



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAKAPIN UNTUK MENINGKATKAN ASPEK BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Media Trinitas Ria¹⁾, Konstantinus Dua Dhiu²⁾, Karmelia R. M. Maku³⁾

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Citra Bakti

mediatrinitysria28@gmail.com¹⁾, duakonstantinus@gmail.com²⁾,
milamaku92@gmail.com³⁾

Abstract

This study aims to: 1) know the design of Pakapin learning media to improve symbolic thinking skills in children, namely children can recognize numbers in St. Martinus Wolosambi Kindergarten, 2) produce Pakapin learning media in improving symbolic thinking aspects in children aged 5-6 years that are valid so that they can be applied in learning in St. Martinus Wolosambi Kindergarten. This study used the ADDIE model. The data are then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively percentages. From the results obtained, Pakapin media assessment by material experts with an average assessment of 96.66% with very valid criteria, media experts with an average assessment of 100% with very valid criteria, design experts with an average assessment of 100% with very valid criteria, and recapitulation of assessments from individual tests with an average assessment of 100% with very valid criteria, Meanwhile, the small group test with an average rating of 96.66% with very valid criteria. From the results of the study, it can be concluded that Pakapin learning media to improve symbolic thinking aspects in children aged 5-6 years is suitable for use.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui desain media pembelajaran *Pakapin* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak yakni anak dapat mengenal angka di TK St. Martinus Wolosambi, 2) menghasilkan media pembelajaran *Pakapin* dalam meningkatkan aspek berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun yang valid sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran di TK St. Martinus Wolosambi. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Data kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif persentase. Dari hasil yang diperoleh, penilaian media *Pakapin* oleh ahli materi dengan rata-rata penilaian 96,66% dengan kriteria sangat valid, ahli media dengan rata-rata penilaian 100% dengan kriteria sangat valid, ahli desain dengan rata-rata penilaian 100% dengan kriteria sangat valid, dan rakapitulasi penilaian dari uji perorangan dengan rata-rata penilaian 100% dengan kriteria sangat valid, sedangkan uji kelompok kecil dengan penilaian rata-rata 96,66% dengan kriteria sangat valid. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pakapin* untuk meningkatkan aspek berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun layak untuk digunakan.

Article History

Received:08-11-2022
Reviewed:20-11-2022
Published:30-11-2022

Key Words

Pakapin Media,
Symbolic Thinking
Aspects, Children
Aged 5-6 years.

Sejarah Artikel

Diterima:08-11-2022
Direview:20-11-2022
Disetujui:30-11-2022

Kata Kunci

Media *Pakapin*, Aspek
Berpikir Simbolik,
Anak Usia 5-6 tahun.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu usaha melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut atau Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Pada usia ini anak mengalami perkembangan yang sangat baik secara fisik maupun psikis, sehingga pada usia ini disebut juga usia emas (*golden age*), dimana fase ini tidak mungkin dapat terulang kembali. Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kemampuan kognitif, kemampuan bahasa, kemampuan sosial emosional, kemampuan seni dan kemampuan nilai agama moral sehingga dalam masa ini seluruh aspek harus dikembangkan secara maksimal.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu aspek perkembangan berpikir anak yang dikembangkan dan harus dicapai salah satunya adalah aspek berpikir simbolik. Berpikir simbolik merupakan salah satu kemampuan dalam menggunakan simbol-simbol seperti angka, huruf, dan gambar. Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou (2014 : 69) mengatakan bahwa dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Anak belajar mengenai simbol atau lambang dari objek-objek yang ada dipikiran dan yang ada dilingkungan sekitarnya. Konsep mengenai simbol-simbol yang ada dalam pikirannya kemudian diungkapkan melalui kata-kata ataupun kalimat. Aspek berpikir simbolik pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia dini yang berkaitan dengan aspek perkembangan berpikir simbolik usia 5-6 tahun meliputi: 1) anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, 2) anak senang

menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3) anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, 4) anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, 5) anak mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.6 Mengenal benda-benda sekitarnya dan Kompetensi Inti (KI) 3.6.9 yaitu mengetahui lambang bilangan 1-10. Salah satu cara yang efektif dalam mengembangkan/ aspek berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun adalah dengan cara belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi di TK St. Martinus Wolosambi pada anak kelompok B terdapat 8 anak dari 12 anak yang aspek berpikir simboliknya masih sangat rendah. Aspek berpikir simbolik yang masih sangat rendah ini dapat dilihat dari keseharian anak dalam belajar mengenai materi angka yaitu anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan, anak belum mengenal angka. Materi angka penting sangat penting untuk dikenalkan pada anak didik, dengan tujuan agar anak mampu mengenalkan angka dan anak bisa mengetahui jumlah benda yang ada disekitar mereka. Angka yang dikenalkan pada anak adalah angka 1-10. Belajar angka juga harus menguasai bentuk tulisan angka, menyebut bunyi angka, nilai angka, urutan angka dan menulis angka. Di Sekolah guru biasanya menyediakan buku ajar dan kartu angka dan benda-benda yang ada disekitar lingkungan belajar anak sebagai sumber belajar angka. Sumber belajar yang digunakan itu terpaku atau monoton ini akan membuat anak merasa jenuh atau bosan.

Untuk mengatasi masalah diatas peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran *Pakapin* yang sangat menarik. Penggunaan media pembelajaran juga sangat mendukung proses belajar anak. Media pembelajaran sangat memudahkan anak untuk belajar. Salah satu contoh dari penelitian terdahulu adalah pengembangan media *Pakapin* yang menunjukkan bahwa media *Pakapin* sangat efektif digunakan dalam meningkatkan aspek berpikir simbolik anak. Media *Pakapin* merupakan media pembelajaran tematik yang merupakan media visual berupa papan berkantong yang berbentuk papan-papan kayu persegi. Disini anak bisa belajar sambil bermain dengan menyebut bilangan 1-10, menghitung bilangan 1-10, anak mengenal dan mencocokkan antara bilangan dengan lambang bilangan untuk meningkatkan aspek berpikir simbolik anak. Salah satu kelebihan dari *Pakapin*

adalah desainnya mudah dan sederhana, serba guna (multifungsi), menarik, memiliki ukuran yang besar, mudah untuk digunakan, awat, tahan lama, dan sesuai dengan kebutuhan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Development and Research*). Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan Model *ADDIE*. Ada lima tahap dalam prosedur pengembangan yang dilakukan dalam model *ADDIE* yakni: tahap analisis, tahap desain, tahapan pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi. Penelitian pengembangan ini mengarah pada upaya untuk menghasilkan produk yang kemudian akan diuji keefektifannya dan siap untuk digunakan secara nyata di lapangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah pengembangan media *Pakapin* untuk meningkatkan aspek berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

Jenis data yang di kumpulkan pada penelitian ini berupa kuantitatif dan kualitatif yaitu sebagai berikut : data kualitatif merupakan data berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran *Pakapin* pada anak usia dini yang berupa kritikan dan saran dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kuantitatif adalah data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian berkaitan dengan media pembelajaran *Pakapin* pada anak usia dini dari ahli materi, ahli media dan anak-anak di TK St. Martinus Wolosambi.

Metode Pengumpulan data pada penelitian pengembangan media *Pakapin* di TK St. Martinus Wolosambi menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Tujuan dari pengumpulan data dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan semua data yang valid sebagai penunjang keberhasilan.

Teknik analisis data yakni, teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif di gunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang di kembangkan. Dasar dari revisi ini berupa masukan, saran dari beberapa ahli yaitu, ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan anak saat di uji coba. Sedangkan Teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif di gunakan untuk mengolah data yan berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Untuk menentukan kesimpulan yang tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validasi, seperti pada tabel 1:

Tabel 3.2 Tabel tingkat validitas

Persentase	Keterangan
86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56%-70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap Analisis

Pengembangan media pembelajaran *Pakapin* dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran angka pada anak usia 5-6 tahun di TKSt. Martinus Wolosambi. Pada tahap analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yakni:

1) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 PAUD yang dibuat oleh Depdiknas dan diterbitkan oleh BSNP. Dengan kajian khusus pada aspek berpikir simbolik anak usia dini NO. 137 yang memuat tentang standar pembelajaran yang lebih menarik dan mengarahkan anak-anak agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2) Analisis kebutuhan siswa (anak)

Analisis kebutuhan anak dilakukan untuk mengamati dan mengetahui kemampuan dan pemahaman anak, subjeknya adalah anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun, dalam mengenal angka, menyebutkan angka dan menghitung. Saat anak melakukan kegiatan dan tanya jawab dengan guru, anak rata-rata memiliki kemampuan yang sama yakni anak mampu merespon guru dengan baik dan sudah mandiri dalam melakukan berbagai hal. Dengan demikian, peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran dan harus sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun di TK St. Martinus Wolosambi.

3) Analisis kompetensi.

Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Analisis kompetensi dilakukan peneliti untuk memilih

tema pembelajaran untuk anak usia dini melalui media *Pakapin* dan di sesuaikan dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada anak kelompok B yang termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia NO. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Tema yang di pilih dalam pengembangan media pembelajaran *Pakapin*, dengan tema alat komunikasi.

Tahap Desain

Pada tahap ini terlebih dahulu peneliti membuat rancangan media pembelajaran, setelah selesai merancang kemudia peneliti mulai merancang media pembelajaran. Kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap ini yakni peneliti mulai merancang konsep dari media *Pakapin* yang sesuai dengan materi yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Produk yang akan dirancang yaitu media *Pakapin* yang terbuat dari papan-papan kayu persegi yang berukuran 80x80 cm. Pada tahap desain penyusunan materinya sesuai dengan tema yakni tema alat komunikasi. Aturan permainan media *Pakapin* adalah peneliti mengumpulkan 5 orang anak untuk mengamati angka dan stik gambar-gambar alat komunikasi pada media *Pakapin* yang diletakkan di atas meja atau kursi kemudian guru mulai bertanya kepada anak mengenai angka dan gambar-gambar alat komunikasi pada stik.

Tahap Pengembangan

Tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *Pakapin*. Media *Pakapin* ini berisi angka-angka, dengan tema alat komunikasi, dan sub tema macam-macam alat komunikasi untuk anak usia 5-6 tahun. Bahan dasar untuk media *Pakapin* ini adalah tripleks yang dipotong berbentuk papan persegi panjang dengan ukuran 80x80 cm, dengan bingkai. Setelah dipotong berbentuk persegi panjang kemudian papan yang berbentuk persegi panjang ini di tempel dengan kain flannel, kemudian di temple dengan bingkai keempat sisi bingkai diberi cat menggunakan warna-warna yang cerah sehingga terlihat sangat cantik dan menarik ketika dilihat oleh anak-anak. Media *Pakapin* ini tedapat angka-angka yaitu angka 1-10, dan juga gambar-gambar alat komunikasi sehingga anak tidak hanya mengenal angka saja tetapi anak-anak juga mengenal gambar-gambar alat komunikasi. Media *Pakapin* yang dikembangkan ini beserta dengan buku panduan penggunaannya dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Media *PAKAPIN*



Gambar 2. Stik Gambar Alat Komunikasi



Gambar 3. Buku Panduan Penggunaan Media *Pakapin*

Data Hasil Uji Coba Ahli Materi

Instrumen penilaian untuk ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Elisabeth Natalinda Dedhi S.Pd beliau merupakan guru di TK St. Martinus Wolosambi. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi adalah insrtumen uji ahli materi dan indikator penilaian perkembangan anak. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah instrumen uji ahli media *Pakapin*. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap media *Pakapin* memperoleh skor persentase 96,66% dan termasuk pada kategori “**Sangat Valid**”.

Data Hasil Uji Coba Ahli Desain

Ahli desain yang dipercayakan oleh peneliti untuk menilai produk pengembangan media *Pakapin*. ini merupakan validator yang memiliki keahlian khusus di bidang pengetahuan berkaitan dengan PAUD dan benar-benar mengetahui tentang kurikulum yang digunakan di PAUD berdasarkan STPPA.

Ahli desain yang menjadi penilaian media *Pakapin*. ini adalah Bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd, beliau adalah dosen di STKIP Citra Bakti Ngada. Angket yang digunakan untuk memvalidasi pengembangan media *Pakapin*. sebelum di pakai, terlebih dahulu di nilai oleh ahli desain media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh Bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd sebagai ahli desain , mendapatkan skor 100% dan dinyatakan "**Sangat Valid**".

Data Hasil Uji Coba Ahli Media

Uji coba yang dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd. Beliau adalah dosen di STKIP Citra Bakti yang sudah dipercayakan sebagai ahli media dan peneliti menyiapkan instrumen penilaian untuk dikonsultasikan kepada ahli media. Sesudah melakukan konsultasi dengan ahli media, maka ahli media memberikan penilaian pada instrumen yang di siapkan. Uji coba dapat dilaksanakan agar memperoleh informasi yang akan di gunakan untuk merevisi desain media *Pakapin* sehingga dapat meningkatkan kualitas media *Pakapin*. Berdasarkan hasil penilaian yang di berikan oleh ahli media , maka di peroleh skor adalah 100% dan pendapat dari ahli media mengenai media yang telah dikembangkan adalah "**Sangat Valid**".

Data Hasil Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dapat melibatkan 3 orang anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun di TK St. Marinus Wolosambi. Berdasarkan perhitungan hasil penilaian uji coba perorangan dengan melibatkan 3 orang anak pengembangan memberikan 5 indikator penilaian. Hasil analisis yang di peroleh dari 5 indikator yang telah diukur yakni 100% dengan kategori "100%".

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 5 orang anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun di TK St. Martinus Wolosambi. Sesudah melaksanakan uji coba perorangan, tahap yang berikutnya merupakan uji coba kelompok kecil terhadap 5 orang anak. Berdasarkan perhitungan hasil penilaian uji coba kelompok kecil terhadap 5 orang anak pengembangan memberikan 5 indikator penilaian. Hasil analisis skor penilaian yang didapatkan dari 6 instrumen indikator yang sudah di ukur yaitu 96,66% dengan kategori "**Sangat Valid**". Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon awal dari anak terhadap media *Pakapin*.

Tahap Evaluasi

Dalam tahap ini peneliti melakukan uji coba produk kepada semua ahli yaitu baik ahli materi, ahli media dan ahli desain. Pada tahap pertama peneliti menyerahkan instrumen kepada semua ahli untuk di koreksi. Berikut ini merupakan hasil revisi instrumen dari media *Pakapin*.

Pembahasan

Media *Pakapin* merupakan media pembelajaran tematik yang merupakan media visual berupa papan berkantong yang berbentuk papan-papan kayu persegi. Dengan adanya media *Pakapin* ini anak akan belajar angka, mengenal tentang angka, dan mengetahui jumlah benda yang ada disekitar mereka. Dimana guru akan mengajarkan anak cara menghitung dengan menunjukkan angka dari angka satu sampai angka sepuluh kemudian guru dan murid sama-sama belajar menghitung. Setelah selesai menghitung guru akan menunjukan angka dan anak yang menyebutkan angka yang guru tunjukkan. Media *Pakapin* yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dan sangat bermanfaat serta memudahkan bagi anak dalam kegiatan belajar angka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mareta Yola Ratnanti (2016) dengan judul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Marutangga Bilangan dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B TK RA Perwanida Tlawong Sawit Boyolali". Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE Marutangga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi ahli materi rata-rata skor 3,30, presentase 82,7% dengan kategori sangat baik. Validasi ahli media rata-rata skor 3,21, presentase 80,2% dengan kategori sangat baik. Penilaian guru rata-rata skor 3,21, presentase 80% dengan kategori baik. Dapat disimpulkan dalam penelitian ini proses pembelajaran berhitung menggunakan APE Marutangga Bilangan dapat mengembangkan keterampilan berhitung pada anak. Diantaranya anak dapat secara mudah memahami konsep bilangan melalui benda konkret. Alat Permainan Marutangga juga layak digunakan untuk media pembelajaran dikelas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Sholeh (2007), dengan judul "Pengembangan media pakapi berbasis budaya lokal kegemaranku kelas 1 sekolah dasar dari hasil penelitian pengembangan media *Pakapin*. Berbasis budaya local siswa kelas 1 sekolah dasar merupakan (1) media papan kantong

pintar berbasis budaya local terdapat materi ajar yang memiliki bagian yang pakapi telah menemukan kriteria sesuai hasil penelitian validasi ahlimedia: ahli materi damn 3 prosedur pengembangan media uji validasi ahli materi sebesar 2,73 dan untuk diuji coba lapangan utama dengan operasional sebesar 2,73 termasuk kriteria baik, pada uji hipotesis hasil: 9,565.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Waldetrudis Anu (2019), dengan judul “Pengembangan Media Model Montessori Balok Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Bunga Bangsa Tude. Hasil penelitian menunjukkan Bahwa Pengembangan Media Model Montessori Balok Angka layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maria Anjelina Tai (2019), dengan judul “ Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar untuk Melatih Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TKK Negeri Kisaraghe. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat di simpulkan bahwa penelitian sebelumnya dengan penelitian media *Pakapin* memiliki persamaan, yaitu sebagai berikut : subjek yang di teliti adalah sama-sama anak usia dini untuk meningkatkan aspek berpikir simbolik anak yaitu anak dapat mengenal angka dan anak mengenal lambang bilangan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil uji kelayakan yang telah di peroleh dari ahli materi adalah 96,66% dengan kategori “Sangat Valid”, uji kelayakan ahli media adalah 100% dengan kategori “Sangat Valid”, uji kelayakan dari ahli desain adalah 100% dengan kategori “ Sangat Valid”, uji lelayakan perorangan adalah 100% dengan kategori “Sangat Valid”, dan uji kelayakan dari kelompok kecil adalah 96,66% dengan kategori “Sangat Valid”.

Saran

1. Bagi Guru

Guru lebih kreatif dalam menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Anak

Anak perlu diperkenalkan dengan media pembelajaran *Pakapin* untuk meningkatkan aspek berpikir simbolik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan tema yang lain sehingga penerapan media pembelajaran tidak hanya mengembangkan aspek berpikir simbolik tetapi juga aspek perkembangan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Asri, Nur. 2019. Penerapan Media Pakapin Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 1 Pada Pembelajaran Tematik Dinamis Nurul Yaqin. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jamb

Ausubel Budiningsih, Asri. 2003. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rinika Cipta

Azhar, Arsyad. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta : Gavamedia

Depdiknas. 2003. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Hartati, Sofia. 2005. Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

Hermawan. 2009. Media Dan Sumber Belajar Tk. Modul Universitas Terbuka. Jakarta : Pusat Penerbit Universitas Terbuka

Maslich. 2016. Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Kelompok A Ditaman Kanak-Kanak Nasional. Samirono Catur Tunggal Depok Selemman Jogjakarta Skipsi. Yogyakarta : Universitas Yogyakarta.
Permendikdud. 2014. Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Ratnasari Devi. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika

Runtuhekahu, Kandou. 2014. Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Yogyakarta : Ar-Ruz Media

Sugianto, Mayke 2005 Bermain Mainan Dan Permainan Jakarta Depdikbud
Dirjen Dikti

Tadkirowatum, Musfiroh. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasa
Kecerdasan. Jakarta : Depdiknas

Trianto. 2010. Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta : Prestasi