

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI
MELALUI MEDIA KARTU DOMINO BERGAMBAR DI KELOMPOK B1 RA
AL-GOZALI KOTA BANDUNG**

Rahmah Raisah Rabbani

Teti Ratnasih

Arif Nursihah

rahmahraisahrabbani20@gmail.com

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Received: 26-10-2022	Revised: 26-11-2022	Aproved: 29-12-2022
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstract

This research is motivated by the problem of early childhood numeracy skills at RA Al-Gozali Bandung City with a low category. It can be seen that some children have not been able to distinguish the number symbols 1-10, match the number symbols with the number symbols and use the number symbols to count. This is due to the conventional use of learning media in the classroom so that children are less interested, easily bored and learning is not effective. Therefore, the author uses illustrated domino cards as a solution to improve early childhood numeracy skills. The purpose of this study was to find out: (1) the numeracy skills of early childhood before the use of pictorial domino cards; (2) the application of illustrated domino cards to improve the numeracy skills of early childhood in each cycle; (3) early childhood numeracy skills after applying the pictorial domino card media every cycle. This study used the Classroom Action Research (CAR) method which went through four iterative stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. Data collection techniques through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques using quantitative data analysis and qualitative descriptive. Based on the results of data analysis in this study, it was found that: (1) children's numeracy skills before using the illustrated domino card media obtained an average score of 44 with failure criteria; (2) the application of illustrated domino cards as seen from the activities of teachers and children has increased in each cycle. In cycle I, the average percentage of teacher activity reached 80% with very high criteria and

in cycle II it increased to 100% with very high criteria. Meanwhile, the average percentage of children's activity in cycle I reached 74.99% with high criteria and in cycle II it increased to 85.24% with very high criteria; (3) children's numeracy skills after using pictured domino cards also increased in each cycle. In cycle I the average value obtained reached 64 with sufficient criteria and in cycle II it increased to 91 with very good criteria. Thus, it is proven that illustrated domino cards can improve children's numeracy skills.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah kemampuan berhitung anak usia dini di RA Al-Gozali Kota Bandung dengan kategori rendah. Terlihat beberapa anak belum mampu membedakan lambang bilangan 1-10, mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran di kelas secara konvensional sehingga anak kurang tertarik, mudah bosan dan pembelajaran belum efektif. Maka dari itu, penulis menggunakan media kartu domino bergambar sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) kemampuan berhitung anak usia dini sebelum diterapkan media kartu domino bergambar; (2) penerapan media kartu domino bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini setiap siklus; (3) kemampuan berhitung anak usia dini setelah diterapkan media kartu domino bergambar setiap siklus. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melalui empat tahapan secara berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, diketahui bahwa: (1) kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan media kartu domino bergambar memperoleh nilai rata-rata 44 dengan kriteria gagal; (2) penerapan media kartu domino bergambar dilihat dari aktivitas guru dan anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I, hasil rata-rata persentase aktivitas guru mencapai 80% dengan kriteria sangat tinggi dan pada siklus II meningkat mencapai 100% dengan kriteria sangat tinggi. Sedangkan, hasil rata-rata persentase aktivitas anak pada

siklus I mencapai 74,99% dengan kriteria tinggi dan pada siklus II meningkat mencapai 85,24% dengan kriteria sangat tinggi; (3) kemampuan berhitung anak setelah menggunakan media kartu domino bergambar juga meningkat setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 64 dengan kriteria cukup dan pada siklus II meningkat mencapai 91 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, terbukti bahwa media kartu domino bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata Kunci: *Kemampuan Berhitung, Anak Usia Dini, Media Kartu Domino Bergambar*

A. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan yang baik hendaknya diberikan sejak usia dini, karena pada anak usia dini terdapat masa golden age (masa keemasan) yaitu ketika anak berusia 0-6 tahun. Masa golden age adalah masa keemasan anak untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan, di mana masa itu tidak akan pernah dapat terulang kembali.

Pada masa golden age terdapat beberapa aspek perkembangan yang dibutuhkan oleh anak usia dini. Aspek perkembangan kognitif adalah salah satu aspek yang sangat penting bagi anak usia dini yang harus distimulasi sejak dini disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak. Kemampuan kognitif yang ada pada diri anak merupakan serangkaian proses dari alat berpikirnya, melalui berpikir anak akan membangun berbagai pengetahuan yang diraih melalui pengalaman.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 (4) menyatakan bahwa: perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik. Belajar dan pemecahan masalah, didalamnya mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, dan lain-lain. Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, serta menggunakan konsep bilangan, dan lain-lain.¹ Dengan demikian, perkembangan kognitif anak merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan karena melalui perkembangan kognitif anak dapat memperoleh kemampuan dalam berpikir secara logis, juga dapat memecahkan masalah secara teliti dan berhati-hati untuk masa yang akan datang.

Kemampuan kognitif bagi anak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung, logika matematika dan pengetahuan tentang kemampuan memilah, menghubungkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir anak secara kritis dan teliti. Kemampuan berhitung pada anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan matematika dasar seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi serta dapat membentuk sikap anak secara logis, kritis, cermat dan kreatif serta disiplin pada diri anak dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berhitung pada anak usia dini terutama pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun) sangat diutamakan, mengingat kondisi di lapangan yang menuntut anak untuk dapat menulis, membaca dan berhitung (calistung). Orang tua menuntut agar anak mampu membaca dengan lancar, menulis dengan rapi serta berhitung dengan benar setelah

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 (4)

menempuh pendidikan di jenjang PAUD.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran berhitung yang dilakukan di tingkat PAUD belum sepenuhnya berhasil. Hal ini sebagaimana hasil observasi yang dilakukan di Kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung ditemukan kemampuan berhitung anak dengan kategori rendah. Terlihat beberapa anak belum mampu membedakan lambang bilangan 1-10, belum mampu mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dan belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Berdasarkan fenomena yang muncul di Kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung, peneliti menemukan permasalahan mengenai kemampuan berhitung anak yang belum berkembang dengan baik. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran secara konvensional sehingga anak kurang tertarik, mudah bosan dan pembelajaran belum efektif.

Oleh karena itu, perlunya sebuah media yang mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Merujuk masalah diatas peneliti mencoba melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan mengajukan media kartu domino bergambar sebagai solusi permasalahan di atas. Melalui penerapan media kartu domino bergambar dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Tentunya media kartu domino bergambar yang dirancang khusus untuk anak-anak disesuaikan dengan tema dan mengandung unsur edukatif.

Peneliti memilih kartu domino bergambar sebagai media pembelajaran, karena media ini mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, hal ini sebagaimana disebutkan dalam buku Metode Pengembangan Kognitif menurut Yuliani Nurani Sujiono bahwa kartu domino bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Dengan penerapan media kartu domino bergambar ini diharapkan anak akan antusias dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan

berhitung tanpa adanya paksaan dari kita.²

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Domino Bergambar (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B1 Ra Al-Gozali Kota Bandung)”*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung sebelum diterapkan media kartu domino bergambar?, (2) Bagaimana penerapan media kartu domino bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung setiap siklus?, dan (3) Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung setelah diterapkan media kartu domino bergambar setiap siklus?.

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) Kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung sebelum diterapkan media kartu domino bergambar., (2) Penerapan media kartu domino bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung setiap siklus., dan (3) Kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung setelah diterapkan media kartu domino bergambar setiap siklus.

B. Pembahasan

1) Kajian Teori

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia domino adalah permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dan sebagainya) yang bermata (bertitik

² Yulianti Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Indeks, 2012).

besar), setiap kartu dibagi menjadi dua bidang, dimana setiap bidangnya berisi 0-6 titik.³ Rakhma mengemukakan bahwa kartu domino adalah kartu permainan dimana bentuk kartunya mirip dengan kartu domino dan cara bermainnya sama seperti kita memainkan kartu domino dengan bentuk setiap kartunya persegi panjang dan dibagi menjadi dua sisi yaitu sisi kanan dengan nilai bilangan pecahan dan sisi kiri dengan nilai pecahan gambar.⁴

Dari pernyataan di atas peneliti menyimpulkan bahwa media kartu domino merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa berbentuk persegi panjang yang dibagi menjadi dua ruas sama panjang yaitu ruas kanan dan ruas kiri yang terdapat gambar dan jumlah bilangan yang harus dipasangkan pada konsep kartu sebelah kanan dengan konsep kartu sebelah kiri. Pada umumnya kartu domino berupa kartu yang terbuat dari kertas sedikit tebal berukuran kecil biasa berbentuk persegi panjang dan pada setiap kartunya terbagi menjadi dua bidang dengan setiap bidangnya memiliki nilai tertentu dengan jumlah angka 1-6 dalam bentuk bulatan.

2) Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melalui empat tahapan secara

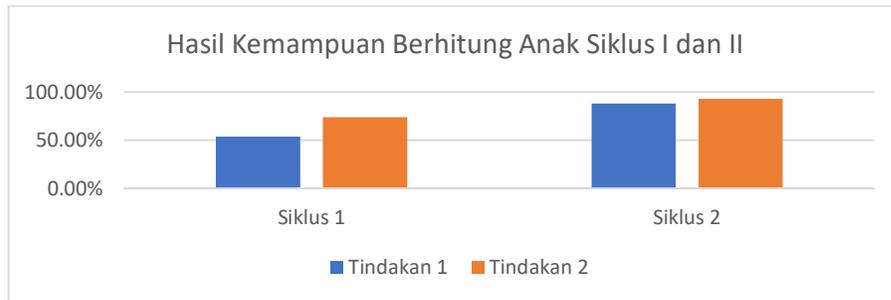
³ Em Zul Fajri, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. (Yogyakarta: Aneka Ilmu, 2008).

⁴ Auliya Rakhma, "Penggunaan media kartu permainan domino untuk meningkatkan keterampilan belajar pecahan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III SD Negeri Menuran 02 Baki Sukoharjo," *Skripsi Universitas Sebelas Maret* (2010).

berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Adapun subjek penelitian yaitu anak kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung yang berjumlah 14 orang anak.

3) Hasil penelitian

Pada hasil observasi anak pada tindakan I, anak terlihat antusias karena adanya media pembelajaran yang baru mereka lihat dan gunakan, namun bingung bagaimana cara menggunakan media yang disediakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Adapun peningkatan siklus I ke siklus II cukup signifikan. Pada kemampuan berhitung anak meningkat dari 64 dengan kriteria cukup menjadi 91. Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak telah mengikuti pembelajaran dengan baik dan optimal. Guru juga telah menggunakan media kartu domino bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dengan optimal. Kesimpulan akhir dari penelitian ini menjawab hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti bahwa media kartu domino bergambar diduga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Kemampuan Berhitung Anak Siklus I dan II

4) Pembahasan

Penelitian mengenai penerapan media kartu domino bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Gozali Bandung telah selesai dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan II siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus dilakukan sebanyak dua tindakan, siklus I dengan dua tindakan dan siklus II dengan dua tindakan. Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun penjelasan mengenai pembahasan hasil penelitian, sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung sebelum menggunakan media kartu domino bergambar

Berdasarkan pengamatan awal pada pratindakan menunjukkan bahwa kondisi kemampuan berhitung anak belum maksimal. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil yang diperoleh yaitu sebesar 44 dengan kriteria gagal. Hal ini disebabkan oleh penerapan media

pembelajaran yang masih konvensional sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Terdapat banyak cara bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, salah satunya ialah penerapan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Peneliti menggunakan media kartu domino bergambar sebagai upaya untuk menarik anak agar dapat antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Gozali Bandung.

Sejalan dengan Afri Maiyuli, mengatakan dalam jurnal penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam", bahwa melalui permainan domino dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kartu domino adalah salah satu permainan edukatif yang berfungsi untuk mengenalkan konsep bilangan terutama konsep mengenal angka dan menghitung benda, mengenal kumpulan benda dengan jumlah benda sama atau tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak.⁵

2. Penerapan Media Kartu Domino Bergambar untuk Meningkatkan

⁵ Afri Maiyuli, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agam," *Jurnal Universitas Negeri Padang*, 1-12.

Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung

a. Aktivitas Guru dan Anak Pada Siklus I

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I bahwa aktivitas guru selama pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino bergambar pada siklus I termasuk ke dalam kriteria tinggi dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 73,33%. Demikian pula aktivitas anak menunjukkan bahwa selama anak mengikuti pembelajaran pada siklus I termasuk ke dalam kriteria tinggi dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 74,99%.

b. Aktivitas Guru dan Anak Pada Siklus II

Berdasarkan hasil analisis pada siklus II bahwa aktivitas guru selama pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino bergambar pada siklus II termasuk ke dalam kriteria sangat tinggi dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 100%. Demikian pula aktivitas anak menunjukkan bahwa selama anak mengikuti pembelajaran pada siklus II termasuk ke dalam kriteria sangat tinggi dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85,24%.

Pada aktivitas pembelajaran ini menurut Badru Zaman (Zaman & Eliyawati, 2010) media kartu domino bergambar ini

dapat menjelaskan pengertian-pengertian yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata, dapat membangkitkan minat untuk sesuatu yang baru yang akan dipelajari, dapat menyampaikan dan menjelaskan informasi, pesan, ide atau gagasan tanpa menggunakan banyak bahasa verbal tetapi dapat memberi kesan, dan tentunya mengembangkan kemampuan berhitung anak.

3. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Setelah diterapkan Media Kartu Domino Bergambar di Kelompok B1 RA Al-Gozali Bandung

a. Kemampuan berhitung anak pada siklus I

Berdasarkan hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus I tindakan pertama sebesar 54, dan tindakan kedua sebesar 74, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 64 dengan kriteria cukup.

b. Kemampuan berhitung anak pada siklus II

Berdasarkan hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus II tindakan pertama sebesar 88 dan tindakan kedua 93 dengan rata-rata 91 dengan kriteria sangat baik.

Hasil yang dicapai dalam penerapan media kartu domino bergambar ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena melalui media kartu domino bergambar anak dilatih untuk dapat mencocokkan

bilangan dan lambang bilangan serta melatih anak tentang cara berpikir. Anak yang dapat memecahkan masalah sendiri menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam berpikir dan berkeaktivitas dapat berkembang dengan baik.

Untuk itu, sangatlah penting melatih anak untuk mampu menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa bantuan orang lain, hal ini dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan bermain kartu domino. Sejalan dengan pendapat (Lisdiana, 2017) anak dapat memecahkan masalah yang mereka hadapi melalui media kartu domino bergambar, dan anak didorong untuk berpikir memikirkan jalan keluar dari masalah yang ada, dan anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dalam berhitung dengan media kartu domino bergambar.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas mengenai upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media kartu domino bergambar yang dilaksanakan di Kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Bandung sebelum diterapkan media kartu domino bergambar masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil kemampuan berhitung anak

yang memperoleh nilai rata-rata 44 dengan kriteria gagal.

2. Penerapan media kartu domino bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dilihat dari aktivitas guru dan anak pada siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil rata-rata persentase aktivitas guru mencapai 80% dengan kriteria sangat tinggi. Pada siklus II hasil rata-rata persentase aktivitas guru meningkat menjadi 100% dengan kriteria sangat tinggi. Sedangkan hasil rata-rata persentase aktivitas anak pada siklus I mencapai 74,99% dengan kriteria tinggi dan pada siklus II meningkat mencapai 85,24% dengan kriteria sangat tinggi.
3. Kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung setelah diterapkan media kartu domino bergambar, mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 64 dengan kriteria cukup dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh meningkat mencapai 91 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu domino bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajri, E. Z. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aneka Ilmu.

- Hayati, T. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Insan Mandiri.
- Iskandar. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi: Gaung Persada Press.
- Johani, D. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Kemdiknas. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kemdiknas.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mulyasa. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2001). *Psikologi Perkembangan Pribadi*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Poerwadarminta, W. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sigit, P., Pratiwi, H., & Suci Rohmadheny, P. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sujiono, N. Y. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Syah, Muhibbin. (2017). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yoni, A. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Jurnal:

- Maiyuli, A. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agam. *Universitas Negeri Padang*, 1-12.
- Rakhma, A. (2010). Penggunaan media kartu permainan domino untuk meningkatkan keterampilan belajar pecahan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III SD Negeri Menuran 02 Baki Sukoharjo. *Universitas Sebelas Maret*.



© 2019 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).