

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Pada usia ini secara terminologi disebut sebagai anak usia prasekolah. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Berdasarkan hasil penelitian/kajian yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum, Balitbang Diknas tahun 1999 menunjukkan bahwa hampir pada seluruh aspek perkembangan anak yang masuk TK mempunyai kemampuan lebih tinggi daripada anak yang tidak masuk TK di Kelas I SD (Depdiknas, 2004:4).

Pendidikan prasekolah secara formal diwujudkan dalam pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK), yang pada hakekatnya bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik (Sujiono, 2009: 22). Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3, menyatakan bahwa:

“Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur formal. Tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, nilai agama, moral, sosial emosional dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar di Sekolah Dasar”.

Di samping itu, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009, dinyatakan bahwa lingkup perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak TK meliputi lingkup perkembangan nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak lebih banyak difokuskan pada bidang dasar (basic), yaitu membaca, menulis, dan berhitung yang dikenal dengan “*Three Rs*” (Tiga R), yaitu *Reading*, *Writing*, dan *Aritmathic*. Istilah “*Back to Basic*” yang sering didengar tidak lain merupakan istilah “Tiga R” tersebut, yang artinya mengembalikan fokus pembelajaran di Taman Kanak-kanak atau Sekolah Dasar kelas awal ke arah kegiatan membaca, menulis, dan berhitung. Di Indonesia “Tiga R” dikenal dengan istilah “calistung”, yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak sekedar untuk mengembangkan “Tiga R”, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, terutama aspek kognitif.

Masa ini dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya untuk mengenal konsep bilangan. Oleh karena itu, diperlukan kondisi dan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar kebutuhan dan perkembangannya dapat tercapai secara optimal.

Aspek yang tidak kalah penting dalam keseluruhan perkembangan anak usia dini adalah Perkembangan Intelektual. Kognisi merupakan bagian intelek yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan dan penalaran. Dengan kemampuan kognisi inilah

**Vera Noviana, 2013**

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

individu mampu memberikan respon terhadap kejadian yang terjadi secara internal dan eksternal (Cavanagh dalam Wahyudin dan Agustin, 2009:12).

Peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak usia 4-6 tahun. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu, bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan (Depdiknas, 2004:4).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Ia membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku. Bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia prasekolah usia 4-6 tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik fisik, intelektual, bahasa, sosial, dan emosional mereka tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda (Montolalu dkk, 2009:10).

Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak. Penyelidikan Vygotsky (dalam Montolalu dkk, 2009:15) membenarkan adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif.

**Vera Noviana, 2013**

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lebih lanjut Vygotsky (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:34) percaya bahwa bermain membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil perkembangan kognitif seperti yang telah dikemukakan oleh Piaget. Dalam bermain, anak selalu berperilaku di atas usia rata-rata, di atas perilakunya sehari-hari, dalam bermain anak dianggap “lebih” dari dirinya sendiri.

Menurut Sriningsih (2009: 80) bermain dapat pula dijadikan sebagai sarana untuk menanamkan kecintaan anak terhadap matematika. Penanaman konsep matematika dapat dilakukan sedini mungkin melalui kegiatan permainan matematika yang menyenangkan bagi anak.

Adapun ciri-ciri lain yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan matematika adalah sebagai berikut: (1) anak secara spontan menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan (2) menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman, (3) anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan, (4) anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya, (5) anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya (Sriningsih, 2009: 81).

Menurut Fromboluti dan Rinck (dalam Sriningsih, 2009:29) anak membangun konsep-konsep matematika melalui berbagai kegiatan sehari-hari yang ia lakukan. Konsep matematika dibentuk melalui pengalaman langsung yang dapat dilakukan anak pada berbagai percobaan atau penemuan. Konsep matematika dapat pula dikembangkan melalui berbagai kegiatan bermain misalnya bermain pasir, bermain air, bermain puzzle, bermain balok, bermain masak-masakan. Melalui berbagai kegiatan ini secara tidak langsung anak belajar

**Vera Noviana, 2013**

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tentang konsep ukuran, bilangan, warna, bentuk dan lain sebagainya. Anak membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membangun konsep matematika dalam dirinya, karena belajar matematika memerlukan kemampuan untuk berpikir abstrak.

Kompetensi matematika yang dipadukan dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini adalah kompetensi matematika yang dipublikasikan dalam dokumen *The National Council of Teacher of Mathematics* pada tahun 2003 tentang Prinsip dan Standar untuk Matematika Sekolah. Kompetensi matematika yang direkomendasikan untuk anak usia dini terdiri dari kompetensi isi dan proses pembelajaran matematika. Kompetensi isi antara lain: bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, analisis data dan probabilitas. Sedangkan kompetensi proses meliputi: *problem solving*, penalaran dan pembuktian, komunikasi, koneksi dan representasi. Standar pembelajaran matematika mengacu pada sepuluh standar yang ditetapkan oleh NTCM (2003) yaitu (1) bilangan dan operasi bilangan, (2) aljabar, (3) geometri, (4) pengukuran, (5) analisis data dan probabilitas, (6) pemecahan masalah, (7) penalaran dan pembuktian, (8) komunikasi, (9) koneksi, (10) representasi (Sriningsih, 2009:25).

Konsep bilangan itu bersifat abstrak, sehingga untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak, guru diharapkan dapat menyajikan materi dengan menggunakan media yang menarik, karena pada saat yang sama di dalam diri anak akan terjadi proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pemahaman yang abstrak. Menurut Piaget (Wahyudin dan

Agustin, 2011:37) perkembangan kognitif anak terjadi dalam empat tahap, yaitu Vera Noviana, 2013

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tahap sensorimotorik (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-12 tahun) dan tahap operasional formal (usia 12 sampai usia dewasa).

Atas dasar tahapan tersebut, anak usia Taman Kanak-Kanak berada pada tahap pra-operasional yaitu tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan berfikir intuitif dimana salah satu ciri dari tahapan ini adalah anak mulai dapat membilang menggunakan benda konkret.

Berdasarkan pengamatan di TK Negeri Pembina khususnya kelompok B tahun ajaran 2012/2013, terhadap kemampuan anak secara umum dalam memahami konsep bilangan dan lambang bilangan menunjukkan hasil yang belum memuaskan. Anak masih belum memahami konsep bilangan dengan baik serta masih keliru dalam menuliskan lambang bilangannya. Bahkan masih ada beberapa anak yang belum dapat menyebutkan urutan bilangan 1-20 dengan benar. Selain itu dari 21 anak di kelompok B masih terdapat 14 anak yang belum dapat menunjukkan lambang bilangan 1-20 dan mencocokkan bilangan 1-20 dengan lambang bilangannya.

Kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di TK Negeri Pembina sebagian besar menerapkan konsep bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Adapun penggunaan media pembelajaran baik itu berupa buku paket pelajaran maupun media lainnya sudah cukup digunakan. Adapun kegiatan bermain yang berhubungan dengan kemampuan kognitif, matematika yang sudah dilaksanakan di diantaranya menghubungkan lambang bilangan dengan benda, bermain balok, mengelompokkan benda-benda, bermain kartu angka. Kegiatan

**Vera Noviana, 2013**

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media tersebut sudah pernah dilakukan semuanya, dan anak terlihat sudah bosan dengan benda dan peralatan tersebut. Selain itu pembelajaran mengenai konsep bilangan dalam bentuk permainan masih belum banyak dilakukan. Penggunaan media kartu permainan dalam pembelajaran masih jarang dilakukan.

Penggunaan media-media yang sudah ada seperti kartu angka, bermain balok ternyata kurang mendapat respon dari anak. Hal ini dikarenakan anak sudah merasa bosan menggunakan media-media tersebut. Sehingga pemahaman anak dalam konsep bilangan dan lambang bilangan masih dirasakan kurang. Selain hal tersebut, yang menyebabkan anak mudah bosan adalah kegiatan yang dilakukan masih kurang unsur bermainnya. Sesuai dengan karakteristik anak TK yang masih senang bermain, maka diperlukan suatu media yang digunakan dalam pembelajaran dalam bentuk permainan.

Pembelajaran mengenai konsep bilangan dalam bentuk permainan yang sudah diterapkan yaitu dalam permainan ular tangga di halaman sekolah dengan ukuran besar. Anak-anak senang menggunakannya, tetapi kurang efektif karena yang bermain ular tangganya terlalu banyak sehingga anak menjadi bosan menunggu dan guru pun menjadi kerepotan mengaturnya.

Permainan ular tangga tersebut kurang efektif, karena tidak bisa dimainkan di dalam kelas. Permainan ular tangga yang dimainkan di luar kelas, kadangkala mengakibatkan anak tidak konsentrasi. Hal ini dikarenakan di luar kelas banyak hal yang dapat dilihat anak seperti melihat ibunya, melihat pedagang yang menjual es dan lain-lain, sehingga perhatiannya ketika permainan dilakukan

**Vera Noviana, 2013**

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjadi terganggu. Untuk itu saya ingin memberikan alternatif media lain untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan yaitu berupa media kartu permainan. Dengan menggunakan media kartu permainan dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Uraian tersebut di atas menjelaskan bahwa untuk menyampaikan konsep bilangan pada anak Taman Kanak-Kanak jangan hanya direpresentasikan secara verbal, tetapi sebaiknya melalui objek-objek konkrit maupun semi konkrit. Agar konsep bilangan dapat dipahami oleh anak, maka cara penyajian materi harus diperhatikan. Materi yang disajikan guru seyogyanya dapat membuat anak menjadi tertarik. Salah satu cara menyajikan materi yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Dalam proses belajar, media merupakan salah satu komponen yang sangat menunjang untuk memudahkan siswa belajar. Salah satu faktor keberhasilan pembelajaran adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat, untuk itu maka penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran dengan hasil yang optimal. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2009:15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan anak, dapat memotivasi anak untuk belajar, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

**Vera Noviana, 2013**

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Oleh karena itu, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka harus menggunakan media yang menarik. Briggs (Sadiman, 2008:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran adalah media visual.

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2009:91).

Salah satu bentuk media visual yang dapat digunakan adalah kartu permainan. Hasil penelitian yang berhubungan dengan permainan yang digunakan dalam pembelajaran di TK adalah permainan Ular Tangga. Menurut Sriningsih (2008:95) mengungkapkan secara umum bahwa media permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal bilangan dan konsep bilangan. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik-turun, maju mundur, ke atas-ke bawah, dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini diantaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran.

**Vera Noviana, 2013**

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam penelitian ini yang dimaksud media kartu permainan untuk anak TK adalah media berbentuk kartu permainan yang digambar dengan beberapa gambar. Selain itu juga terdapat angka-angka yang digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak. Dengan menggunakan media kartu permainan tersebut kemudian anak melakukan permainan dengan aturan yang telah ditentukan. Adapun manfaat dari media kartu permainan tersebut anak dapat memahami konsep bilangan dan lambang bilangan, karena selama permainan berlangsung anak akan berhubungan langsung dengan konsep bilangan dan lambang bilangan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka penelitian ini memfokuskan pada kajian terhadap fenomena yang ditemukan di lapangan dalam kaitannya dengan pemahaman konsep bilangan pada anak Taman Kanak-Kanak, maka dipandang perlu adanya penelitian untuk mengungkapkan gambaran tersebut yang dirumuskan dalam judul penelitian **“Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada anak TK melalui Media Kartu Permainan.”**

## **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih belum berkembangnya kemampuan anak dalam memahami konsep dan lambang bilangan, penggunaan metode permainan yang masih terbatas. Maka dalam penelitian ini akan dikaji tentang Bagaimanakah meningkatkan pemahaman konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak TK melalui media kartu permainan. Secara lebih rinci

**Vera Noviana, 2013**

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi obyektif kemampuan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan di TK. Negeri Pembina sebelum permainan dilakukan?
2. Bagaimana implementasi penggunaan media kartu permainan dalam meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak di TK. Negeri Pembina?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak di TK. Negeri Pembina setelah menggunakan media kartu permainan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilaksanakan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan yang diterapkan pada anak Kelompok B TK Negeri Pembina Purwakarta. Sedangkan tujuan penelitian secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh informasi tentang kondisi obyektif kemampuan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan di TK Negeri Pembina sebelum dilakukan permainan.
2. Memperoleh informasi tentang implementasi permainan dengan media kartu permainan dalam meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan anak TK Negeri Pembina.

**Vera Noviana, 2013**

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Memperoleh informasi tentang peningkatan kemampuan memahami konsep bilangan dan lambang bilangan anak di TK Negeri Pembina setelah menggunakan Permainan dengan media kartu permainan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini secara umum adalah dapat membantu dalam meningkatkan pelaksanaan pembelajaran khususnya mengenai konsep dan lambang bilangan, secara khusus dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi penulis, hasil penelitian ini semoga dapat meningkatkan pengetahuan tentang pelaksanaan proses pembelajaran konsep dan lambang bilangan anak TK Negeri Pembina dan juga dapat menjadi acuan di TK lainnya
2. Pengembang, perencana, penyelenggara, dan pelaksana lembaga pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam pengembangan, perencanaan, dan penyelenggaraan program pendidikan anak pada Taman Kanak-kanak.
3. Bagi pengelola dan guru TK Negeri Pembina Purwakarta, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan Taman Kanak-kanak ke arah yang lebih baik lagi.
4. Bagi lingkungan akademik, hasil penelitian ini mudah-mudahan dapat menambah khasanah keilmuan dan dapat dijadikan sebagai salah satu kajian literatur dalam membahas pendidikan anak usia dini.

**Vera Noviana, 2013**

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **E. Sistematika Kerangka Penulisan Skripsi**

Penulisan laporan penelitian ini disusun berdasarkan pedoman penelitian yang berlaku pada UPI Bandung, secara rinci laporan penulisannya adalah sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Identifikasi dan Perumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Sistematika Kerangka Penulisan Skripsi

### **BAB II. LANDASAN TEORETIS**

- A. Hakekat Anak Usia Dini
- B. Karakteristik Anak Usia Dini
- C. Konsep Matematika Pada Anak TK
- D. Kemampuan Memahami Konsep dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini
- E. Media Pembelajaran
- F. Media Kartu Permainan
- G. Cara Penggunaan Media Kartu Permainan (Aturan Permainan)

### **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Lokasi dan Subjek Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Metode Penelitian
- D. Definisi Operasional
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Teknik Analisis Data

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan Penelitian

### **BAB V. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

- A. Kesimpulan
- B. Rekomendasi

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

### **RIWAYAT HIDUP**

Vera Noviana, 2013

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



**Vera Noviana, 2013**

Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Media Kartu Permainan

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)