

Pemanfaatan Media Permainan Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A di PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya

PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN BALOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK KELOMPOK A DI PPT KUNCUP HARAPAN SEMOLOWARU SURABAYA

Noor Zami`ah

**S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
zamiahnor@gmail.com**

Dra. Nurhenti. DS, M.Sn

**S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
Nurhentisimatupan@yahoo.co.id**

A B S T R A K

Kemampuan Sosial Emosional adalah kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntunan sosial, dimana anak dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat di mana anak berada. Perkembangan sosial emosional anak selalu dipengaruhi oleh kematangan pada anak sehingga mempunyai karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Kemampuan sosial emosional anak di PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya mengalami kesulitan. Hal ini disebabkan karena faktor keluarga dimana anak tinggal di rumah dan tidak berkesempatan untuk bermain di luar rumah. Sehingga mereka bertindak agresif, cepat naik darah, dan kurang menghargai.

Penerapan metode permainan diharapkan dapat meningkatkan sosial emosional anak, sehingga dalam proses belajar mengajar bisa berjalan dengan lancar, serta anak tidak mengalami kejenuhan karena bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Permainan balok adalah suatu permainan biasa dimainkan di tempat yang agak luas. Melalui permainan balok anak dapat menghasilkan kemampuan sosial emosional.

Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan sosial emosional di PPT Kuncup Harapan Surabaya dan besarnya peningkatannya setelah melalui permainan balok, sedang tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan sosial emosional melalui permainan balok di PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dikemukakan tujuan yang ingin disampaikan sebagai berikut: mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan media permainan balok, mendeskripsikan bagaimanakah permainan balok dan mendeskripsikan kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan balok untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A di PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya. Sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan dua macam teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Pada penelitian tindakan kelas digunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data dan tahap refleksi. Dimana hasil pada Siklus I pertemuan 1 untuk aktivitas guru 62,50% menjadi 75%, aktivitas anak 70,83% menjadi 75% dan kemampuan sosial emosional 58,33%, sedangkan Siklus II untuk aktivitas guru pertemuan 1 75% menjadi 87,50% (pertemuan 2), aktivitas anak pertemuan 1 75% menjadi 87,50% dan kemampuan sosial emosional anak 87,50%.

Kata kunci : Media Permainan Balok, Metode Permainan, Sosial Emosional, Anak Usia Dini.

A B S T R A C T

Social skills are ability to behave according to social guidance in which children can adjust themselves to rules applied in community where they are. Children's social emotional development is always influenced by their maturity so they have different characters compared to adults. Children's social emotion skills in PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya have difficulties. This is caused by family factors where they live at home and have no any chance to play outdoor. Hence they act aggressively, be hotheaded and lack of respect.

Games method application is expected to be able to boost children's social emotional skills so teaching and learning process can be smoothly carried out and they do not get bored since playing is one of the most important thing in children development to be perfect humane. Bar game is a game played in large place. Through the bar games children are able to get the social emotional skills.

Problem eagerly studied in this research is improvement of the social emotional skills in PPT Kuncup Harapan Surabaya. How much improvement will be obtained after doing the bar games ? This research goal is to discover the social emotional improvement through the bar games in PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya.

Based on the above formulation of the problem, it can be stated objectives to be delivered as follows: describing the implementation of learning with the use of game media beams, beam and describe how the game describes the obstacles that occur in the implementation of learning to use the media to improve the beam game social emotional skills of children in group A in PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya. While data collection

Pemanfaatan Media Permainan Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A di PPT Kunci Harapan Semolowaru Surabaya

techniques in this study used two kinds of data collection techniques of observation and documentation. In the action research used a qualitative descriptive analysis.

Action research in class is taken in the study that utilizes 2 cycles. Each cycle consists of two sessions of planning, performance, data collection, and reflection phases. In the 1st session of first cycle the teacher activity shows the increasing result from 62.5% to 75%, the children activity from 70.83% to 75% and the social emotional skills to be 58.33%. Whereas the teacher activity in the 1st session of second cycle denotes the raising result from 75% to 87.5% in the 2nd session, the children activity in the 1st session from 75% to 87.5% and the social emotional skills to be 87.5%.

Keywords : the bar games media, the social emotional early childhood

PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 Tahun 2003, dengan tegas menyatakan bahwa sistem pendidikan dimulai sejak usia dini. Hal ini tercermin dalam Bab I Pasal I Butir 14 adalah "Sesuatu upaya pembinaan yang ditujukan melalui pemberian rangsangan pendidikan lebih lanjut". Sehingga bisa membantu pertumbuhan dan perkembangan anak Wijaya & Sukaca (2011: 17).

Potensi yang dimiliki anak usia dini hendaknya dapat dikembangkan melalui pendidikan usia dini yang berfungsi sebagai wadah anak usia dini. Mengembangkan diri melalui prinsip pembelajaran, belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar.

Pengembangan sosial emosional pada anak usia dini merupakan salah satu potensi yang sangat penting. Hal ini dapat dipenuhi sejak dini dimana anak dapat mengekspresikan dalam kondisi apa dia berada, melalui raut wajah, suara ataupun gerakan bagian tubuhnya.

Berdasarkan observasi awal di PPT Kunci Harapan Semolowaru Surabaya kebanyakan anak hidup dalam lingkungan keluarga yang kedua orang tuanya sibuk bekerja. Anak diasuh oleh nenek atau pembantu. Mereka lebih banyak berada di rumah daripada bersosialisasi dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Kondisi tersebut menyebabkan diantara anak-anak terasa sulit beradaptasi dengan teman di kelas dan cenderung kesulitan berkomunikasi dan lebih asyik bermain sendiri. Mereka cenderung egois atau tidak peduli dengan orang lain di sekitarnya. Beberapa ahli mengatakan bahwa generasi sekarang cenderung mulai banyak mengalami kesulitan emosional, seperti mudah tersinggung, mudah merasa murung dan kesepian, mudah cemas, mudah bertindak agresif, cepat naik darah, kurang menghargai (Hartati, 2005:8).

Untuk mengatasi kondisi tersebut peneliti sebagai guru di PPT Kunci Harapan Semolowaru Surabaya ingin mencoba menggunakan permainan balok, karena permainan balok akan memicu anak-anak dapat bermain bersama dalam membuat bangunan dan lain-lain. Pemanfaatan metode permainan balok dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Permainan balok terdiri atas berbagai macam balok dengan berbagai bentuk dan ukuran agar anak dapat membuat berbagai bangunan seperti

rumah, kebun binatang, gedung perkantoran, jembatan yang telah dikenalnya. Dengan kegiatan ini anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir, perhitungan, permulaan dan dapat memecahkan masalah secara memperkuat daya konsentrasi Wijaya & Sukaca, (2011:84).

Berdasarkan uraian tersebut di atas dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Pemanfaatan Media Permainan Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak kelompok A di PPT Kunci Harapan Semolowaru Surabaya".

Media balok dijadikan sebagai solusi karena balok mempunyai tempat di hati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran berakhir. Ketika bermain balok banyak temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi dari yang sederhana sampai ke hal rumit hasil kreasi mereka menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerja aktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, dan seimbang. Sosialisasi juga terjadi pada saat anak membagi tugas, menentukan pilihan, berbagi pengalaman, tenggang rasa dan berkomunikasi dengan baik.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dikemukakan tujuan yang ingin disampaikan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan mediapermainan balok untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A di PPT Kunci Harapan Semolowaru Surabaya.
2. Mendeskripsikan bagaimanakah permainan balok dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A di PPT Kunci Harapan Semolowaru Surabaya.
3. Mendeskripsikan kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan mediapermainan balok untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A di PPT Kunci Harapan Semolowaru Surabaya dan solusinya.

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi sekolah dan orang tua, terwujudnya keselarasan pembelajaran di sekolah dan di rumah.

Pemanfaatan Media Permainan Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A di PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya

2. Bagi guru, diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk menerapkan dan menyempurnakan metode pembelajaran melalui permainan balok.
3. Bagi peneliti lain, dapat memberikan informasi dan motivasi dalam menangani anak usia dini terutama untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dengan pemanfaatan permainan media balok.

Adapun Definisi, Asumsi, Ruang Lingkup Penelitian adalah sebagai berikut :

1. Definisi

- a. Media permainan balok yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media atau alat bantu yang digunakan oleh anak untuk bermain.
- b. Kemampuan sosial emosional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk memahami perasaan orang lain, ketika berinteraksi dalam permainan balok.

2. Asumsi

- a. Pemanfaatan media balok dapat meningkatkan sosial emosional anak.
- b. Pemanfaatan media balok dapat menarik perhatian anak.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tetap terarah pada pokok permasalahan, maka peneliti menentukan batasan penelitian sebagai berikut :

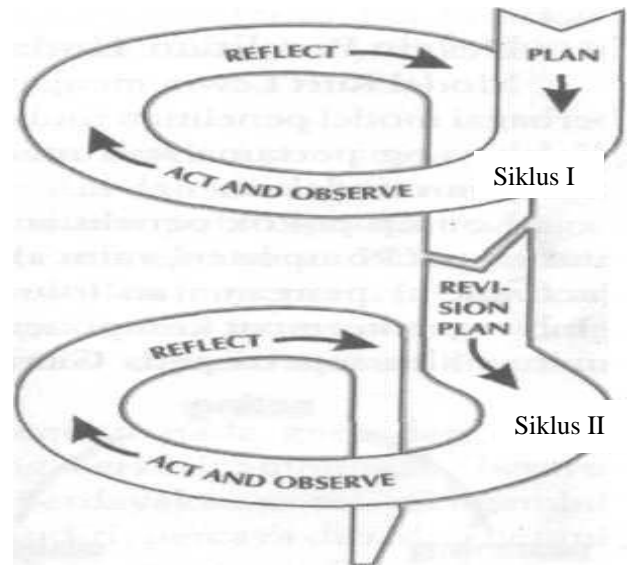
- a. Media yang digunakan adalah permainan balok.
- b. Subjek yang diteliti adalah anak usia 2-3 tahun di PPT Kuncup Harapan Semolowaru, Surabaya dengan jumlah anak 15 (laki-laki 9 & perempuan 6)

METODE

Dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang diharapkan semakin lama semakin dapat meningkatkan perubahan dan perolehan hasil belajar anak (Arikunto, 2010:2).

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilakukan yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, 2010:16).

Adapun desain penelitian model Kemmis dan McTenggart ini dapat digambarkan dalam:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan kelas Model Spiral

(<http://suhadinet.wordpress.com/2009/06/08/langkah-langkah-ptk-menurut-kemmis-dan-mctaggart/>)

Subjek penelitian ini adalah guru dan 15 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan di PPT Kuncup Harapan Jl. Semolowaru Utara II No. 17 Kelurahan Semolowaru Kecamatan Sukolilo, Surabaya.

Berdasarkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, maka akan digunakan dua macam teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui kegiatan anak dan guru serta mengumpulkan data tentang kemampuan sosial emosional anak dalam permainan balok. Menurut Arikunto (2010:200) observasi dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Observasi non-sistematis, yaitu yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan.
- b. Observasi sistematis, yaitu yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

2. Dokumentasi

Alasan menggunakan teknik dokumentasi untuk melengkapi data yang telah diperoleh dari lembar observasi. Adapun teknik dokumentasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. RKM, RKH, dan langkah-langkah pembelajaran untuk memperoleh data tentang keberhasilan siklus penelitian yang telah dilakukan
- b. Foto aktivitas guru dan anak dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan data tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam proses penelitian.

Pemanfaatan Media Permainan Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A di PPT Kunci Harapan Semolowaru Surabaya

- c. Media balok untuk memperoleh data tentang pemanfaatan media dalam kegiatan penelitian.

Pada penelitian tindakan kelas digunakan analisis deskripsi kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial emosional anak dan juga mengetahui peningkatan guru dalam mengelola kelas.

Analisis data ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu :
Rumus Presentase Pelaksanaan

$$\text{Presentase} = \frac{a}{b} \times 100 \%$$

Keterangan :

a = aktivitas yang terlaksana
b = keseluruhan pelaksanaan

Nilai ketercapaian

1. Aktivitas guru

$$\text{NK} = \frac{a}{b} \times 100$$

Keterangan :

NK = nilai kecapaian.
c = skor yang diperoleh.
d = skor maksimal.

2. Aktivitas anak

$$\text{NK} = \frac{c}{d} \times 100$$

keterangan :

NK = nilai kecapaian.
c = skor yang diperoleh.
d = skor maksimal.

Data yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kriteria sebagai berikut :

76% - 100% = Sangat Baik
56% - 75% = Baik
40% - 55% = Cukup
0% - 39% = Kurang

Apabila pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret mencapai persentase pelaksanaan pembelajaran $\geq 80\%$ dengan nilai ketercapaian pembelajaran adalah ≥ 80 . Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2010: 35) yang menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran mendapatkan kriteria sangat baik jika memperoleh persentase $\geq 80\%$.

HASIL DAN PENELITIAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil Penelitian Siklus I adalah sebagai berikut :

- 1) Hasil observasi aktivitas guru pertemuan 1 adalah 62,50% dan pertemuan 2 adalah 75%.
- 2) Hasil observasi aktivitas anak pertemuan 1 adalah 70,83% dan pertemuan 2 adalah 75%.

- 3) Hasil observasi kemampuan sosial emosional pencapaian persentase 58,33% jadi harus dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kemampuan Sosial Emosional masih berada di bawah kriteria yang diharapkan, yakni melampaui $\geq 80\%$ dari 6 jumlah materi pengamatan untuk aktifitas guru, $\geq 80\%$ dari jumlah aktifitas anak untuk lembar aktifitas anak dan $\geq 80\%$ dari jumlah anak untuk tingkat capaian perkembangan Sosial Emosional. Hal ini disebabkan guru masih belum optimal dalam memberikan rangsangan dan contoh bermain balok. Sehingga anak masih belum bersemangat, senang, tertarik dan belum terbiasa bermain balok dengan berkelompok.

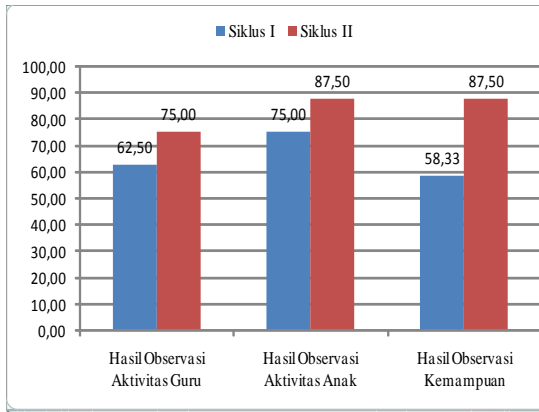
Sedangkan hasil dari penelitian Siklus II adalah sebagai berikut :

1. Hasil observasi aktifitas guru pertemuan I adalah 75,00% & pertemuan 2 adalah 87,50%
2. Hasil observasi aktifitas anak pertemuan I adalah 75% dan pertemuan 2 adalah 87,50%
3. Hasil observasi kemampuan sosial emosional anak pencapaian persentase adalah 87,50%.

Berdasarkan hasil observasi siklus II maka hasil aktivitas guru dengan persentase 87,50%, aktivitas anak 87,50% dan kemampuan social emosional anak 87,50%. Sehingga hasil observasi siklus II menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak meningkat lebih baik dan dikatakan tuntas (T), hal ini dikarenakan anak sudah terbiasa bermain balok dalam kegiatan pembelajaran sosial emosional, selain itu dalam kegiatan pembelajaran tersebut peneliti sudah ada peningkatan dalam strategi bermain balok, pendekatan pada anak ditingkatkan serta sebelum melaksanakan kegiatan penelitian memberi penjelasan secara berulang-ulang sehingga anak lebih memahami dan tertarik untuk bermain balok daripada bermain balok dengan individu, serta sosial anak lebih meningkat. Dan hasil kemampuan sudah tuntas dan tidak perlu dilanjutkan siklus berikutnya.

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan observasi maka hasil penelitian persentase aktifitas guru siklus I adalah 62,50% dan siklus II 75,00% perolehan persentase aktifitas anak siklus I adalah 75,00% dan meningkat pada siklus II 87,50%, perolehan persentase kemampuan sosial emosional siklus I adalah 58,33% meningkat di siklus II menjadi 87,50%. Maka dapat dilihat hasil penelitian pada grafik berikut ini :

Pemanfaatan Media Permainan Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A di PPT Kunci Harapan Semolowaru Surabaya



Dengan metode bermain balok akan mempermudah pemahaman anak tentang kemampuan sosial emosional anak lebih terpusat. Anak akan lebih asyik dengan kegiatan bermain dan media yang menarik, sehingga mereka tidak merasa bosan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Faktor keberhasilan belajar anak dalam pengenalan bermain balok untuk meningkatkan sosial emosional anak adalah pengalaman yang dilakukan anak pada pembelajaran siklus I, sehingga pada siklus berikutnya pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar, hal ini sesuai dengan pendapat Dominick dan Clarck, 1996 dalam Hoorn, et.al., 1999 dalam (Musfiroh, 2005:32) bahwa pengalaman langsung melalui bermain lebih memungkinkan anak mengembangkan konsep yang didasarkan pada klasifikasi dan mengkonstruksi kategori melalui tindakan mereka sendiri.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode bermain balok berlangsung hasil belajar yang diperoleh anak mengalami peningkatan pada setiap siklus. Bagi anak yang mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan motivasi yang insentif agar anak tidak tertinggal dengan anak yang lain.

Hal ini senada dengan pendapat Moeslichatoen (2004:186) bahwa kegiatan praktek langsung dan pemberi tugas merupakan tahapan yang paling penting dalam mengajar karena guru dapat memperoleh umpan balik terhadap kualitas hasil belajar pada anak.

Aktivitas guru dalam pembelajaran yang sudah melaksanakan semua perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran dengan baik, hal ini terlihat dari respon anak ketika kegiatan pembelajaran berlangsung serta memberikan bimbingan dan memberikan motivasi kepada semua anak agar hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas anak dalam pembelajaran sangat antusias dan bersemangat, hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan bermain balok berlangsung. Semua anak melakukan kegiatan dengan senang dan bersemangat sehingga kondisi kelas pada saat pembelajaran berlangsung terlihat

atraktif karena semua anak terlibat dalam kegiatan tersebut.

Disamping itu proses pembelajaran akan mencapai hasil yang lebih baik apabila dilakukan secara berulang-ulang. Dalam penelitian ini pengulangan dilakukan pada pelaksanaan siklus satu dan dua dengan masing-masing siklus dilakukan dua kali pertemuan dimana setiap pertemuan dilaksanakan selama 30 menit.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data ditemukan bahwa penerapan media permainan balok dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Hal ini dapat dilihat dari tiga lembar observasi antara lain pada siklus I masih belum maksimal, sehingga peneliti mencoba mengatasi kekurangan tersebut didalam perencanaan siklus II, dan setelah dilaksanakan terbukti. Pada kegiatan siklus II ketiga aktivitas dapat berkembang lebih baik dari siklus I, aktivitas guru dari 62,50% menjadi 75,00%. Pada siklus I aktivitas anak 70,83% menjadi 87,50% pada siklus II, dan aktivitas kemampuan sosial emosional anak dari 58,33% menjadi 87,50% pada siklus II.

Sehingga pemanfaatan media balok untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A di PPT Kunci Harapan di Semolowaru Surabaya terbukti.

Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain balok dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dengan baik, oleh karena itu disarankan kepada :

1. Pendidik
 - a. Berdasarkan pengalaman bahwa dengan menggunakan metode bermain balok yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Diharapkan guru dapat menciptakan permainan-permainan baru dengan menggunakan media balok.
 - b. Penggunaan media yang baru dalam kegiatan pembelajaran guru perlu memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal media sebelum menjelaskan aturan kegiatan agar anak tidak berebut media dan kondisi kelas tetap terkendali.
 - c. Agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang memuaskan maka perlu dilakukan pengulangan-pengulangan dan latihan-latihan sehingga anak memperoleh pengalaman yang bermakna.
2. Orang Tua
 1. Dengan menggunakan permainan-permainan maka akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan.
 2. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Pemanfaatan Media Permainan Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A di PPT Kunci Harapan Semolowaru Surabaya

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsini, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Cetakan ke-14. Jakarta: Rineka Cipta.

Asmawati, dkk. 2005. *Pengelolaan Kegiatan Untuk Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Aqib, Zainal. 2011. *Penelitian Tindakan kelas: Untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.

Eliyawati, Cucu, 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Depdiknas, 2002. *Menu Generik Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dit PAUD dan Ditjen PLS

Hartati, Sofia, 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

<http://suhadinet.wordpress.com/2009/06/08/langkah-langkah-ptk-menurut-kemmis-dan-mctaggart/>

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Cetakan kedua. Jakarta: Rineka Cipta.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan: Stimulasi Multi Intelligences Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Montolalu B.E.F, dkk. 2010. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sudijono, 2000. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI

Susanto, Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Tedjasaputra, Mayke Sugianto, 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo

Wijaya, Hari dan Sukaca, Bertiani Eka, 2011. *Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini (PAUD)*. Yogyakarta: Mahardhika Publishing

Yusuf H. Syamsu, 2009. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya, Bandung: Remaja Rosdakarya

