

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU MATEMATIKA BERGAMBAR (*BOOKMEB*) DALAM MENGENALKAN OPERASI PENJUMLAHAN PADA ANAK TAMAN KANAK-KANAK KELOMPOK B

DEVELOPMENT MEDIA "BOOKMEB" FOR INTRODUCING SUM OPERATIONS IN KINDERGARTEN

Oleh: bondan sangaji sugita, pgpaud/paud fip uny
bondansays@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku matematika bergambar "*Bookmeb*" dalam mengenalkan operasi penjumlahan pada anak TK Taman Indria Nglampengan Dlingo Bantul. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang diadopsi dari model pengembangan Brog and Gall dan peneliti hanya mengikuti 5 langkah dari 10 langkah yang ada. Langkah-langkah tersebut antara lain adalah penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal uji coba awal dan revisi produk awal. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum melakukan uji coba awal terhadap anak. Data yang dikumpulkan menggunakan angket validasi ahli materi dan ahli media, angket penilaian anak, observasi, wawancara singkat dan dokumentasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapat skor 45 (sangat baik) dan hasil validasi pertama ahli media mendapat skor 66 (sangat baik) sedangkan hasil validasi kedua mendapat skor 71 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan jumlah rata-rata 68,11 (sangat baik). Secara keseluruhan media pembelajaran buku matematika bergambar "*Bookmeb*" sudah layak digunakan untuk mengenalkan operasi penjumlahan pada anak. Berdasarkan pengamatan secara langsung, media pembelajaran buku matematika bergambar "*Bookmeb*" dapat mempermudah anak untuk belajar matematika sederhana.

Kata kunci: *pengembangan, bookmeb, penjumlahan*

Abstract

This aims of this research is to develop learning media of mathematic book with pictures "Bookmeb" to introduce sum operation for the kindergarten Indria Nglampengan Dlingo Bantul. This method of research is development research which is adopted from development model of Brog and Gall and researchers only used 5 from 10 steps. Those steps are researching and collecting information, planning, developing product from the first try out and revising the first try out. The development of the media was validated by material and media experts before conducting first try out to the children. The data were validated using expert judgement presented in charts of material and media evaluation, assesment, observation, interview and documentation. The data were analyzed using quantitative and qualitative technique. Based on the validation from the media experts shows score 45 (very good) and the first validation from the material experts shows score 66 (very good) mean while the results of the second validation shows score 71 (very good). The results of first try out was an average of 68.11 (very good). Overall the learning media of mathematic book with pictures "Bookmeb" is suitable to introduce the sum operation to students. Based on direct observation, it can facilitate students to study simple mathematic

Keywords: *development, bookmeb, sum*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan merupakan langkah strategis dalam pembangunan sumberdaya manusia. Tidak mengherankan apabila penyelenggaraan pendidikan anak usia

dini mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara-negara maju. Di Indonesia pendidikan anak usia dini secara tingkatan mempunyai kedudukan yang sama dengan jenjang pendidikan dasar, menengah dan tinggi. Hal ini tersirat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28

ayat 1 tentang pendidikan nasional.

Pendidikan Taman Kanak-kanak yang sering disebut TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usiadini di Indonesia. Taman Kanak-kanak merupakan jenjang pendidikan formal pertama untuk anak usia dini berumur empat sampai enam tahun. Masitoh (2005:7) mengungkapkan bahwa perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak yang terentang antara usia empat sampai enam tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan, sehingga banyak ahli yang menyebutkan bahwa usia ini merupakan fase yang fundamental bagi perkembangan individu. Semua itu karena pada usia inilah menjadi peluang yang sangat besar untuk pembentukan kepribadian seseorang. Selain itu banyak juga ahli yang menyebutkan usia ini sebagai "*golden age*" atau masa keemasan, yang mana anak mengalami perkembangan fisik dan mental yang luar biasa bahkan bisa mencapai kesempurnaan perkembangannya. Fred Ebbeck (Masitoh dkk, 2005: 7) mengatakan bahwa "usia Taman Kanak-kanak adalah masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus paling sibuk".

Berangkat dari hal tersebut maka Pendidikan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak berfungsi sebagai fasilitas dalam perkembangan dan pertumbuhan secara menyeluruh pada seluruh aspek perkembangan. Oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini haruslah dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dan perkembangan anak yang mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan nilai agama moral. Selain itu pendidikan Taman

Kanak-kanak haruslah menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, menyajikan iklim yang bermakna dan yang hangat seperti yang ada dilingkungan keluarga.

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak hendaklah mengutamakan bermain yang menyenangkan. Karena mengingat dunia anak adalah dunia bermain maka kegiatan pun disajikan dalam suasana bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain sambil belajar merupakan cara penyampaian suatu materi pembelajaran kepada anak dengan cara yang menyenangkan melalui sebuah aktivitas bermain. Melalui bermain tanpa disadari anak akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman dengan cara yang mudah.

Pada kenyataannya yang terlihat secara umum masih ada orang tua yang memberikan materi pelajaran tanpa melalui kegiatan bermain tetapi lebih bersifat akademik. Misalnya yang terlihat dalam penyampaian materi berhitung. Masih ada orang tua yang menggunakan cara praktis dalam mengajarkan berhitung pada anak. Penyampaian materi berhitung tanpa dipadukan dengan adanya sebuah media pembelajaran. Persoalan ini memang merupakan fenomena tersendiri khususnya di Indonesia. Semua itu dilatarbelakangi dengan adanya tes masuk Sekolah Dasar yang mengharuskan anak bisa berhitung. Hal ini mengakibatkan banyak tuntutan orang tua terhadap sekolah agar setelah lulus dari Taman Kanak-kanak anak bisa berhitung. Semua membuat guru dan sekolah berusaha semaksimal mungkin dalam mengajarkan menghitung pada anak. Bahkan ada beberapa sekolah Taman Kanak-kanak yang

menawarkan ketika siswa sudah lulus dari sekolah tersebut dipastika sudah bisa berhitung. Semua itu dilakukan agar menarik minat orang tua untuk menyekolahkan anaknya disekolah tersebut.

Sebenarnya mengajarkan matematika pada anak usia dini bukan hal yang salah tetapi dalam hal ini perlu dikemas secara sederhana dan menyenangkan agar anak dapat mudah dalam menerima dan memahaminya. Semua itu mengingat pentingnya manfaat matematika untuk anak usia dini. Pada bidang pengembangan kognitif akan menjadi kurang lengkap tanpa adanya pengenalan konsep matematika sederhana. Hal tersebut dipertegas Slamet Suyanto (2005:57) yang menyatakan bahwa fungsi utama pengenalan matematika pada anak usia dini ialah dapat mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berfikir logis matematis.

Dilihat dari fungsi dan manfaat diatas ternyata pengenalan konsep matematika sederhana pada anak dirasa menjadi sangat perlu. Selain membilang dan mengenal angka, pengenalan matematika sederhana pada anak juga meliputi pengenalan operasi bilangan. Hanya saja dalam mengenalkan matematika sederhana pada anak harus dilakukan secara bertahap. Seperti yang diungkapkan Sudaryanti (2006: 18), syarat utama mengenalkan operasi bilangan adalah ketika anak telah memahami betul bilangan dan angka. Operasi bilangan penjumlahan atau penambahan merupakan operasi bilangan yang pertama yang tergolong paling mudah dan bisa dipelajari sejak usia dini. Menurut standar kompetensi (standar isi) TK dan RA 2006

(Depdiknas: 2006) menjelaskan bahwa pengenalan penambahan merupakan salah satu indikator yang diharapkan dapat dicapai secara tuntas.

Operasi penjumlahan dalam konsep matematika sederhana merupakan salah satu dasar bagi manusia untuk menyelesaikan masalah dari lingkungan sekitar. Peranan pengenalan operasi penjumlahan untuk anak usia 5-6 tahun sangat penting, melalui operasi penjumlahan akan memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar yang dilakukan secara sistematis. Pelaksanaan pembelajaran dalam pengenalan operasi penjumlahan untuk anak usia 5-6 tahun tidak selalu melalui pembelajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis dan monoton, namun akan lebih baik jika melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Selain itu dalam penyampaian materi praktik pengenalan operasi penjumlahan untuk anak usia 5-6 tahun akan sangat membantu jika pendidik memadukannya dengan media yang menarik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di beberapa Taman Kanak-kanak di kecamatan Dlingo. Peneliti melihat dalam penyampaian materi pengenalan operasi penjumlahan masih bersifat akademik. Kebanyakan langsung menggunakan soal-soal latihan yang bersifat abstrak tanpa dikombinasikan dengan media. Soal-soal tersebut hanya berbentuk lembar kerja anak dan bahkan pendidik hanya menulis dipapan tulis. Ketidaktertarikan anak dalam pembelajaran ditunjukkan oleh perilakunya. Beberapa anak terlihat

mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan pembelajaran dan penjelasan dari pendidik, serta terlihat ada anak yang bermain sendiri. Selain itu terlihat beberapa anak yang kurang bisa mengikuti pembelajaran dengan mengeluh tidak bisa. Bahkan dalam kelas tersebut terlihat beberapa anak yang masih belum memahami konsep membilang dan mengenal lambang bilangan, tetapi semua itu terlihat berbeda ketika guru mengenalkan operasi penjumlahan dengan menggunakan gambaran dipapan tulis. Meskipun hanya berupa gambaran dipapan tulis tetapi beberapa anak tertarik untuk memperhatikan gambaran tersebut.

Berangkat dari permasalahan ini peneliti ingin mencari solusi dalam menangani permasalahan yang telah diungkapkan diatas. Perbaikan pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi solusi untuk pemecahan masalah tersebut. Hal tersebut juga merujuk pada teori Piaget yang mengatakan bahwa anak belum dapat berfikir abstrak, melainkan masih berpikir pra operasional menuju konkret. Untuk itu dalam pengenalan konsep matematika yang bersifat abstrak maka peneliti lebih menekankan pada menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, peneliti menemukan banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan operasi penjumlahan. Untuk itu peneliti berusaha mencari media yang paling efektif dalam mengenalkan operasi penjumlahan dengan mencobakannya langsung pada anak. Media pembelajaran yang dicobakan peneliti adalah jari tangan, kartu bergambar, kartu

domino, ular tangga dan *pop up*. Dari hasil observasi ujicoba tersebut ternyata media yang paling diminati anak adalah *pop up*, kartu bergambar dan ular tangga. Berangkat dari hasil observasi inilah peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan memadukan ketiga media tersebut. Agar lebih efektif dan efisien peneliti memilih menggabungkan ketiga media tersebut menjadi sebuah media buku bergambar.

Pemilihan buku bergambar juga dilatar belakangi dengan hasil observasi pada tahap pertama. Dari hasil observasi dan wawancara yang pertama terlihat anak mempunyai ketertarikan pada gambar yang digambar guru. Hal ini juga merujuk pada pendapat Amir Hamzah Sulaiman (1985: 27) yang mengatakan bahwa gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta konkret dengan masalah yang digambarkannya. Gambar juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghias fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digambarkan.

Media buku bergambar yang dikembangkan peneliti bernama "*Bookmeb*" yang berasal dari bahasa Inggris *book* yang berarti buku sedangkan *med* itu berasal dari singkatan matematika bergambar. Didalam buku ini akan menyajikan dua tahapan sesuai syarat sebelum anak dikenalkan pada operasi penjumlahan. Tahap pertama anak akan dikenalkan pada konsep membilang dengan media *pop up*. Tahap kedua anak akan dikenalkan dengan lambang bilangan dengan media gambar. Sedangkan yang ketiga anak akan dikenalkan dengan operasi

penjumlahan dengan media gambar. Pada setiap tahapan akan disediakan sebuah permainan yang dapat mengaktifkan anak sekaligus sebagai daya tarik terhadap isi buku. Salah satunya adalah permainan ular tangga yang ada pada tahap terakhir. Untuk memusatkan perhatian anak dalam buku ini akan dipadukan olahan warna-warna yang menarik sehingga anak akan tertarik dan mudah dalam memahaminya.

Peneliti melakukan penelitian ini bermaksud ingin mengembangkan media yang mampu mempermudah dalam mengenalkan operasi penjumlahan pada anak usia 5-6 tahun dengan media "Bookmeb". Selain itu, peneliti juga berharap aspek-aspek lain seperti sosial emosional dan bahasa anak dapat berkembang melalui media ini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini, jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian pengembangan atau *research and development*. Penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi prosedur penelitian dan pengembangan dari Brog & Gall, tetapi dalam hal ini peneliti hanya mengikuti 5 langkah prosedur dari 10 prosedur penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah tersebut antara lain adalah penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal uji coba awal dan revisi produk utama. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku matematika bergambar atau "Bookmeb" dalam mengenalkan

operasi penjumlahan pada anak kelompok B TK Taman Indria Dlingo.

Waktu dan Tempat Penelitian

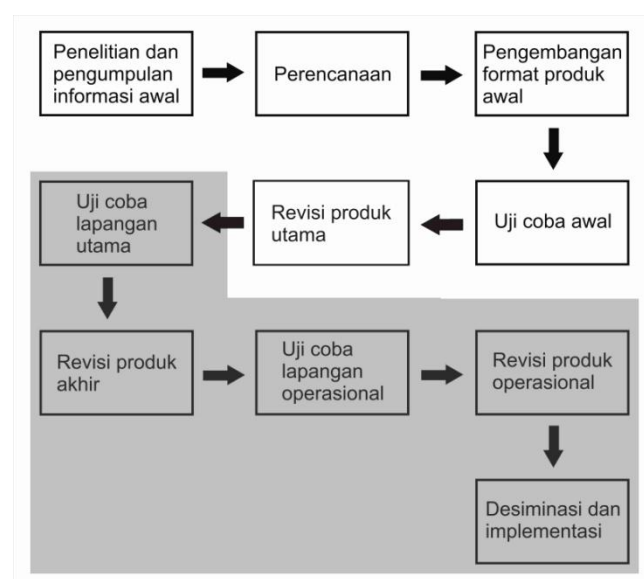
Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2016 selama 3 hari. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B TK Taman Indria Dlingo semester II tahun ajaran 2015/2016.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah semua siswa Kelompok B TK Taman Indria Dlingo Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 dengan jumlah anak sebanyak 26, yang terbagi menjadi 3 anak laki-laki dan 23 anak perempuan.

Prosedur Penelitian

Desain penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Brog & Gall yang meliputi empat prosedur penelitian dan pengembangan, yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal dan revisi produk utama.



Gambar 1. Langkah-langkah siklus penelitian dan pengembangan Brog & Gall

Penelitian ini dimulai dari tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal untuk analisis permasalahan dan kebutuhan subjek yang diteliti. Tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan yang dimana peneliti merencanakan seperti apa produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil dari analisis sebelumnya. Setelah perencanaan barulah peneliti pengembangan format produk awal dan ketika media sudah jadi peneliti langsung mencobakannya pada uji coba awal. Penelitian ini diakhiri dengan revisi produk awal untuk mengevaluasi kekurangan dari media yang ditemukan saat uji coba awal.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar observasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis deskriptif. Instrumen berupa angket untuk uji ahli dan lapangan yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Sedangkan instrumen berupa observasi juga akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Persentase dimaksud untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentase dan disajikan tetap berupa persentase. Tetapi persentase tersebut dapat juga ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk pedoman penentuan tingkat keberhasilan media "Bookmeb", kriteria penilaian akhir data diperoleh berdasarkan hasil konversi data kuantitatif skala 5 yaitu 1-5 ke dalam data kualitatif dengan data yang dihimpun berupa

pernyataan "tidak baik" dengan nilai 1, "kurang baik" dengan nilai 2, "cukup baik" dengan nilai 3, "baik" dengan nilai 4, dan "sangat baik" dengan nilai 5.

Kategori jenjang yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus Rumus kategori jenjang yang dikemukakan oleh Saifuddin Azwar (2016:148). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rumus Kategori Jenjang

Rumus Kategori Jenjang	Kategori
$+ 1,5 \sigma < \mu$	Sangat Baik
$+ 0,5 \sigma < \mu \leq + 1,5 \sigma$	Baik
$- 0,5 \sigma < \mu \leq + 0,5 \sigma$	Cukup Baik
$- 1,5 \sigma < \mu \leq - 0,5 \sigma$	Kurang Baik
$\mu \leq - 1,5 \sigma$	Tidak Baik

Sumber: Saifuddin Azwar (2016: 148)

Keterangan

σ = satuan deviasi standar

μ = mean teoretik

Kelayakan media pembelajaran "Bookmeb" dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala sebagaimana dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Kategori persentase kelayakan ujicoba ahli materi

No	Rumus Kategori Jenjang	Kategori
1	$44 < X$	Sangat Baik
2	$36 < X \leq 44$	Baik
3	$30 < X \leq 35,9$	Cukup Baik
4	$22 < X \leq 29,9$	Kurang Baik
5	$X \leq 21,9$	Tidak Baik

Tabel 6. Kategori persentase kelayakan ujicoba ahli media

No	Rumus Kategori Jenjang	Kategori
1	$64 < X$	Sangat Baik
2	$53 < X \leq 53,9$	Baik
3	$43 < X \leq 52,9$	Cukup Baik
4	$32 < X \leq 42,9$	Kurang Baik
5	$X \leq 31,9$	Tidak Baik

Tabel 7. Kategori persentase kelayakan ujicoba lapangan awal

No	Rumus Kategori Jenjang	Kategori
1	$60 < X$	Sangat Baik
2	$50 < X \leq 59,9$	Baik
3	$40 < X \leq 49,9$	Cukup Baik
4	$30 < X \leq 39,9$	Kurang Baik
5	$X \leq 29,9$	Tidak Baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan buku matematika bergambar atau “*Bookmeb*” berada pada kategori sangat baik dan layak dipakai. Hal tersebut dapat dilihat dari validasi ahli dan uji coba lapangan awal.

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi yang terdiri dari 4 aspek dan 11 indikator penilaian secara keseluruhan media “*Bookmeb*” atau buku matematika bergambar mendapat jumlah nilai 45 (sangat baik). Sedangkan hasil dari penilaian ahli media yang terdiri dari 5 aspek dan 16 indikator penilaian secara keseluruhan media “*Bookmeb*” atau buku matematika bergambar mendapat jumlah nilai 66 (sangat baik). Pada tahap validasi ini ahli media peneliti mendapatkan beberapa saran untuk merevisi media yang akan dikembangkan, sehingga dalam hal ini peneliti melakukan harus melakukan validasi ke dua setelah memperbaiki media yang akan dikembangkan. Berdasarkan validasi kedua penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan skor 71 (sangat baik). Setelah validasi ahli materi dan media tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan awal dengan subjek penelitian seluruh anak kelompok B TK Taman Indria dengan jumlah 26 anak. Berdasarkan pada tabel penggunaan media “*Bookmeb*” di atas, hasil

data yang diperoleh dari uji coba lapangan awal secara keseluruhan dengan 4 aspek dan 15 indikator mendapatkan skor rata-rata 68,11 (sangat baik).

Dalam uji coba lapangan awal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media “*Bookmeb*” atau buku matematika bergambar sangat baik dan layak sebagai media pembelajaran. Selain itu pada saat uji coba terlihat anak-anak sangat tertarik dan antusias saat menggunakan media. Perubahan sikap saat menggunakan media juga ditunjukkan dengan sikap anak yang berubah menjadi aktif menjawab maupun mengikuti permainan yang ada. Hal ini sesuai dengan manfaat dan tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dikemukakan Hujair AH. Sanaky (2009: 4-5) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran membantu efisiensi, relevansi materi dan meningkatkan fokus pembelajaran serta bermanfaat untuk menarik perhatian, menyampaikan nilai-nilai tertentu dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil wawancara guru berdasarkan uji coba lapangan awal yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan peneliti sangat membantu dalam mempermudah anak mengenal operasi penjumlahan. Selain itu materi yang disajikan sangat efektif dan efisien karena terdapat dalam satu media dengan penggunaan dan penyimpanan yang sangat mudah, sehingga dalam hal ini pengembangan media dihentikan pada tahap ke 5 dikarenakan produk tidak mengalami revisi atas kekurangan media.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media buku matematika bergambar atau “*Bookmeb*” secara keseluruhan dapat dikategorikan sangat baik dan layak dipakai. Hal tersebut terbukti dengan hasil dari validasi ahli materi dan ahli media serta hasil uji coba lapangan awal. Berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapat skor 45 (sangat baik) dan hasil validasi ahli media pada validasi pertama mendapat skor 66 (sangat baik) sedangkan hasil validasi kedua mendapat skor 71 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan jumlah rata-rata 68,11 (sangat baik). Secara dapat disimpulkan bahwa media buku matematika bergambar atau “*Bookmeb*” ini sangat baik dan layak sebagai media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini. Berdasarkan pengamatan secara langsung, media pembelajaran buku matematika bergambar “*Bookmeb*” dapat mempermudah anak untuk belajar matematika sederhana.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah menghasilkan media “*Bookmeb*” atau buku matematika bergambar dalam mengenalkan operasi penjumlahan pada anak, maka ada beberapa hal yang menjadi saran berdasarkan simpulan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, dapat mengembangkan media buku matematika bergambar dengan pengenalan materi matematika sederhana yang lain.
2. Bagi guru, dapat memaksimalkan pemanfaatan media “*Bookmeb*” atau buku

matematika bergambar dalam mengenalkan operasi penjumlahan dan selalu memberikan pendampingan pada anak dalam proses belajar agar mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Bagi Kepala Sekolah, agar merencanakan pengadaan media buku matematika bergambar atau “*Bookmeb*” ini sebagai salah satu media pembelajaran di Taman Kanak-kanak

DAFTAR PUSTAKA

- Hujair AH Sanaky.(2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Hujair AH Sanaky.(2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pres.
- Masitoh dkk.(2005). *Pendekatan belajar Aaktif di tamankanak-kanak*. Jakarta: departemen pendidikan nasional.
- Punaji Setyosari.(2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Saifuddin Azwar.(2016). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slamet Suyanto.(2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usiadini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- .(2005). *Pembelajaran untuk anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalam matematika anak usiadini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Depdiknas. (2006). *Model penilaian KTSP*. diakses pada tanggal 15 Desember 2015 dari https://www.academia.edu/7629226/Model_Penilaian_KTS