

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK
MELALUI PERMAINAN MONOPOLI DI TAMAN KANAK-KANAK
ANUGERAH PASAR DURIAN MANGGOPOH
KECAMATAN LUBUK BASUNG**

HARTATI

TK Anugerah Pasar Durian Manggopoh Kecamatan Lubuk Basung

ABSTRAK

Kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh di kelompok B2 masih rendah. Hal ini disebabkan media dan metode yang digunakan kurang menarik dan kurang tepat. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh menerapkan sebuah metode belajar konsep bilangan dengan permainan monopoli. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh yang berjumlah 12 orang. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi, kemudian diolah dan dianalisa dengan teknik persentase. Hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus sudah nampak peningkatan dari setiap aspek yang diamati. Dimana siklus I peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih rendah, karena belum mencapai batas KKM maka dilanjutkan kepada siklus II, dimana pada siklus II ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, pada pertemuan ketiga siklus II peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat, karena sudah melebihi batas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Maka penelitian ini dihentikan sampai dengan siklus II. Permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh.

Kata Kunci : peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak

PENDAHULUAN

Matematika merupakan bagian penting yang harus diajarkan untuk anak karena terdapat dalam kurikulum TK yaitu berhitung, mengenal konsep (bilangan, ukuran, waktu dan ruang), membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, memasang benda sesuai pasangannya, puzzle, mazze dan menyusun pola serta lain sebagainya. Contohnya saja seorang ibu menyuruh anaknya yang masih berumur dua tahun untuk menghitung langkahnya dalam menaiki tangga, dan seorang ibu menyuruh anaknya yang berumur empat tahun untuk berbelanja. Dengan sendirinya anak tersebut telah terbiasa dengan dasar-dasar ilmu matematika itu sendiri, dan secara tidak langsung anak tersebut telah mengetahui esensi dari operasi pengurangan maupun penjumlahan angka dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan yang peneliti temui di lapangan, tingkat kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih sangat rendah. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang

digunakan guru masih bersifat sederhana dan belum mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kurang tepat, sehingga anak kurang berminat untuk melaksanakannya. Di dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan, pelaksanaannya hanya terpaku dengan menggunakan majalah saja, ini disebabkan karena kurangnya pemahaman guru bagaimana cara mengembangkan aspek kognitif anak melalui permainan yang dapat menarik minat anak untuk melakukan kegiatan yang disajikan guru.

Peneliti akan mengaplikasikan suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika anak sejak usia dini dapat berkembang lebih optimal melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan monopoli di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh".

Perumusan Masalah

“Bagaimanakah permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh ?”

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan monopoli di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh.

Manfaat Penelitian

Bagi anak : 1) Meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan. 2) Meningkatkan serta dapat digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari

Bagi Guru: 1) Mendidik guru untuk lebih kreatif, inovatif dan menarik bagi anak. 2) Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak. 3) Meningkatkan peran seorang guru sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang baik bagi anak didiknya. 4) Meningkatkan kinerja guru sebagai guru profesional.

Bagi Taman Kanak-kanak : Sebagai masukan dalam proses pembelajaran mengenal konsep bilangan dapat berjalan secara optimal serta dapat meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh.

Bagi peneliti: 1) Sebagai bahan masukan dalam memunculkan ide-ide yang baru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan Anak Usia Dini. 2) Sebagai pedoman dan informasi bagi peneliti berikutnya bagaimana meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan.

Pengertian pendidikan anak usia dini

Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 yang berbunyi : “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkem-

bangsan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pengertian Konsep Bilangan

Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Menurut Aleksander dalam Siswanto (2008:46) mengemukakan konsep angka adalah cara pengenalan dari yang konkret dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak. Menurut Sujono (2008:117) tentang mulainya konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah atau berapa banyak termasuk menghitung, mengelompokkan dan membandingkan, menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu praktek pembelajaran yang dilakukan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh. Dan waktu penelitian adalah bulan Mei sampai bulan Juni 2022.

Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah anak Taman Kanak-Kanak kelompok B2, yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan ini dilakukan dengan beberapa siklus. Yang dimulai dengan siklus pertama, apabila siklus pertama tidak berhasil maka akan dilanjutkan pada siklus yang kedua dan pada siklus kedua ini sangat

ditentukan oleh siklus dari hasil perenungan siklus pertama. Operasionalnya adalah seperti bagan yang di kemukakan oleh Arikunto (2006:16).

Instrumentasi

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat kualitatif dan dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti sendiri yang bertindak sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang dapat digunakan dalam kemampuan matematika anak melalui permainan monopoli adalah : 1) Format observasi. 2) Dokumentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik dari pengumpulan data ini adalah: 1) Observasi. 2) Dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Data diambil dari hasil observasi belajar dan akan dianalisis, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagian bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Di samping itu juga seluruh data digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan. Menggunakan teknis analisis deskriptif, dengan menggunakan rumus Hariadi (2009:24) berikut: $\text{Persentase aktivitas yang dilakukan anak} = \frac{\text{Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak}}{\text{Jumlah anak dalam satu kelas}} \times 100\%$.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan monopoli yang ditandai dengan adanya beberapa hal yaitu :

- a) 75% anak mampu memahami permainan monopoli dengan kriteria penilaian sangat tinggi.
- b) 75% anak dapat melakukan permainan monopoli

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal

Berdasarkan data, dilihat persentase dalam upaya peningkatan kemampuan menge-

nal konsep bilangan anak sebelum tindakan (kondisi awal) dapat kita jabarkan.

Aspek *pertama*, anak mampu mengenal konsep bilangan dengan gambar-gambar binatang, anak yang mendapat nilai sangat tinggi 1 orang dengan persentase 8%, anak yang mendapat nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, sedangkan yang mendapat nilai rendah yaitu 10 orang dengan persentase 83%.

Aspek *kedua*, anak mampu berhitung dengan gambar binatang, anak yang mendapat nilai sangat tinggi adalah 1 orang dengan persentase 8%, anak yang memperoleh nilai tinggi berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, sedangkan yang mendapat nilai rendah 9 orang dengan persentase 75%.

Aspek *ketiga*, anak mampu mengelompokkan gambar yang sama, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, anak yang mendapat nilai tinggi 2 orang dengan persentase 17%, sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah adalah 10 orang dengan persentase 83%.

Aspek *keempat* anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, anak yang memperoleh nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah 10 orang dengan persentase 83%.

Dan jelaslah bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B2 TK Anugerah Pasar Durian Manggopoh masih rendah. Hal ini terlihat dari pencapaian nilai rata-rata di mana anak dengan nilai sangat tinggi (grafik warna biru) dengan persentase 8%, anak yang memperoleh nilai tinggi (grafik warna merah) dengan persentase 12%, sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah (grafik warna hijau) dengan persentase 79%. Sikap anak juga terlihat ketika pelaksanaan kegiatan belajar mengenal konsep bilangan anak sebelumnya (kondisi awal) di mana anak kurang tertarik dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru. Anak masih kurang aktif dalam melakukan kegiatan.

Siklus I

Siklus I dilakukan tiga kali pertemuan, tiap-tiap pertemuan terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan monopoli.

Aspek yang dikembangkan adalah aspek *pertama*, mengenal konsep bilangan dengan gambar binatang melalui permainan monopoli, anak mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, nilai tinggi 2 orang dengan persentase 17%, dan nilai rendah 8 orang dengan persentase 67%.

Aspek *kedua*, berhitung dengan gambar-gambar binatang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, nilai tinggi 3 orang dengan persentase 25%, dan nilai rendah 7 orang dengan persentase 58%.

Aspek *ketiga*, mengelompokkan gambar binatang yang sama mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 2 orang dengan persentase 17%, nilai tinggi 3 orang dengan persentase 25%, dan nilai rendah 7 orang dengan persentase 58%.

Aspek *keempat*, menghubungkan lambang bilangan dengan gambar-gambar binatang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, nilai tinggi 2 orang dengan persentase 17%, dan nilai rendah 9 orang dengan persentase 75%.

Hasil dari penelitian menunjukkan nilai rata-rata anak yang berhasil pada pertemuan *pertama* berjumlah 15%, pada pertemuan *kedua* naik menjadi 23%, pada pertemuan *ketiga* naik menjadi 31%. Perbedaan peningkatan pertemuan *pertama* dan *kedua* 8%, perbedaan *kedua* dan *ketiga* 8%. Maka terlihat di setiap pertemuan adanya peningkatan.

Siklus II

Pada siklus II di pertemuan *pertama*, *kedua* dan *ketiga* menunjukkan adanya peningkatan berdasarkan aspek-aspek yang dikembangkan pada pertemuan *ketiga* adalah aspek *pertama*, anak mendapatkan nilai sangat tinggi 11 orang dengan persentase 92%, anak yang mendapat nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, sedangkan yang mendapat nilai rendah dengan persentase 0%.

Aspek *kedua*, anak yang mendapat nilai sangat tinggi adalah 10 orang dengan persentase

83%, anak yang memperoleh nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, sedangkan yang mendapat nilai rendah 1 orang dengan persentase 8%.

Aspek *ketiga*, anak yang memperoleh sangat tinggi berjumlah 11 orang dengan persentase 92%, anak yang mendapat nilai tinggi 1 orang dengan persentase 8%, sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah dengan persentase 0%.

Aspek *keempat*, anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 10 orang dengan persentase 83%, anak yang memperoleh nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, sedangkan anak yang memperoleh nilai rendah 1 orang dengan persentase 8%.

Nilai rata-rata anak yang berhasil pada pertemuan *pertama* sebesar 73%, pada pertemuan *kedua* meningkat menjadi 82%, dan pada pertemuan *ketiga* naik menjadi 88%. Jadi terdapat perbedaan peningkatan antara pertemuan *pertama* dan *kedua* 9%, perbedaan *kedua* dan *ketiga* 6%.

Berdasarkan deskripsi data di atas, maka dapat dilihat analisis data sebagai berikut :

Berdasarkan data, disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada aspek kategori sangat tinggi sebagai berikut:

- 1) Aspek 1, Anak mampu mengenal konsep bilangan dengan gambar binatang pada siklus I adalah 50% dan pada siklus II naik menjadi 92%.
- 2) Aspek 2, Anak mampu berhitung dengan gambar binatang pada siklus I adalah 33% dan pada siklus II naik menjadi 83%.
- 3) Aspek 3, Anak mampu mengelompokkan gambar binatang yang sama pada siklus I adalah 50% dan pada siklus II naik menjadi 92%.
- 4) Aspek 4, Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang pada siklus I adalah 42% dan pada siklus II naik menjadi 83%.

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Kategori Tinggi) :

- 1) Aspek 1, Anak mampu mengenal konsep bilangan dengan gambar binatang pada siklus

I adalah 33% dan pada siklus II turun menjadi 8%.

- 2) Aspek 2, Anak mampu berhitung dengan gambar binatang pada siklus I adalah 33% dan pada siklus II turun menjadi 8%.
- 3) Aspek 3, Anak mampu mengelompokkan gambar binatang yang sama pada siklus I adalah 50% dan pada siklus II turun menjadi 92%.
- 4) Aspek 4, Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang pada siklus I adalah 42% dan pada siklus II turun menjadi 8%.

Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (Kategori Rendah) :

- 1) Aspek 1, Anak mampu mengenal konsep bilangan dengan gambar binatang pada siklus I adalah 17% dan pada siklus II turun menjadi 0%.
- 2) Aspek 2, Anak mampu berhitung dengan gambar binatang pada siklus I adalah 33% dan pada siklus II turun menjadi 8%.
- 3) Aspek 3, Anak mampu mengelompokkan gambar binatang yang sama pada siklus I adalah 17% dan pada siklus II turun menjadi 0%.
- 4) Aspek 4, Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang pada siklus I adalah 17% dan pada siklus II turun menjadi 8%.

Pembahasan

Hasil penelitian peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak anak melalui permainan monopoli di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh membutuhkan pembahasan untuk menjelaskan dan memperdalam kajian pada penelitian ini.

Pada kondisi awal tergambar kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih rendah, sebagian besar anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Anugerah Pasar Durian Manggopoh belum bisa mengenal konsep bilangan dengan benar, anak hanya bisa menyebutkan bilangan tetapi konsep bilangan itu sendiri mereka masih banyak yang salah. Ini disebabkan karena media dan metode guru dalam pembelajaran kurang tepat.

Berdasarkan kondisi awal ini, peneliti melakukan tindakan dalam bentuk sebuah permainan monopoli untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

Pada kondisi awal dari jumlah anak 12 orang, anak yang penilaian sangat tinggi dalam mengenal konsep bilangan dengan gambar binatang hanyalah 1 orang dengan persentase 8%, anak yang sangat tinggi dalam berhitung berjumlah 1 orang dengan persentase 8%, anak yang mengelompokkan gambar yang sama berjumlah 1 orang dengan persentase 8% dan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang 1 orang dengan persentase 8%.

Pada tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijelaskan keberhasilan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan monopoli adalah keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran terdapat peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II.

Kemampuan anak untuk melaksanakan apa yang diinstruksikan guru pada setiap pertemuan sudah mencapai batas minimum KKM yaitu 75%. Pada siklus I aspek pertama mengenal konsep bilangan dengan gambar binatang sebesar 66% sedangkan di siklus II naik menjadi 83%, aspek kedua mampu berhitung dengan gambar binatang, siklus I berjumlah 75%, pada siklus II naik menjadi 92%, aspek ketiga anak dapat mengelompokkan gambar yang sama, di siklus I berjumlah 66%, pada siklus II naik menjadi 92%, aspek keempat anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang, di siklus I berjumlah 58%, pada siklus II naik menjadi 83%.

Melalui tindakan pada siklus II, hasil observasi kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui permainan monopoli sudah mencapai batas KKM 75%. Tetapi masih ada satu orang anak yang belum mampu berhitung dan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang melalui permainan monopoli disebabkan karena anak tersebut daya tangkapnya lemah.

Dengan demikian secara keseluruhan anak telah mampu mengenal konsep bilangan, anak mampu berhitung dengan gambar binatang, anak mampu mengelompokkan gambar binatang yang sama dan anak mampu

menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang. Semuanya sudah bernilai sangat tinggi dan sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan kriteria yang telah ditentukan oleh Arikunto (2006:241).

Penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II pada pertemuan *ketiga*, karena Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak sudah tercapai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan karena media dan metode yang digunakan kurang menarik dan kurang tepat.
2. Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat dilakukan melalui permainan monopoli yang mana sesuai dengan pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.
3. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki proses dan mutu pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.
4. Melalui permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta
- B.Uno, Hamzah. 2009. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Ahsana.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2011. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta
- Muhammad, Hariadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya
- Siswanto. 2008. *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Anggota IKAPI

bilangan anak, perkembangan kognitif, keberanian dan sosial emosional khususnya pada kelompok B2 di TK Anugerah Pasar Durian Manggopoh. Hal ini terlihat dari hasil siklus I masih dengan kategori rendah, yang berarti kemampuan anak di bawah batas KKM. Sedangkan pada siklus II hasil yang di dapat sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Saran

1. Bagi pihak Taman Kanak-Kanak diharapkan dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara bermain dengan menyediakan media yang menarik dan dapat merangsang perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.
2. Guru harus kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan dengan metode yang tepat dan kegiatan yang menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran, anak tidak merasa bosan.
3. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dan dapat menciptakan permainan yang lebih bervariasi dan lebih menarik untuk anak.

- Sujiono, Nuraini, Yuliani. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Suroso. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pararaton
- Undang - Undang Republik Indonesia. 2010. *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada