

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN POLA WARNA  
MELALUI METODE BERMAIN KOOPERATIF PADA ANAK KELOMPOK A2  
TK TAMAN PUTERA MANGKUNAGARAN SURAKARTA  
TAHUN AJARAN 2013/ 2014**

**Yogi Ardiani<sup>1</sup>, Sri Anitah W.<sup>1</sup>, Noer Hidayah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret

<sup>2</sup>Program Studi PGSD Universitas Sebelas Maret

e-mail: yogi.ardiani@gmail.com, sri\_anitah@yahoo.com, noerhidayah15@yahoo.com

**ABSTRAK:** Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan meningkatkan kemampuan mengurutkan pola warna melalui metode bermain kooperatif pada anak kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta tahun ajaran 2013/ 2014. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta tahun ajaran 2013/ 2014 yang berjumlah 11 anak (6 laki-laki dan 5 perempuan). Pengambilan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan metode bermain kooperatif dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan pola warna. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak pada setiap siklus. Ketuntasan pada pratindakan sebesar 36,36 %, siklus I 54,54% , dan siklus II 72,72%.

Kata kunci: mengurutkan pola warna, metode bermain kooperatif

***ABSTRACT:** The aim of this classroom action research is to improve the skill of the colour patterning by using cooperative game method in group A2 children of Taman Putera Mangkunagaran Kindergarten Surakarta in academic year 2013/ 2014. This research performed in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The subject is group A2 children of Taman Putera Mangkunagaran Kindergarten Surakarta in academic year 2013/ 2014 which consist of 11 children (6 boys and 5 girls). Data are collected by using interview, observation, test, and documentation. The data validities use source triangulation, technique triangulation, and member check. Data analysis of the research uses an interactive model consisting of data reduction, data presentation, and conclusion or verification. The results shows that learning by using cooperative game method can improve the colour patterning skill in group A2 children of Taman Putera Mangkunagaran kindergarten Surakarta. It was proofed by improvement of children skill in every cycle. Capability of the tasks in precycle is 36,36%, in the first cycle is 54,54%, then in the second cycle is 72,72%.*

*Keywords: colour patterning, cooperative game method*

## **PENDAHULUAN**

Aspek perkembangan yang diperlukan oleh anak usia dini salah satunya adalah perkembangan kognitif khususnya mengurutkan pola. Menurut Polonsky dan Dorothy (2005: 125), pola merupakan himpunan benda yang saling berhubungan satu sama lain. Hubungan yang terjadi dapat didasarkan atas urutan warna, bentuk, dan ukuran. Berdasarkan indikator dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, anak didik kelompok A harus mampu memperkirakan urutan pola berikutnya setelah melihat 2–3

pola berurutan. Kemampuan mengurutkan pola sangat penting, karena dengan kemampuan itu anak berlatih memecahkan masalah dan memprediksi suatu keadaan.

Namun di TK Taman Putera Mangkunagaran, hasil belajar kelompok A2 tahun ajaran 2013/ 2014 tentang mengurutkan pola warna belum sesuai harapan. Hasil observasi dan refleksi yang menunjukkan bahwa dari 11 anak didik, hanya 36,36% yang mampu mengurutkan pola warna dan 63,63% anak masih sulit dalam mencari hubungan dalam pola warna. Penyebab dari masalah tersebut adalah metode pembelajaran yang berpusat pada guru yaitu metode ceramah dan kurang memperhatikan karakteristik anak. Guru juga kurang memanfaatkan alat permainan edukatif (APE).

Bertolak dari penjelasan diatas, maka diperlukan metode yang tepat dalam meningkatkan kemampuan mengurutkan pola warna pada anak Kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta tahun ajaran 2013/ 2014. Metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak. Menurut Piaget, perkembangan kognitif pada usia dini berfokus pada pemikiran praoperasional (Monks dan Knoers, 2006: 221). Pada tahap ini pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan persepsinya sendiri. Aktivitas tersebut dilakukan melalui bermain. Bermain dapat digolongkan atas dasar dimensi perkembangan sosial anak. Penggolongan yang dijelaskan Gordon & Browne adalah bermain secara soliter, bermain secara paralel, bermain asosiatif, dan bermain secara kooperatif (Moeslichatoen, 2004: 37). Bentuk bermain yang paling sesuai dengan perkembangan anak adalah bermain kooperatif. Bermain kooperatif mengharuskan anak menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain. Sehingga bermain kooperatif dapat digunakan sebagai metode pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengurutkan Pola Warna melalui Metode Bermain Kooperatif pada Anak Kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta Tahun Ajaran 2013/ 2014”.

Penelitian ini kemudian dibatasi oleh suatu masalah terkait rendahnya kemampuan mengurutkan pola warna pada anak kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran. Masalah tersebut akan menimbulkan pertanyaan “Apakah penerapan metode bermain kooperatif dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan pola warna pada anak kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran tahun ajaran 2013/ 2014?”. Tujuan yang sesuai dengan rumusan masalah tersebut adalah meningkatkan kemampuan mengurutkan pola warna melalui metode bermain kooperatif pada anak kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta tahun ajaran 2013/ 2014.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Kemampuan mengurutkan pola (*patterning*) memiliki beragam definisi. Polonsky dan Dorothy (2005: 125) menyatakan bahwa mengurutkan pola adalah kemampuan mengurutkan suatu himpunan benda yang saling berhubungan satu sama lain. Sedangkan Smith dan Price (2012: 83) menganggap bahwa “*Pattern can be described as a systematic arrangement of numbers or shapes which follows a given rule*”. Sejalan dengan definisi dari Smith dan Price mengemukakan definisi yang hampir sama. Berdasarkan rumusannya, mengurutkan pola adalah kemampuan menyusun rangkaian warna, bagian-bagian, benda-benda, suara-suara, dan gerakan-gerakan yang dapat diulang (Sujiono, 2007: 11.8).

Pendidik dan ahli matematika telah menekankan pentingnya pola dalam matematika dan mengakui peran pentingnya dalam pengembangan pengetahuan matematika, konsep, dan proses. Hal ini dibuktikan oleh pendapat Steen bahwa “Matematika adalah ilmu pengetahuan dan bahasa pola” (Fox, 2005: 313). Eksplorasi pola juga diidentifikasi sebagai sebuah

pusat gagasan dalam penyelidikan matematika dan sebagai elemen dasar perkembangan matematika pada anak, khususnya terkait pola warna.

Menurut Parten, bermain kooperatif merupakan bermain yang menuntut adanya kerjasama dan koordinasi dalam alat-alat dan peranan-peranan (Monks dan Knoers, 2006: 142). Bermain kooperatif menuntut anak untuk aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain (Moeslichatoen, 2004: 37). Kelebihan dari metode bermain kooperatif yaitu, anak dapat membandingkan potensi dirinya dengan anak yang lain, sikap-sikap positif anak dapat dikembangkan (toleransi, saling menghargai, kerjasama, tanggung jawab, disiplin, kreativitas, dan sikap-sikap kelompok lainnya), dapat menghilangkan beban-beban moril (malu, penakut dan sifat-sifat egois, agresif, manja), dan dapat mengembangkan gairah hidup dalam melakukan tugas, suka menolong, disiplin, dan sikap-sikap sosial lainnya (Hartinah, 2009: 9).

Penelitian ini juga didasarkan atas dua penelitian yang relevan. Penelitian relevan tersebut adalah penelitian dari Jamilah (2013) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Pola melalui Media EVA Foam pada Kelompok B TK Khadijah II Surabaya”. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan pengenalan konsep pola melalui media EVA foam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Khadijah II Surabaya. Sedangkan penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Yuni Muhayati (2012) yang berjudul “Implementasi Permainan Kelompok dalam Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasikan Warna pada Anak Kelompok B TK PGRI Karanggayam Kebumen Tahun Ajaran 2011/ 2012”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya, Siklus I sebesar 52%, Siklus II 72%, dan Siklus III 88%. Kesimpulan dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengklasifikasikan warna melalui permainan kelompok.

Bertolak dari kedua penelitian diatas dapat disimpulkan pembeda dari penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya adalah terletak pada variabel bebas dengan menggunakan penerapan metode bermain kooperatif dan variabel terikatnya adalah mengurutkan pola warna.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan selama 5 bulan yakni mulai bulan Januari sampai Mei 2014, di semester II pada peserta didik kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta tahun ajaran 2013/2014, yang beralamat di Jalan Ronggowarsito 128 Surakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta tahun ajaran 2013/2014, yang berjumlah 11 peserta didik yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang proses pembelajaran menggunakan metode bermain kooperatif, dan pengambilan data melalui pemberian tugas. Data penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber yaitu anak didik, guru, tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran, dokumen atau arsip yang terdiri dari Kurikulum, Program Semester, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan buku penilaian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, pemberian tugas, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member check*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis model interaktif Milles dan Huberman (Sugiyono, 2010: 337), yang meliputi reduksi data, penyajian data, kesimpulan-kesimpulan penarikan atau verifikasi.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap pertemuan meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama dalam penelitian, peneliti melakukan observasi dan pemberian tugas. Observasi yang dilakukan terkait kemampuan guru mengajar dan aktivitas pembelajaran anak. Pada pemberian tugas anak diminta untuk mengerjakan dua jenis LKA (Lembar Kegiatan Anak) dan masing-masing berisi 5 butir soal. Soal LKA 1 merupakan soal tentang kemampuan meniru 2-3 urutan pola warna, sedangkan soal LKA 2 tentang kemampuan memecahkan masalah terkait pola warna. Kedua LKA juga akan digunakan dalam pengukuran untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengurutkan pola warna. Pemberian LKA 1 dilaksanakan pada pertemuan 1 dan LKA 2 pada pertemuan 2 pada setiap siklusnya.

Berdasarkan hasil analisis pratindakan, peneliti menemukan suatu masalah. Masalah tersebut berkaitan dengan aspek kognitif anak khususnya kemampuan mengurutkan pola warna. Metode yang digunakan guru pun masih konvensional yang bersifat *teacher center*. Hal ini diketahui melalui observasi, guru kurang mengaitkan materi dengan realitas kehidupan, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, metode pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Saat anak diminta untuk mengerjakan LKA, anak masih kesulitan sehingga sering bertanya dan melihat pekerjaan teman yang lain. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa anak kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan perilaku interpersonal anak belum muncul karena guru tidak menerapkan tugas yang dikerjakan secara kelompok. Hasil persentase kondisi awal (pratindakan) menunjukkan bahwa kemampuan mengurutkan pola warna pada anak kelompok A2 masih rendah. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1. Persentase Ketuntasan Pratindakan**

LKA	Indikator	Frekuensi		Persentase Ketuntasan
		Tuntas	Tidak	
1.	Meniru 2-3 urutan pola warna	6	5	54,54%
2.	Memecahkan masalah terkait pola warna	4	7	36,36%

Berdasarkan persentase di atas, sebagian besar anak didik belum mencapai indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan. Indikator kemampuan meniru 2-3 urutan pola sebesar 75%, sedangkan indikator memecahkan masalah terkait pola warna sebesar 70%. Persentase ketuntasan secara keseluruhan (indikator 1 dan indikator 2) terkait kemampuan mengurutkan pola warna pada pratindakan yaitu dari 11 anak didik sebanyak 36,36% tuntas (4 anak) dan 63,63% tidak tuntas (7 anak). Setelah menerapkan metode bermain kooperatif pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.2.

**Tabel 4.2. Persentase Ketuntasan Siklus I**

No	Indikator	Frekuensi		Persentase Ketuntasan
		Tuntas	Tidak	
1.	Meniru 2-3 urutan pola warna	7	4	63,63%
2.	Memecahkan masalah terkait pola warna	6	5	54,54%

Berdasarkan tabel 4.2, diketahui bahwa kemampuan mengurutkan pola warna pada anak kelompok A2 mulai meningkat, namun belum mencapai persentase indikator kinerja penelitian. Salah satu cara agar persentase indikator kinerja tercapai yaitu dengan melanjutkan tindakan ke siklus II. Hasil refleksi pada siklus I, kemudian diperbaiki pada siklus II. Hal yang perlu diperbaiki pada siklus II yaitu pemberian motivasi pada anak dan pemilihan bahasa guru dalam menjelaskan aturan permainan.

Hasil ketuntasan dalam siklus II mengalami peningkatan dan sudah melebihi target indikator kinerja penelitian. Pada indikator pertama ketuntasan anak mencapai 81,81%, sedangkan targetnya sebesar 75%. Pada indikator kedua mencapai 72,72%, sedangkan targetnya sebesar 70%. Hasil ketuntasan pada Siklus II dapat dilihat pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3. Persentase Ketuntasan Siklus II**

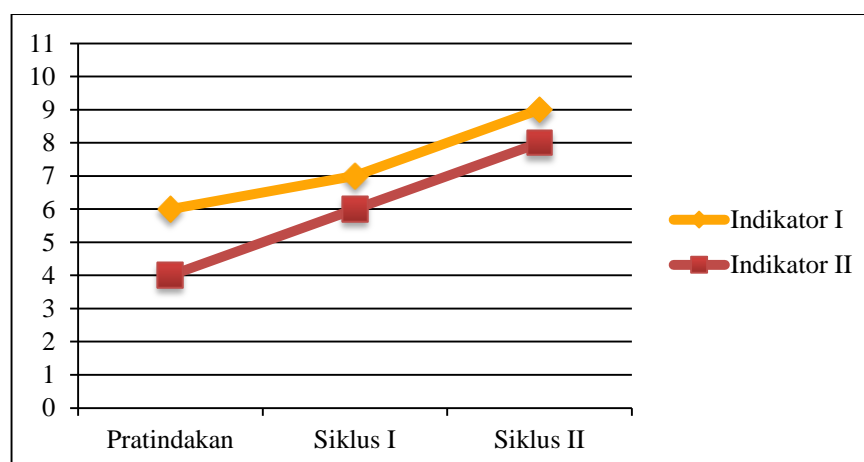
No	Indikator	Frekuensi		Persentase Ketuntasan
		Tuntas	Tidak	
1.	Meniru 2-3 urutan pola warna	9	2	81,81%
2.	Memecahkan masalah terkait pola warna	8	3	72,72%

Peningkatan setiap peningkatan kemampuan mengurutkan pola warna pada 11 anak kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran dari hasil pratindakan hingga siklus II dapat dilihat pada tabel 4.4. Peningkatan tersebut dilihat dari setiap indikator kinerja.

**Tabel 4.4. Perbandingan Frekuensi Ketuntasan Setiap Indikator Kemampuan Mengurutkan Pola Warna**

No.	Indikator Kinerja	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1.	Membuat 2-3 urutan pola warna	6	54,54	7	63,63	9	81,81
2.	Memecahkan masalah terkait pola warna	4	36,36	6	54,54	8	72,72

Berdasarkan tabel 4.4, perbandingan setiap indikator terkait mengurutkan pola warna dapat disajikan dalam bentuk grafik pada gambar 4.1.



Gambar 4.1. Grafik perbandingan setiap indikator dalam kemampuan mengurutkan pola warna

Keberhasilan tersebut juga ditunjang oleh meningkatnya aktivitas pembelajaran anak dan kemampuan guru mengajar selama menerapkan metode bermain kooperatif. Peningkatan aktivitas pembelajaran anak dan kemampuan guru mengajar pada setiap pertemuannya dapat dilihat pada tabel 4.5.

**Tabel 4.5. Peningkatan Hasil Observasi Guru dan Anak**

No.	Siklus	Persentase Hasil Observasi Guru Mengajar	Persentase Hasil Observasi Aktivitas Anak
1.	Pratindakan	61,25%	54,54%
2.	Siklus I Pertemuan 1	67,5%	63,63%
3.	Siklus I Pertemuan 2	75%	72,72%
4.	Siklus II Pertemuan 1	76,5%	81,81%
5.	Siklus II Pertemuan 1	82,5%	81,81%

Bertolak dari penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain kooperatif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan mengurutkan pola warna. Kemampuan tersebut ditingkatkan dengan menerapkan metode yang menyenangkan bagi anak dan menimbulkan interaksi antaranak. Anak juga lebih mudah memahami suatu materi jika dilakukan bersama-sama. Kemampuan guru dalam mengajar juga turut mempengaruhi keberhasilan tujuan pembelajaran.

Kesimpulan tersebut juga sesuai dengan pemikiran yang disampaikan oleh Sudono (2006: 1) bahwa melalui bermain guru dapat memberi kesempatan yang lebih banyak pada anak untuk bereksplorasi, sehingga pemahaman konsep atau pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami anak dengan mudah. Sejalan dengan pendapat Sudono, Semiawan (2002: 20), mengungkapkan bahwa metode bermain merupakan medium untuk anak mencoba dan bereksplorasi secara aktif. Metode bermain kooperatif dapat merangsang minat anak untuk belajar matematika yang akan meningkatkan kemampuan anak. Minat anak berbanding lurus dengan peningkatan kemampuan matematika, seperti yang dinyatakan oleh Fisher, Paige, Doctoroff, Dobbs, Jenifer, dan Arnold (2012) dalam *Journal of Educational Psychology* bahwa “*A reciprocal relationship between math interest and math ability may be in place as early as preschool*”.

Guru memiliki peran penting dalam mengatur dan membina kegiatan mengurutkan pola pada anak usia dini. Peran guru dapat dilakukan dengan bertanya pada anak, menyediakan sumber daya atau media, melibatkan anak, dan memberi dorongan pada anak sehingga memperluas pengetahuan anak-anak dalam membentuk pola matematika. Menurut Waters, untuk menunjang hal tersebut guru harus memiliki pengetahuan tentang pola matematika dan mampu memanfaatkan ketertarikan anak-anak (Fox, 2005: 319).

Sejalan dengan pendapat Fox, penelitian Backman dan Attorps juga menegaskan tentang peran guru menunjang pembelajaran anak terkait kemampuan mengurutkan pola. Hasil analisis penelitiannya menunjukkan adanya empat peran guru. Peran-peran yang dimaksud adalah memahami pengalaman anak, memahami ekspresi atau perasaan anak, kesadaran manfaat dari materi yang disampaikan, dan memahami pengalaman anak sehari-hari (Backman dan Attorps, 2012: 13).

Bertolak dari pembahasan, maka hasil penelitian ini mendukung diterimanya hipotesis. Hipotesis yang dimaksud adalah adanya peningkatan kemampuan mengurutkan pola warna pada anak kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta tahun ajaran 2013/ 2014. Adapun anak yang belum mencapai ketuntasan akan diserahkan kembali pada guru kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran untuk diberi tindak lanjut.

## PENUTUP

Bertolak dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan, maka penerapan metode bermain kooperatif dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan pola warna pada anak kelompok A2 TK Taman Putera Surakarta tahun ajaran 2013/ 2014. Peningkatan tersebut terjadi pada setiap siklus dan persentase ketuntasan anak telah melebihi target yang ingin dicapai. Target pada indikator membuat 2-3 urutan pola warna sebesar 75%, pada siklus I sebesar 63,63%, dan pada siklus II sebesar 81,81% . Sedangkan target pada indikator memecahkan masalah terkait pola warna sebesar 70%, pada siklus I sebesar 54,54%, dan pada siklus II sebesar 72,72%. Rekapitulasi ketuntasan secara keseluruhan terkait kemampuan mengurutkan pola warna pada data awal sebesar 36,36%, kemudian untuk siklus I mencapai 54,54%, dan pada siklus II ketuntasan mencapai 72,72%.

Hasil ketuntasan pada siklus II telah mencapai target yang diharapkan, sehingga menjadi bukti bahwa penerapan metode bermain kooperatif dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan pola warna pada anak kelompok A2 TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta tahun ajaran 2013/ 2014. Faktor kemampuan guru dan kerjasama anak juga ikut mempengaruhi peningkatan kemampuan mengurutkan pola warna.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah dijelaskan, ada beberapa saran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain: (1) Anak sebaiknya melatih kerjasama dan mengembangkan rasa ingin tahu agar kemampuan anak meningkat, khususnya kemampuan mengurutkan pola warna. (2) Guru hendaknya mampu memilih metode dan media yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran mengurutkan pola warna. (3) Pihak sekolah hendaknya memperhatikan pengadaan sarana pembelajaran sehingga memudahkan anak dalam memahami pola warna. (4) Peneliti lain hendaknya mendesain permainan yang menarik bagi anak dan memperdalam komunikasi dengan guru kelas agar maksud dan tujuan penelitian dapat dipahami. Selain itu perlu adanya pengkajian teori-teori yang mendalam terkait peningkatan kemampuan mengurutkan pola warna agar memperoleh hasil lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Backman, K. & Attorps, I. (2012). *Teaching Mathematics in the Pre-school Context. Earlier title: US-China Education Review*, (1), 1-6. Diperoleh 18 April 2014, dari <http://www.eric.ed.gov/>.
- Fisher, Paige, H., Doctoroff, G. L., Dobbs, O., Jennifer, Arnold, D. H. (2012). *Early Math Interest and the Development of Math Skills. Journal of Educational Psychology*, 104 (3), 673-681. Diperoleh 9 Januari 2014, dari <http://search.ebscohost.com/>.
- Fox, Jillian. (2005). *Child-initiated Mathematical Patterning in the Pre-compulsory Years. Proceedings of the 29th Conference of the International Group for the Psychology of Mathematics Education Melbourne: PME*, 2, 313-320. Diperoleh 18 April 2014, dari <http://www.eric.ed.gov/>.
- Hartinah, S. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Jamilah. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Pola melalui Media EVA Foam pada Kelompok B TK Khadijah II Surabaya*. Skripsi, Universitas Negeri Surabaya.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Monks, F. J. & Knoers, A. M. P. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Jogjakarta: Gajah Mada University Press.
- Muhayati, Y. (2012). *Implementasi Permainan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasikan Warna pada Anak Kelompok B Semester II TK PGRI Karanggayam Kebumen*. Skripsi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD.*
- Polonsky, L. & Dorothy, F. (2005). *Matematika untuk Si Kecil*. Bandung: Pakar Karya.
- Semiawan, C. R. (2002). *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Prehallindo.
- Smith, A. M. & Price, A. J. (2012). *Mathematics in Early Years Education: Third Edition*. New York: Routledge.
- Sudono, A. (2006). *Sumber belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.