

PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI KEGIATAN BERMAIN

Ririn Nurcholidah Anisa

Universitas Negeri Jakarta
Email: rhin26@gmail.com

Lukita Ambarwati

Universitas Negeri Jakarta
Email: lukita@unj.ac.id

Deasyanti

Universitas Negeri Jakarta
Email: deasyanti@unj.ac.id

Abstract: Mathematics becomes an important subject at the elementary school level because mathematics could help solve the problem that occurs in life. However, the hierarchical and abstract nature of mathematics often makes children difficult to understand advanced material in mathematics, so that many elementary students consider those mathematics as a difficult subject. The purpose of this research is to examine playing as a medium that can help elementary students learning mathematics in the class. Playing becomes one of the media that can be applied in learning and the psychological characteristics of elementary school students and close to the child's life. Playing is a learning activity that is closed to the child's life, having fun, without compulsion, and could give rise to positive emotions child to be a play role in mathematics learning activities. These things will be considered by teachers to create a fun and active learning activities for students in learning mathematics.

Keyword: Play, Mathematics

Abstrak: Matematika menjadi mata pelajaran penting dalam jenjang sekolah dasar, sebab matematika membantu dalam melatih memecahkan permasalahan yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Namun sifat pembelajaran matematika yang hirarkis dan abstrak seringkali membuat anak kesulitan memahami materi lanjutan dalam matematika, sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji bermain sebagai media yang dapat membantu siswa sekolah dasar mempelajari matematika di kelas. Bermain menjadi salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik psikologi siswa sekolah dasar serta dekat dengan kehidupan anak. Bermain merupakan kegiatan belajar yang dekat dengan kehidupan anak, menyenangkan, dan tanpa paksaan serta dapat menimbulkan emosi positif anak untuk berperan dalam kegiatan belajar matematika. Hal-hal tersebut yang akan menjadi pertimbangan guru untuk menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan aktif bagi siswa dalam belajar matematika.

Kata Kunci: Bermain, Matematika

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Susanto, 2013).

Kemampuan matematis menjadi tujuan pembelajaran yang penting, sehingga materi-materi matematika yang diajarkan kepada siswa bukan sekedar hafalan melainkan siswa mampu memahami konsep pembelajaran matematika itu sendiri (Sari, dkk, 2016). Sebab tanpa kita sadari, matematika menjadi penting sebagai alat bantu dalam memecahkan permasalahan yang terjadi pada kehidupan sehari-hari (Lyyo, dkk, 2019).

Salah satu karakteristik matematika yaitu memiliki objek kajian yang abstrak (Khotimah, dkk, 2018). Selain itu matematika memiliki struktur yang hirarki dalam pembelajarannya, yang artinya konsep sederhana harus dikuasai terlebih dahulu untuk mempermudah memahami konsep lanjutan yang rumit (Tirto, 2017). Salah satu penyebab kegagalan dalam pembelajaran matematika adalah siswa tidak memahami konsep awal matematika.

Kesalahan konsep dasar pada jenjang tertentu mengakibatkan kesalahan konsep ke jenjang pendidikan berikutnya (Dian, 2016).

Berdasarkan pernyataan matematika yang bersifat hirarkis, sudah seharusnya anak memahami konsep dasar dalam sebuah materi matematika sebelum mereka lanjut untuk mempelajari materi berikutnya. Namun pada kenyataannya di lapangan masih banyak siswa yang belum menguasai materi dasar dari matematika namun dipaksakan untuk tetap lanjut mengikuti pelajaran materi selanjutnya. Guru memaksakan siswa untuk mempelajari materi lanjutan meski materi dasar dalam matematika belum dikuasai.

Jika dilihat dari segi perkembangan kognitif maka umumnya anak usia sekolah dasar akan mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Oleh sebab itu, matematika menjadi mata pelajaran yang tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya (Susanto, 2013).

Dengan tahapan perkembangan operasional konkret, dalam memahami konsep matematika yang sudah pasti penuh dengan hal-hal abstrak hendaknya guru merancang pembelajaran yang membantu anak memahami simbol dan bahasa matematika. Hal ini dapat dilakukan dengan kegiatan langsung yang

melibatkan anak dengan matematika dan dekat dengan dunia mereka. Salah satu strategi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik psikologi siswa sekolah dasar serta dekat dengan anak adalah melalui kegiatan bermain.

Bermain adalah salah satu cara terpenting bagi anak-anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang penting (UNICEF, 2018). Dikatakan pula bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, sukarela, dan mencari kesenangan (Utama, 2012). Pembelajaran berkualitas tinggi dalam matematika adalah tentang tantangan dan kegembiraan, bukan tekanan dan paksaan (Clements, 2011). Dengan kata lain kegiatan bermain yang diterapkan dalam belajar matematika akan menghilangkan tekanan untuk belajar, sehingga anak akan dengan sukarela mengikuti aktivitas belajar.

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji bermain sebagai media yang dapat membantu siswa sekolah dasar mempelajari matematika di kelas.

METODE

Penulisan artikel ini menerupakan penelitian studi pustaka, yakni serangkaian kegiatan yang membaca dan mencatat

serta mengolah bahan penelitian (Mestika, 2008).

Kajian pustaka dilakukan pada bahan-bahan kajian yang membahas terkait kegiatan bermain dan pembelajaran matematika dengan mengambil sumber dari jurnal-jurnal, penelitian yang relevan, dan segala referensi yang mendukung dalam memenuhi kebutuhan penelitian.

HASIL

Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan, sudah seharusnya siswa belajar matematika dengan pemahaman yang membuat mereka terlibat secara aktif dan menikmati prosesnya untuk membangun pengetahuan dari pengalamannya yang menyenangkan.

Bermain yang diterapkan dalam pembelajaran matematika menjadi media bagi guru untuk membuat anak terlibat secara langsung dalam memunculkan ide dan memahami matematika yang bersifat abstrak. Kegiatan belajar yang dekat dengan kehidupan anak, menyenangkan, dan tanpa paksaan seperti bermain juga akan menimbulkan motivasi intrinsik siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar matematika.

Disamping itu, kegiatan bermain yang diterapkan dalam belajar matematika akan menghilangkan tekanan untuk belajar, sehingga anak akan dengan

sukarela mengikuti aktivitas belajar. Dengan demikian, konsep matematika yang dipelajari akan menjadi lebih mudah dipahami.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika menjadi mata pelajaran wajib, dan pendidikan matematika yang berkualitas adalah hak setiap anak. Diharapkan pendidikan matematika dapat dijangkau oleh setiap anak, dan pada saat yang sama matematika juga harus menyenangkan. Pendidikan matematika pada tingkat sekolah dasar harus membantu anak-anak mempersiapkan diri menghadapi tantangan yang mereka hadapi lebih lanjut dalam kehidupan (*National Council of Educational Research and Training, 2006*). Matematika juga menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting, sebab tujuan matematika bagi siswa untuk membuat mereka berpikir logis, rasional, kritis, ilmiah dan luas (Khotimah, dkk, 2018).

Mengingat perkembangan kognitif umum pada anak usia sekolah dasar akan mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Dalam hal ini pembelajaran matematika di sekolah seharusnya terjadi dalam situasi di mana: (1) anak-anak belajar untuk

menikmati matematika, (2) anak-anak belajar bagaimana pentingnya matematika, (3) matematika adalah bagian dari pengalaman hidup anak-anak, (4) anak-anak mengemukakan dan memecahkan masalah yang berarti dalam matematika, (5) anak-anak menggunakan abstraksi untuk memahami hubungan dan struktur, (6) anak-anak memahami struktur dasar matematika dan (7) guru melibatkan setiap anak di kelas (*National Council of Educational Research and Training, 2006*).

Terdapat enam prinsip matematika di sekolah, yaitu: 1) ekuitas, 2) kurikulum, 3) pembelajaran, 4) belajar, 5) penilaian, 6) teknologi. Prinsip-prinsip tersebut didasarkan pada keyakinan bahwa semua siswa harus mempelajari konsep dan proses matematika yang penting dengan pemahaman (NCTM, 2000).

Melalui prinsip tersebut, proses pembelajaran matematika menjadi hal penting dan sudah sepatutnya guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar mengajarkan anak-anak untuk melihat dan menggambarkan dunia mereka secara matematis (*National Center Educational Evaluation, 2013*). Guru dapat mencari peluang dengan mendorong anak-anak untuk menggambarkan ide matematika mulai dari hal-hal di sekitar mereka, yang nantinya akan berkembang secara bertahap

dari bahasa informal beralih ke representasi formal hingga mulai tumbuh pemahaman kosa kata matematika bagi anak.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari disemua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Matematika memiliki peran penting bagi anak, baik di dalam maupun di luar lingkup sekolah untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan yang mereka hadapi lebih lanjut dalam kehidupan.

Belajar Melalui Bermain

Belajar adalah perubahan perilaku seseorang sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan fisik maupun sosial (Eliana, 2016). Memikirkan kembali cara mengajar anak-anak dengan memanfaatkan potensi belajar mereka yang luar biasa, bermain menjadi salah satu cara terpenting di mana anak-anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang penting (UNICEF, 2018). Tidak hanya itu, bermain juga memenuhi kebutuhan dasar manusia untuk mengekspresikan imajinasi, keingintahuan, dan kreativitas, yang merupakan sumber daya utama dalam dunia yang didorong oleh pengetahuan. Mereka membantu kita menimbulkan kesenangan, dan

menggunakan kekuatan imajinatif dan inovatif kita.

Dikatakan pula bahwa anak-anak sangat termotivasi untuk bermain. Semua aspek perkembangan dan pembelajaran terkait dalam permainan, khususnya ranah afektif dan kognitif. Ketika anak-anak punya waktu untuk bermain, permainan mereka tumbuh dalam kompleksitas dan menjadi lebih menuntut secara kognitif dan sosial (*National Children's Bureau*, 2007). Bahkan waktu yang dihabiskan anak-anak untuk bermain baik dengan teman sebaya, mainan, dan permainan dapat menjadi waktu untuk mempelajari keterampilan baru, melatih kemampuan mereka, dan membangun minat mereka, terutama dalam matematika (Ramani dan Eason, 2015). Sehingga belajar yang diperoleh anak melalui permainan terjadi saat anak melakukan pengalaman menyenangkan, aktif, bermakna, berulang, dan adanya interaktif sosial (Smith dan Pellegrini, 2008).

Akan tetapi belajar melalui permainan adalah tentang kontinuitas; menyatukan bidang kehidupan anak-anak antara rumah, sekolah dan dunia yang lebih luas (McKie, 2017). Seperti yang halnya prinsip utama belajar melalui bermain yaitu menyatukan bidang kehidupan anak yang berbeda antara rumah, sekolah dan komunitas serta dunia

yang lebih luas sehingga ada kesinambungan dan konektivitas pembelajaran dari waktu ke waktu dan berbagai situasi yang berbeda (UNICEF, 2018). Sehingga anak akan memahami peristiwa berdasarkan pengalaman yang pernah mereka alami sendiri baik saat mereka di rumah, sekolah maupun lingkungan luar.

Bermain juga dapat menimbulkan motivasi intrinsik, melibatkan anak secara aktif dan menimbulkan kesenangan. Komponen terpenting dalam bermain tersebut dapat diterapkan guru sebagai model pendidikan yang optimal untuk melibatkan siswa secara aktif, mendorong perkembangan anak dan memfasilitasi belajar anak (Yogman, 2018).

Belajar menjadi kegiatan yang dapat dilakukan kapanpun, bahkan saat bermain yang sering dinilai sebagai kegiatan tidak serius anak dapat mempelajari sesuatu. Bermain memberikan banyak kontribusi kepada anak dalam mempelajari sesuatu, bermain juga menjadi penghubung kontinuitas belajar anak baik di rumah, sekolah bahkan saat mereka berada di lingkungan masyarakat. Hal ini ditegaskan dengan kalimat belajar adalah komponen bermain, dan bermain adalah komponen belajar, keduanya merupakan proses untuk mengetahui sesuatu secara bersama-sama (Osborne dan Brady, 2001).

Hubungan Bermain dengan Pembelajaran Matematika

Belajar matematika bagi siswa sekolah dasar memiliki kesulitan tersendiri dalam memahaminya dan tidak sedikit siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami, sehingga matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang dihindari. Dengan alasan demikian sudah seharusnya guru memberikan pendekatan belajar yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar seperti halnya mereka sedang bermain.

Perlu diketahui bahwa bermain dalam kegiatan belajar dapat digunakan untuk memberi kemudahan, bersantai dan memotivasi anak-anak dalam kegiatan pembelajaran (Hyvonen, 2011). Dengan kata lain bermain dapat menjadi cara bagi anak untuk mempelajari matematika dengan mudah dan santai sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar matematika.

Peran terpenting seorang guru terkait dengan pembelajaran matematika, yaitu guru harus sering menemukan cara dan peluang untuk membantu anak-anak berfikir dan menambah wawasan matematika dengan melibatkan siswa dalam suatu kegiatan, percakapan, dan kegiatan bermain sehari-hari, serta mengatur lingkungan yang mendukung

kegiatan semacam itu (Clement dan Sarama, 2005).

Banyak alasan bagi anak untuk merasa kesulitan dalam mempelajari matematika di sekolah. Maka dari itu anak harus diberikan kebebasan untuk membangun pengetahuannya. Anak perlu diberikan pengalaman untuk menyentuh, bergerak, dan membandingkan sesuatu hingga mereka memperoleh ide mereka sendiri (Britton, 1992).

Penerapan kegiatan bermain tidak hanya dilakukan pada siswa taman kanak-kanan dan usia dini, pada siswa sekolah dasar kegiatan bermain juga dapat diterapkan dalam kegiatan belajar. Anak-anak dari segala usia suka bermain, permainan dapat dibuat untuk mengeksplor ide matematika tertentu dan mampu mempromosikan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Muslimin,dkk, 2012). Permainan yang populer dikalangan anak 8 sampai 10 tahun merupakan permainan tim dengan memiliki aturan didalamnya dan bernuansa persaingan yang kuat (Hurlock, 1997).

Ketika anak-anak terlibat dalam permainan, mereka memiliki konteks yang sempurna untuk mengeksplorasi dan memanipulasi ide-ide matematika. Ketika guru merencanakan pengalaman belajar untuk siswa, perlu memikirkan tentang apa yang sudah diketahui tentang

perkembangan mereka terkait semua domain, karena pengalaman belajar yang paling sukses adalah yang didasarkan pada pemahaman guru tentang setiap anak (Manitoba, 2015).

Hasil studi menunjukkan hubungan antara bermain dengan banyak keterampilan dasar yang dapat dipengaruhi diantaranya meliputi kegiatan kognitif, seperti mengingat, pengaturan diri, dekontekstualisasi, kemampuan bahasa, generalisasi simbolik, penyesuaian, dan keterampilan sosial yang lebih baik. Lebih lanjut dikatakan bahwa melalui permainan yang matang, anak-anak belajar keterampilan yang sangat mendasar yang akan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan akademik yang ada di depan (Bordonova dan Leong, 2004).

Meski bermain memang tidak menjamin perkembangan matematika anak, tetapi bermain menawarkan banyak kemungkinan. Manfaat signifikan lebih mungkin terjadi ketika guru melibatkan anak-anak dalam berfikir dan berperan dalam memunculkan ide-ide matematika pada kegiatan permainan mereka (Clement dan Sarama, 2005). Akan tetapi mengajarkan matematika melalui permainan memiliki banyak keuntungan. Bermain dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar dengan memberikan konteks yang masuk akal dan

menyenangkan, dan memungkinkan anak-anak untuk mengarahkan pembelajaran mereka sendiri. Anak-anak perlu waktu untuk bereksperimen dan melihat bahwa matematika dapat menyenangkan dan bermanfaat. Adapun lima faktor utama yang perlu ditelusuri terkait kelebihan belajar matematika melalui bermain, yaitu: tujuan dan motivasi; konteks; kontrol dan tanggung jawab; waktu; dan kegiatan praktis (Griffith, 2010).

Dengan memberikan banyak waktu, benda-benda, dan dukungan guru kepada anak-anak untuk terlibat dalam permainan dengan konteks mengeksplorasi dan memanipulasi ide-ide matematika akan memunculkan minat yang tinggi (Clement dan Sarama, 2005).

Pembelajaran matematika akan menjadi lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar ketika siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan yang menyenangkan dan dekat dengan kehidupan mereka. Terlebih lagi jika kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan yang menyenangkan seperti bermain. Bagi siswa sekolah dasar, bermain masih menjadi bagian yang senang mereka lakukan, kegiatan bermain bagi mereka sudah lebih mengarah pada permainan kelompok dan memiliki unsur kompetisi. Sehingga permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran

matematika dapat melibatkan mereka dalam pembelajaran yang kooperatif dan bersaing antarsatu dengan yang lain, hal itu pula yang menimbulkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

KESIMPULAN

Menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, mampu memunculkan ide, saling bekerja sama dan terlebih lagi menyenangkan sudah menjadi tugas guru dalam keberlangsungan belajar yang baik. Dan bermain menjadi salah satu carayang dapat menciptakan susasana yang digambarkan pada pembelajaran matematika.

Implikasi kegiatan bermain yang diterapkan dalam pembelajaran matematika menjadi media bagi guru untuk membuat anak terlibat secara langsung dalam memunculkan ide dan memahami matematika yang bersifat abstrak. Kegiatan belajar yang dekat dengan kehidupan anak, menyenangkan, dan tanpa paksaan seperti bermain juga akan menimbulkan motivasi intrinsik siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar matematika. Lebih lanjut, bermain juga memberi pengaruh terhadap perkembangan keterampilan siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor

siswa termasuk dalam pembelajaran matematika.

Hal-hal tersebut yang akan menjadi pertimbangan guru untuk menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan aktif bagi siswa dalam belajar matematika sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Bandi Utama. (2012). *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2004). *Chopsticks and counting chips: Do play and foundational skills need to compete for the teacher's attention in a early childhood classroom? In D. Koralek, Ed., Spotlight on young children and play*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Britton, Lesley. (1992). *Montessori Play and Learn: a Parent's guide to Purposeful Play From two to Six*. New York: Crown Publishing Group.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2005). *Math Play: How Young Children Approach Math*. *Early Childhood Today*, 19(4), 50-57.
- California Preschool Instructional Network. (2010). *Engaging Children in Early Mathematical Experiences*. Sacramento, CA: Sacramento County Office of Education. Retrieved from https://cpin.us/sites/default/files/fcab_resources/fcab_res_math/fcab_mat_thprac/Engaging%20Children%20in%20Early%20Mathematical%20Experiences.pdf
- Eliana, N. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Melalui Permainan Lompat Henti*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 90-99. <https://doi.org/10.21009/JPD.071.08>
- Geetha B. Ramani and Sarah H. Eason. *All Adds Up: Learning Early Math Through Play and Games*. Kappanmagazine.org, 27-32. Retrieved from http://www.kappancommoncore.org/wp-content/uploads/2015/04/27pdk_96_8.pdf
- Griffiths, Rose. (2010). *The Excellent of Play, Second Edition :Mathematics and Play*. British: Open University Press.
- Hyvonen, P. T. (2011). *Play in the School Context? The Perspectives of Finnish Teachers*. *Australian Journal of Teacher Education*, 36(8). <http://dx.doi.org/10.14221/ajte.2011v36n8.5>
- Khotimah, S. H., Risan, R., & Andinny, Y. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Card Short*. *Jurnal*

- Pendidikan Dasar*, 9(2), 21-29.
Retrieved from
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/DOI.092.03>
- Madawistama, Sri Tirto.(2017). *Learning Trajectory dan obstacle Mahasiswa dalam Mengabstraksi Berdasarkan Konstruksi Teori Valsiner*. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Pengajaran Matematika. 3(2), 103-114.
- Margery D. Osborne and David J. Brady. (2001). *Constructing a Space for Developing a Rich Understanding of Science through Play*. Journal of Curriculum Studies 33: 511–24.
- Education and Advanced Learning. (2015). *A Time for Learning, A Time for Joy: Resource for Kindergarten Teachers*. Canada: Government of Manitoba.
- National Children's Bureau. (2017). *Free Play in Early Childhood*. London: NCB Work in partnership with Children in Scotland.
- National Council for Curriculum and Assessment(NCCA). (2014). *Research Report No.18: Mathematics in Early Childhood and Primary Education (3-8 years) Teaching and Learning*. Dublin: NCCA.
- National Council of Educational Research and Training(NCERT). (2006). *National Focus Group on Teaching of Mathematics*. New Delhi: NCERT.
- National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). (2000). *Principle and Standards for School Mathematics*. USA: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Novitasari, Dian. (2016). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika. 2(2), 8-18.
- Paradita, Lylo., Ira Vahlia, & Yeni Rahmawati ES. (2019). *Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Dan Hasil Belajar And give Berbasis Matematika Realistik*. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 8(2), 438-447.
- Scott-McKie, Louise dan Theresa Casey. (2017). *Play Types Toolkit: Bringing More Play into the School Day*. Scotland: Play Scotland.
- Smith P.K., Pellegrini A.(2008). *Learning through play*. In: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [online]. Montreal, Quebec: Centre of Excellence for Early Childhood Development and Strategic Knowledge Cluster on Early Child Development; 2008:1-6. Available at: <http://www.child-encyclopedia.com/documents/Smith-PellegriniANGxp.pdf>.
- Sari, D., Nurochmah, N., Haryadi, H., & Syaiturjim, S. (2016). *Meningkatkan kemampuan pemahaman matematis melalui*

pendekatan pembelajaran student teams achivement division. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 3(1), 16-22. doi:http://dx.doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.7547

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

U.S. Departement of Education (National Center Educational Evaluation). (2013). *Teaching Math to Young Children*. Pennsylvania, Institute of Education Science. Retrieved from <http://whatworks.ed.gov>.

Yogman M, Garner A, Hutchinson J, et al; *Aap Committee On Psychosocial Aspects Of Child And Family Health, Aap Council On Communications And Media*. The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. *Pediatrics*. 2018;142(3):e20182058.

Zed, Mestika. (2008). *Metode penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.