal angka anak usia dini.

Kata kunci: *Bermain, Benda Alam, Angka, Prasekolah*

Abstract

Research to find out the reality of playing natural objects. Natural objects can be used to recognize numbers. This research was conducted in group B1 RA Al-Wafi Panyileukan Bandung City. The research method is correlational. The research subjects were the children of group B1 RA Al-Wafi Panyileukan Bandung City in the 2018/2019 Academic Year, totaling 18 children. The results of the analysis were 84 from the interval 80 – 100. very good category. The ability to recognize numbers for early childhood can get an average value of 76. This number is in the 70-79 interval with a good category. the correlation coefficient through the Spearman Rank formula (ρ_{count}) is 0.71. This correlation coefficient is included in the strong category at the interval 0.600-0.799. The results of the significance test obtained $t_{\text{count}} = 4.0329$ the price of $t_{\text{table}} = 2.120$. This means that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. Playing natural objects has a significant positive relationship with the ability to recognize numbers in Group B1 RA Al-Wafi Panyileukan Bandung City. The contribution/influence of playing natural objects on the ability to recognize early childhood numbers is 50.41%. there are other factors 49.59% that affect the ability to recognize early childhood numbers.

Keywords: *Natural Object, Play Activities, Numbers, Preschool*

A. Pendahuluan

Menurut UU (No. 20 Tahun 2003) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan sarana dalam proses pembelajaran dan bimbingan bagi peserta didik agar mampu menjadi individu yang bermanfaat bagi lingkungannya. Adapun menurut Suyadi (2011:6) secara filosofis, pendidikan merupakan suatu usaha mendukung memanusiakan manusia. Bahwasanya, dengan adanya prosedur pendidikan berkeinginan melahirkan insan-insan yang berbudi luhur. Gambaran di kehidupan yang lebih konkret, anak mesti melebihi orangtuanya.

Badan Pendidikan Anak Usia Dini menjadi salahsatu lorong pendidikan yang mulai menjadi perhatian masyarakat, dalam UU RI Nomor. 20. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini ialah anak yang baru saja terlahir didunia mencapai usia enam tahun. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan anak sedang aktif berkembang, selain itu pertumbuhan dan perkembangan anak sangat menentukan untuk jenjang usia selanjutnya (Khadijah, 2016: 34). Brooks, J.B. Elliot dalam (Mukhtar Latif, dkk: 77) bermain adalah aktivitas yang dilakukan secara sukarela

tanpa paksaan dan hasil akhir yang akan ditimbulkan adalah rasa senang atau bahagia, sedangkan B.E.F. Montolalu, dkk. (2007:1.19-1.22) selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Berikut merupakan manfaat dari bermain; Sujiono (2007:1.3) mengatakan bahwa, kognitif melambangkan suatu proses atau kegiatan berfikir, yakni *skill* atau kemampuan perseorangan untuk mengaitkan, mengevaluasi, dan menimbang suatu urusan. Matematika termasuk ke salah-satu catatan pengembangan *intellegens*. Menghitung objek dan angka merupakan sesuatu yang termasuk kedalam pembelajaran matematika.

Reaktivitas bilangan itu melingkupi perluasan jumlah dan pandangan korespondensi satu berbanding satu. Ketika kepekaan pada bilangan berkembang, anak-anak sudah harus dikenalkan penafsiran-penafsiran kasar dari kuantitas tersebut, misalnya kurang banyak dan lebih banyak. Dalam pengembangan kognitif pada aspek berhitung peran media sangat membantu tujuan pembelajaran itu sendiri. Dalam situasi ini, guru dapat mempergunakan media dalam memberikan sebagian informasi kepada anak dan ini akan sangat membantu kegiatan pembelajaran. Hal tersebut diharapkan mampu mengoptimalkan potensi anak dan memaksimalkan proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih maksimal.

Berdasarkan paparan di atas mengenai benda alam dan sifatnya, terdapat jenis-jenis benda alam yang dapat dipergunakan. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 75) lingkungan alam atau bahan-bahan alam yang dapat dipergunakan sebagai alat belajar anak adalah kacang-kacangan, bongkahan batu-batuan, bambu, pelepah, dan bunga pisang. Berbagai macam daun, serabut, dan tempurung kelapa, jerami padi, lidi, daun kelapa, mendong, jagung, jali-jali, tanah liat, hasil dari laut seperti kerang dan masih banyak lagi. Benda-benda diatas merupakan benda atau media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain sebagai upaya atau langkah anak untuk mengenal angka.

Suyanto (2005: 107) berpendapat bahwa angka merupakan lambang dari suatu bilangan. Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran (Longman, 1987: 710). Perlu diperhatikan bahwa angka (digit) hanya berupa 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, (ada 10 angka). Angka tersebut membentuk suatu lambang bilangan. Bilangan terdiri dari satu angka atau kombinasi berbagai angka seperti 7, 6, 68, 96, 567, 8976, dan sebagainya. Proses pengenalan atau mengenalkan konsep angka terhadap anak, mengutamakan cara dan dorongan yang tidak kurang dan tidak lebih serta suka cita. Salah satunya melalui giat bermain.

Menurut Hariwijaya dalam Dadan (2014: 106) Syarat anak bisa dikatakan mahir matematika apabila: Menguasai dan paham konsep matematika, maksudnya mengetahui dan memahami soal mana yang memerlukan penambahan, pembagian, pengalian, atau pengurangan, penalaran yang logis, menyangkut kemampuan menjelaskan secara logika, sebab akibatnya serta sistematis, *Positive disposition*, berpikir bahwa matematika akan dan sangat bermanfaat dalam kehidupan dan harus diterapkan. Dari uraian tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan individu dalam mengenal sebuah simbol dalam bilangan. Dengan mempergunakan teknik atau cara-cara yang disukai oleh anak-anak, yakni dengan kegiatan bermain.

Hasil studi pendahuluan di Kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung, peneliti memandang telah terjadi kesenjangan antara tingginya kegiatan bermain benda alam dengan rendahnya kemampuan mengenal angka anak usia dini. Hal ini terlihat bahwa kegiatan bermain benda alam pada dasarnya anak sudah mampu mengenal berbagai benda alam ciptaan Allah dan mampu memanfaatkan berbagai benda alam dalam membuat karya seni. Berbeda halnya dengan kemampuan mengenal angka, anak belum mampu menggunakan lambang bilangan dalam berhitung, serta belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hal ini disebabkan oleh representasi lambang bilangan yang belum sempurna pada anak-anak (Sulyandari, 2017).

Pembelajaran matematika mengenal konsep bilangan tidak hanya tampilan lisan saja tetapi harus diiringi dengan tampilan model/benda mainan ataupun tampilan gambar (Rakimahwati., R& Marlina., S, 2018). Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka untuk anak usia dini adalah konsep abstrak. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit untuk dipahami oleh anak secara langsung.

Peneliti memandang telah terjadi kesenjangan antara tingginya kegiatan bermain benda alam anak kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung dengan rendahnya kemampuan mengenal angka anak usia dini. Berangkat dari kesenjangan tersebut peneliti tertarik mengadakan penelitian yang dirumuskan ke dalam judul "Hubungan antara Kegiatan Bermain Benda Alam terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini" (Penelitian di Kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung).

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme, hal ini biasanya digunakan dalam meneliti sampel dan populasi penelitian, teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan dengan acak atau random sampling, sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan cara memanfaatkan instrumen penelitian yang dipakai, analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif bisa diukur dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2015: 14).

Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak di kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung sebanyak 18 anak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menggunakan semua populasi. Sampel yang diteliti adalah semua anak kelompok B1 di RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung yang berjumlah 18 anak. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis menggunakan rumus statistik, dengan rumus korelasi sederhana. Menurut Muhibbin Syah (2003: 223) tahapan analisis korelasi, yaitu: (1) analisis parsial, (2) uji normalitas, (3) uji linearitas regresi, (4) uji korelasi, (5) uji hipotesis. *Pertama* analisis parsial ini dimaksudkan untuk menguji dan menghitung skor rata-rata indikator variabel X dan variabel Y, dengan rumus : untuk indikator variabel X adalah $X = \frac{\sum f\pi}{N}$ dan untuk indikator variabel Y adalah $Y = \frac{\sum f\pi}{N}$

Kedua uji normalitas ini bertujuan untuk melihat apakah data distribusi normal atau tidak. Menginterpretasikan data dengan membandingkan χ^2 hitung

dengan χ^2 tabel, dengan kriteria: Jika χ^2 hitung lebih besar dari χ^2 tabel (χ^2 hitung > χ^2 tabel), maka data diinterpretasikan **tidak normal**, dan jika χ^2 hitung lebih kecil atau sama dengan χ^2 tabel (χ^2 hitung $\leq$ χ^2 tabel), maka data diinterpretasikan **normal**.

Keempat Menurut Tuti Hayati (2013: 91) korelasi dapat didefinisikan sebagai hubungan timbal balik antara dua hal atau lebih, atau keadaan saling ketergantungan dua variabel yang dihitung secara kuantitas. Apabila diperoleh kedua variabel berdistribusi normal dan regresinya linear, maka rumus korelasi yang digunakan adalah rumus korelasi *Product Moment*. Sedangkan, jika salah satu variabelnya tidak normal dan regresinya tidak linier, maka menggunakan korelasi *Spearman Rank*. Kelima uji hipotesis ini bertujuan untuk mencari makna hubungan variabel X (Kegiatan usap abur) terhadap variabel Y (Kemampuan motorik halus anak usia dini). Menginterpretasikan atau menguji signifikansi koefisien korelasi dengan ketentuan: Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis alternatif) diterima. Dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 (Hipotesis nol) diterima dan H_a (Hipotesis alternatif) ditolak.

C. Hasil dan Pembahasan

No.	Skala	Interprstasi
1.	80-100	Sangat Baik
2.	70-79	Baik
3.	60-69	Cukup
4.	50-59	Kurang
5.	0-49	Gagal

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan pengambilan data melalui observasi kepada 18 siswa/siswi di Kelompok B1 RA Al- Wafi Panyileukan Kota Bandung mengenai kegiatan bermain benda alam diperoleh nilai rata-rata sebesar 84. Angka tersebut berada pada interval 80 – 100 dengan kategori sangat baik. Sedangkan kemampuan mengenal angka anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung diperoleh nilai rata-rata sebesar 76. Angka tersebut berada pada interval 70 – 79 artinya berkualifikasi baik.

Untuk mengetahui Hubungan antara Kegiatan Bermain Benda Alam dengan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji regresi linier. Dalam menghitung uji normalitas dilakukan dengan perhitungan chi kuadrat (χ^2). Untuk variabel X (Kegiatan Bermain Benda Alam) diperoleh mean = 83,89; dan standar deviasi = 12,98, nilai chi kuadrat (χ^2) hitung = 19,7568; dan chi kuadrat (χ^2) tabel = 7,815 dengan db = 3 pada taraf signifikansi 5%. Karena (χ^2) hitung = 19,7568 > (χ^2) tabel = 7,815, maka data tentang kegiatan bermain benda alam berdistribusi **tidak normal**. Kemudian untuk uji normalitas variabel Y (Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini) diperoleh mean = 76,5; dan standar deviasi = 9,49, nilai chi kuadrat (χ^2) hitung = 3,7087; dan chi kuadrat (χ^2) tabel = 7,815, dengan db = 3 pada taraf signifikansi 5%. Karena (χ^2) hitung = 3,7087 < (χ^2) tabel = 7,815, maka data tentang kemampuan mengenal angka anak usia dini berdistribusi **normal**.

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi dengan rumus *Spearman Rank* diperoleh Hubungan antara kegiatan bermain benda alam terhadap kemampuan

mengenai angka anak usia dini diperoleh harga koefisien korelasi melalui rumus Spearman Rank (ρ_{hitung}) sebesar 0,71. Angka koefisien korelasi ini termasuk pada kategori kuat karena berada pada interval 0,600-0,799. Hasil uji signifikansi diperoleh $t_{hitung} = 4,0329 > \text{harga } t_{tabel} = 2,120$. Artinya hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan kata lain, kegiatan bermain benda alam memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kemampuan mengenali angka anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung, selain itu hasil perhitungan koefisien determinasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain benda alam terhadap kemampuan mengenali angka anak usia dini memberi kontribusi sebesar 50,41%. Hal ini menunjukkan terdapat 49,59% faktor lain yang mempengaruhi kemampuan mengenali angka anak usia dini.

Hubungan antara kegiatan bermain benda alam terhadap kemampuan mengenali angka anak usia dini termasuk kedalam kategori kuat (0,71) berada pada interval 0,600-0,799, anak-anak senang bermain menggunakan benda-benda alam karena hal tersebut dirasa jarang dipergunakan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sabil Risaldy (2014: 49-50) terdapat beberapa pengaruh bermain terhadap tumbuh kembang anak, salah satunya adalah melalui kegiatan eksperimen dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda (divergent) dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya anak-anak dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar bermain. Kreativitas itu cakupannya luas dan sangat erat kaitannya dengan bermain. Sedangkan menurut Piaget, tokoh Psikologi Kognitif memandang anak sebagai partisipan aktif di dalam proses perkembangan.

Hasil diatas berkaitan dengan teori Menurut Muhibbin Syah (2003: 223) tahapan analisis korelasi, yaitu: (1) analisis parsial, (2) uji normalitas, (3) uji linearitas regresi, (4) uji korelasi, (5) uji hipotesis. *Pertama* analisis parsial ini dimaksudkan untuk menguji dan menghitung skor rata-rata indikator variabel X dan variabel Y, dengan rumus : untuk indikator variabel X adalah $X = \frac{\sum f_{ix}}{N}$ dan untuk indikator variabel Y adalah $Y = \frac{\sum f_{iy}}{N}$.

Kedua uji normalitas ini bertujuan untuk melihat apakah data distribusi normal atau tidak. Menginterpretasikan data dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} , dengan kriteria: Jika χ^2_{hitung} lebih besar dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$), maka data diinterpretasikan **tidak normal**, dan jika χ^2_{hitung} lebih kecil atau sama dengan χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$), maka data diinterpretasikan **normal**.

Ketiga uji linearitas regresi dilakukan untuk mengetahui data yang dihubungkan berbentuk regresi garis linear atau tidak. Menginterpretasikan linearitas regresi dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} dengan ketentuan: Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, berarti regresi Y terhadap X, linier; dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, berarti regresi Y terhadap X, tidak linier.

Keempat Menurut Tuti Hayati (2013: 91) korelasi dapat didefinisikan sebagai hubungan timbal balik antara dua hal atau lebih, atau keadaan saling ketergantungan dua variabel yang dihitung secara kuantitas. Apabila diperoleh kedua variabel berdistribusi normal dan regresinya linear, maka rumus korelasi yang digunakan adalah rumus korelasi *Product Moment*. Sedangkan, jika salah satu variabelnya tidak normal dan regresinya tidak linier, maka menggunakan korelasi

Spearman Rank. Kelima uji hipotesis ini bertujuan untuk mencari makna hubungan variabel X (Kegiatan usap abur) terhadap variabel Y (Kemampuan motorik halus anak usia dini). Menginterpretasikan atau menguji signifikansi koefisien korelasi dengan ketentuan: Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis alternatif) diterima. Dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 (Hipotesis nol) diterima dan H_a (Hipotesis alternatif) ditolak.

Melalui kegiatan bermain, anak akan mempelajari hal-hal yang baru, selain itu secara tidak langsung anak akan mengoptimalkan keenam aspek perkembangannya. Dengan bermain, anak akan menghilangkan pemikirannya bahwa belajar mengenal angka itu sulit. Anak akan terbiasa dengan angka-angka jika pemikiran matematika itu dirubah menjadi menyenangkan. Hal tersebut bisa dirubah dengan menggunakan media-media yang dapat menunjang kebutuhan tersebut, salah satunya dengan menggunakan benda-benda alam. Bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Sudah jelas bahwa segala sesuatu jika dilakukan dengan bermain anak akan menerima semuanya tanpa paksaan dan hadir dari diri anak itu sendiri. Penggunaan benda-benda yang sudah tersedia dari alam seperti biji-bijian, bunga pinus, kerang dan lain-lain memudahkan anak dalam proses mengenal angka.

Daftar Rujukan

- B.E.F. Montolalu. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fitriyanti. (2015). "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1 –10 Dengan Media Gambar Asosiatif (di Kelompok B Tk Budi Rahayu) ".
- Hasan Maimunah. (2012). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Hayati, Tuti. (2014). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Bandung: CV. Insan Mandiri.
- Helmawati. (2015). *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Latif, Mukhtar. Dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Muhibbin, Syah. (2003). *Psikologi Belajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Rakimahwati, R., & Marlina, S. (2018). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Fadhillah Amal 3 Padang. *Jurnal Usia Dini*, 4(2), 102-110.
- Risaldy, sabili, (2014). *Bermain, Bercerita dan Menyanyi Bagi AUD*. Jakarta Timur: Luxima Metro Media.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sri Rejeki. (2015). "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 sebagai Lambang Banyaknya Benda melalui Media Benda Alam pada Anak Kelompok "A" Tk Al Husna Yogyakarta".
- Suryana, Dadan. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Suyadi. (2011). *Manajemen PAUD*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publisng.

Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 20. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14.

Sulyandari, Ari Kusuma. (2017) Representasi Simbol Matematika pada Aktivitas bermain di Anak TK. <http://pasca.um.ac.id/repository/index.php/2016/11/05/representasi-simbol-matematika-pada-proses-bermain-di-anak-tk/> (online) diakses tanggal 5 Mei 2022