

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *LEGO* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK ISTANA BALITA SURABAYA

Arini Mawar Santi

Program Studi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, m4w4r_90@rocketmail.com

Abstrak

Anak dikatakan mampu kognitifnya bila dapat bermain simbolik, mengkreasikan sesuatu sesuai idenya sendiri, mengelompokkan benda yang sama, memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan. Berdasarkan observasi, kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Istana Balita Surabaya masih kurang. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran, guru belum menggunakan media yang menarik bagi anak-anak atau masih menggunakan media gambar dan bercerita. Anak menjadi bosan dan kurang bisa menyerap pembelajaran yang diberikan. Hal ini yang menjadi latar belakang penelitian di TK Istana Balita Surabaya. Penerapan permainan *lego* adalah permainan bongkar pasang yang berupa kepingan dari plastik yang dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk sesuai keinginan pemiliknya. Berwarna-warni, berbeda ukuran dan berjumlah banyak. Manfaat dari permainan ini adalah mengembangkan imajinasinya dan memfokuskan konsentrasi.

Penelitian ini mengambil rumusan masalah, adakah pengaruh penerapan permainan *lego* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Istana Balita Surabaya. Tujuannya untuk membuktikan adakah pengaruh penerapan permainan *lego* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Istana Balita Surabaya. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental* dengan jenis *One-Group Pre test-Post test Design* dengan membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan *pre test* dan sesudah diberi perlakuan *post test*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan adalah *non random sampling* dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*. Sampel dalam penelitian ini adalah 15 anak dari seluruh kelompok A. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis statistik nonparametrik dengan *Wilcoxon Match Pairs Test* (Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon).

Berdasarkan hasil penelitian rata-rata tingkat kemampuan kognitif anak sebelum *treatment* 16,27 dan sesudah *treatment* 36,17. Hasil uji jenjang bertanda wilcoxon juga menunjukkan t_{hitung} adalah 0 dan t_{tabel} adalah 16. Dimana $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0 < 16$ ($\alpha = 0,01$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan permainan *lego* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Istana Balita Surabaya.

Kata kunci : permainan *lego*, kognitif, anak kelompok A

Abstract

Children's cognitive skill works well if the children can play symbol. Create something by using their own words, grouping similiar things, and estimate the next shape after knowing two continued shapes. Based on the observation, A group children at Istana Balita kindergarten Surabaya are still lack of cognitive skill. It is because the teachers have not used the interesting media in the teaching and learning process for the children or they still use picture as media and only story telling. It makes the student bored and less achieve the learning materials. It is the background of the research in the Istana Balita kindergarten Surabaya. Lego is used by uniting the smaller parts which are made from plastics. The parts can be arranged to be the shape that the children want. There are numerous, various colour and have different size. The advantages of using this game is developing the imagination and focusing the concentration.

The research problem is whether there is an effect of applying Lego game for the A group children's cognitive skill at Istana Balita kindergarten Surabaya. The design used in this research

is Pre-Experimental by using One-Group Pre Test-Post Test Design. The research is conducted by comparing the condition before using the Lego game in the form of pre test and after applying the Lego game in the form of post test. The data collecting methods used are observation. The sampling techniques used are non random sampling by using saturated sampling. There are 15 children from the A group who become the sample of this research. The analysis techniques used in this research is non parametric statistics with Wilcoxon Match Pairs Test.

Based on the research, the average children's cognitive skill before getting treatment is 16,67 and it becomes 36,17 after getting treatment. The result of Wilcoxon Match Pairs shows that t_{count} is 0 and t_{table} is 16. $T_{count} < T_{table}$, it is $0 < 16$ ($\alpha = 0,01$), therefore H_0 is rejected and H_a is accepted and can be stated that there is a significant effect of applying lego game for the A group children's cognitive skill at Istana Balita kindergarten Surabaya.

Keyword : Lego game, Cognitive, A group children.

PENDAHULUAN

Menurut Sumiyati (2011: 7) menyatakan bahwa masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Fase ini merupakan masa sensitif bagi anak untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang ada. Salah satu upaya untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak adalah melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, karena usia dini merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan anak.

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif, rasa ingin tahu yang tinggi, banyak bertanya, dan senang bereksplorasi dengan lingkungannya, yang tercermin dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Gowan (dalam Mutiah, 2010: 45) juga mengungkapkan pada tahap *golden age* anak akan kreatif dan mendapat dukungan dari perkembangan kemampuan intelektual yaitu berpikir formal, konseptual, analitis, kritis, dan evaluatif.

Piaget (dalam Santrock, 2007: 246) menyatakan ada empat tahap perkembangan kognitif yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, operasional formal. Usia TK tergolong dalam fase praoperasional yaitu usia 2 sampai 7 tahun. Dalam tahap ini anak mulai menggunakan gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran simbolik, yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik. Media pembelajaran yang tepat

sangat diperlukan untuk mengembangkan kognitif anak supaya berkembang dengan baik dan tepat sasaran.

Mempelajari kognitif sesuai indikator (Depdiknas, 2010: 34-36) khususnya, (1) bermain simbolik, (2) mengelompokkan benda yang sama, (3) memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan, (4) mengkreasikan sesuatu sesuai idenya sendiri dapat diperoleh dalam pembelajaran, yaitu di TK. Peningkatan kognitif anak berawal dari pembelajaran yang ada di TK, dimulai dari kelompok A dan berlanjut ke kelompok B. Pada saat PPL II di TK Istana Balita Surabaya yang lalu, terdapat 2 kelas yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A terdiri dari 15 anak dan kelompok B terdiri dari 23 anak. Setiap kelas dipegang oleh dua guru pengajar. Pada saat mengajar dikelompok A khususnya dalam pembelajaran kognitif, anak belajar mengenal simbol- simbol dan lambang bilangan. Namun setelah berada dikelompok B, anak akan diulang kembali dan melanjutkan pelajaran yang baru.

Pada kenyataannya, ketika di kelompok A anak cenderung tidak bersemangat. Misalnya, ada anak yang kepalanya ditaruh di meja, ada yang berbicara sendiri dan tidak memperhatikan guru, ada juga anak yang melamun. Sehingga kemampuan kognitifnya kurang berkembang, jika ditanya oleh guru anak sulit menjawab terkadang diam saja kalau tidak dibantu guru yang lain. Selain itu, saat di ajak maju ke depan untuk menulis bilangan ada anak yang menulis angkanya terbalik.

Hal itu dikarenakan pada saat dilakukan observasi selama enam hari, guru kewalahan mengurus anak-anak yang ramai. Sehingga sebagian anak kurang perhatian dari guru, apakah mereka sudah paham benar atau belum. Hal tersebut membuat anak mudah lupa dan merasa kurang siap karena belum mengerti untuk

melangkah kejenjang selanjutnya yaitu TK B. Hal ini terlihat dalam lembar kerja anak dari 16 anak 10 diantaranya masih ada kesalahan dan terkadang lama pada saat mengerjakan.

Masalah tersebut diidentifikasi oleh peneliti sebagai permasalahan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran. Pembelajaran di TK diperlukan cara yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak mudah melupakan apa saja materi yang dipelajari di kelas. Kejenuhan pada anak juga sangatlah mungkin terjadi karena otak mereka mengalami kelelahan saat menerima materi dalam situasi yang sama setiap harinya untuk mengembangkan kognitifnya. Adanya variasi pembelajaran yang menyenangkan maka anak tidak akan menjadi jenuh.

Sebagian orang saat ini khususnya orang tua ada yang berpendapat bahwa bermain tidak ada manfaatnya, bahkan sebagian orang ada yang berpendapat sebaiknya anak segera diperkenalkan dengan pekerjaan yang serius seperti membaca, menulis dan berhitung, padahal bagi anak-anak tidaklah demikian (Sudono, 1995:3).

Bagi anak, bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak. Sebab, dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka cara belajar anak sesungguhnya juga lewat permainan itu sendiri. Melalui bermain, anak memperoleh penalaran yang mengandung aspek perkembangan psikologis, intelektual, sosial, dan emosi (Abul'id dan Marsa, 2009: 6).

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan dapat mengembangkan psikologis karena dapat mengurangi rasa cemas dan tegang pada anak. Dalam segi intelektual, permainan dapat mengembangkan daya imajinasi, memfokuskan konsentrasi, mengambil keputusan, membuat kesimpulan, berhati-hati dalam melakukan sesuatu, dapat menghadapi sesuatu secara tiba-tiba dan menemukan alternatif untuk memecahkan suatu masalah. Permainan dapat mengembangkan sosial anak karena dalam suatu permainan terkadang perlu kerjasama antar teman selain itu perlu adanya lawan bermain untuk mengetahui kelebihan masing-masing. Terakhir mempengaruhi perkembangan emosi karena setiap anak mempunyai masalah dan keinginan yang tak terpenuhi, sehingga dalam permainan tersebut anak dapat menumpahkan segala sesuatu emosinya dan masalah yang dihadapi akan sedikit terlupakan dan berkurang.

Permainan *lego* konstruktif yang berbentuk balok-balok dengan bahan dasar plastik merupakan alat permainan yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, karena untuk menjadi sebuah konstruksi anak harus memikirkan bagaimana membuat pondasi yang kuat serta

ingin dibuat bentuk apa *lego* tersebut. Melalui kegiatan memasang setiap keping *lego*, anak dituntut untuk dapat mengkoordinasikan berbagai unsur yang menentukan seperti otot, syaraf dan otak. Apabila dilatih secara intensif, unsur-unsur tersebut akan melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif untuk mencapai koordinasi yang sempurna..

Anak-anak pada dasarnya ingin mempelajari dan mengetahui apa saja yang dilihatnya. Dengan demikian anak bisa menyibukkan daya imajinasinya, mengembangkan kecakapan daya cipta anak. Anak-anak menjumpai mainan yang bisa dipergunakannya dengan kreatif. Misal, bermain bongkar pasang balok warna alias *Lego* sangat mengasyikkan. Permainan ini bisa meningkatkan kemampuan kognitif anak karena bermain *Lego* membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya. Model tertentu yang diinginkan pemain seperti gedung, hewan, kapal, maupun bentuk lainnya menjadi buah karya yang bisa memacu daya pikir otak serta dapat memperagakan hasil imajinasinya. *Lego* telah dimainkan lebih dari 400 juta anak di seluruh dunia, termasuk Indonesia yang baru digandrungi pada awal tahun 1980-an (Cahyo, 2011: 55).

Seorang ahli pendidikan anak, Levin (dalam Hasan, 2010: 292-293) menyatakan bahwa semakin muda anak yang terpengaruh mainan jenis elektronik, maka anak yang bersangkutan semakin pasif. Jadi kemampuan mainan tersebut umumnya terbatas, maka anak dengan mudah menguasai. Oleh karena itu, anak cepat bosan dengan mainannya dan berpaling ke mainan yang lain. Berbeda halnya dengan mainan yang merangsang daya imajinasi anak, seperti balok atau *lego*. Semakin lama anak memainkan mainan berdaya imajinasi tinggi, maka anak semakin tertantang untuk berkreasi.

Menurut Yulianti (2009: 41) menyatakan manfaat bermain *lego* bagi anak yaitu anak dapat belajar menciptakan misi, belajar mengerti pondasi, belajar mengerti alat bantu, belajar berkomunikasi dan *sharing* ide, melatih kemampuan manipulasi motorik halus, melatih motorik halus.

Beberapa pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *lego* merupakan salah satu permainan yang dapat menarik perhatian dan sesuai dengan kebutuhan anak. Manfaatnya juga banyak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya antara lain dapat mengembangkan imajinasinya dan memfokuskan konsentrasi. Dalam penelitian ini dan berdasarkan uraian diatas, ingin dibuktikannya “apakah ada pengaruh penerapan permainan *lego* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Istana Balita Surabaya”. Demikian diharapkannya penelitian ini dapat memecahkan masalah tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan adakah pengaruh penerapan permainan *lego* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Istana Balita Surabaya?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk membuktikan adakah pengaruh penerapan permainan *lego* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Istana Balita Surabaya.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, maka penelitian ini termasuk dalam desain penelitian *Pre-Eksperimental* dengan jenis *One-Group Pre test-Post test Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah TK Istana Balita Surabaya Kelompok A yang berjumlah 15 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak TK Kelompok A yaitu usia 4-5 tahun sebanyak 15 anak. Dalam penelitian ini menggunakan *Nonprobability Sampling* karena tidak memberi peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Penelitian ini menggunakan *Sampling Jenuh*. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *lego*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak kelompok A.

Kisi-kisi instrumen penelitian tentang kemampuan kognitif anak terbagi menjadi 4 indikator yang terdiri dari 8 item. Berikut ini penjelasannya, indikator pertama adalah bermain simbolik dengan benda-benda sekitar terbagi menjadi dua item yaitu anak mampu menebak mainan yang dibuat (mobil atau rumah) menggunakan *lego* dengan cepat dan benar dan anak mampu bermain simbolik (berpura-pura) benda yang telah dibuat sendiri menjadi seperti nyata dan rapi. Indikator kedua adalah mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri terbagi menjadi dua item yaitu anak mampu bermain *lego* dengan membuat sesuatu benda sesuai dengan imajinasinya secara rapi dan anak mampu membongkar *lego* yang telah dibuatnya dan membuat lagi bentuk lain dengan cepat dan bagus. Indikator ketiga adalah mengelompokkan benda yang sama terbagi menjadi dua item yaitu anak mampu mengelompokkan *brick lego* yang berwarna merah, kuning, hijau, biru dan tiap kelompok berisi 4 *brick lego* dengan sempurna dan anak mampu mengelompokkan *brick lego* menurut bulatannya (4 bulatan) dengan tepat. Indikator keempat adalah memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan terbagi menjadi dua indikator yaitu anak mampu meniru 2 pola warna yaitu warna hijau dan biru dengan membuat bentuk tangga warna secara tepat dan cepat dan anak mampu memperkirakan urutan warna selanjutnya setelah diberi instruksi dengan warna merah dan kuning.

Berdasarkan metode observasi yang digunakan untuk mengamati kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK Istana Balita Surabaya, maka ditetapkan kriteria penilaian sebagai berikut: skor 1 jika anak kurang mampu, skor 2 jika anak cukup mampu, skor 3 jika anak sudah baik dan mampu, skor 4 jika anak sudah mampu, baik dan sempurna melakukan kegiatan (Sugiyono, 2010: 93).

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi sistematis. Dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi secara partisipan atau berperan serta. Karena peneliti terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik, yaitu *Wilcoxon Match Pairs Test* (Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon). Dalam penelitian ini tidak menggunakan rumus karena sampelnya kurang dari 25. Pendapat tersebut didukung oleh Djarwanto (2009: 28) mengungkapkan tabel nilai T hanya untuk $n \leq 25$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Istana Balita Surabaya mulai tanggal 20 Maret sampai 6 April 2013. *Pretest* dilakukan tanggal 20 dan 21 Maret 2013, *treatment* berlangsung pada tanggal 22 sampai 30 Maret 2013, sedangkan *posttest* dilakukan tanggal 5 dan 6 April 2013. Pada penelitian yang dilakukan terhadap responden, dapat dijelaskan bahwa penerapan permainan *lego* dalam pembelajaran di TK Istana Balita Surabaya menggunakan tema Air, Udara dan Api.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di TK Istana Balita Surabaya diperoleh hasil bahwa setelah dilakukan *pretest* menunjukkan kemampuan kognitifnya kurang. Berdasarkan standar deviasi terlihat dari 15 anak, 3 anak tergolong dalam kategori rendah dan 6 anak tergolong dalam kategori sedang, sisanya termasuk kategori tinggi.

Setelah dilakukan *treatment* dengan permainan *lego* lalu dilakukan *posttest*, terlihat bahwa skor rata-rata *pretest* adalah 16,27 sedangkan skor rata-rata *posttest* adalah 36,17. Dilanjutkan dengan menganalisis dan menggunakan Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon. Berdasarkan Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon, terlihat $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $0 < 16$. Maka diputuskan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan penerapan permainan *lego* sangat mempengaruhi kemampuan kognitif anak kelompok A. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor *posttest* yang meningkat dari skor *pretest* yang ada.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan penerapan permainan *lego* sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A. Karena permainan *lego* yang berwarna-

warni, beraneka bentuk dan dapat dibongkar dan dipasang sesuai keinginan. Hal tersebut di dukung oleh Cahyo (2011: 54) yang menjelaskan karakteristik *lego*. Menurut Yulianti (2009: 41) permainan *Lego* mempunyai banyak sekali manfaat, antara lain: belajar menciptakan visi, belajar mengerti pondasi, belajar mengerti alat bantu.

Menurut Vigotsky (dalam Zaman dkk, 2010: 1.21) mengungkapkan anak mengkonstruksi pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Sebagaimana halnya mainan berbentuk balok dan mainan konstruktif lainnya, *lego* merupakan permainan konstruktif bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kognitifnya. Dari permainan itu anak bisa belajar tentang konsep besar kecil, tinggi rendah, panjang pendek, dan sebagainya. Jika balok besar diletakkan di atas balok kecil, apa jadinya. Dari beberapa balok ternyata bisa disusun jadi beragam bentuk yang ia inginkan, seperti rumah, robot, jembatan, dan sebagainya. Hal sekecil itu secara tidak langsung anak belajar mengenai perencanaan dan pemecahan masalah (Hasan, 2010: 293).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *lego* memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Istana Balita Surabaya, sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan permainan *lego* dapat diterapkan di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) khususnya kelompok A dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka simpulan yang dapat disampaikan untuk menjawab rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah penerapan permainan *lego* memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Istana Balita Surabaya. Hal itu didasarkan pada analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji statistik nonparametrik *Wilcoxon Math Pairs Test* (Uji Jenjang Bertanda *Wilcoxon*). Analisis ini diperoleh $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $0 < 16$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis penelitian yang berbunyi “Ada pengaruh yang signifikan penerapan permainan *lego* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Istana Balita Surabaya” telah terbukti benar.

Saran

1. Bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan dan menggunakan penelitian dengan menggunakan penerapan permainan *lego*, diharapkan melakukan pengulangan pengamatan yang lebih banyak. Karena

pemberian *treatment* atau perlakuan dengan penerapan permainan *lego* dalam penelitian ini hanya dilakukan selama tiga kali pertemuan.

2. Selain itu diharapkan dengan adanya penerapan permainan *lego* dapat mempengaruhi kemampuan anak yang lain selain kemampuan kognitif. Karena masih banyak aspek kemampuan anak lainnya yang belum diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Abul'id dan Marsa. 2009. *Bermain Lebih Baik daripada Nonton TV*. Surakarta: Ziyad Visi Media.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Depdiknas. 2010. *Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemendiknas.
- Djarwanto. 2009. *Statistik Nonparametrik*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Hasan, Maimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jojakarta: Diva Press.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati. 2011. *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*. Jogjakarta: Cakrawala Institute.
- Yulianti, Rani. 2009. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern Dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Zaman, dkk. 2010. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.