

# PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN BENGKEL KATA TERHADAP KECERDASAN LINGUISTIK-VERBAL PADA ANAK KELOMPOK B di TK ISTANA BALITA SURABAYA

**Dany Teftiani Karina**

*e- mail : karina.yudistiawan@gmail.com*

Program Studi PG- PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya Universitas

**Drs. M. Husni Abdulah, M. Pdi**

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

## **Abstrak**

Membaca dan menulis sudah menjadi pembelajaran di pendidikan anak usia dini, yaitu mengenal huruf awal, menyusun kalimat secara sederhana, menuliskan nama sendiri, menuliskan kata baru, membacakan cerita secara sederhana. Beberapa aspek tersebut termasuk dalam kecerdasan linguistik-verbal yang dikemukakan oleh Gardner. Dan pada saat ini di sekolah dasar, terdapat persyaratan, bahwa anak sudah dapat membaca, khususnya anak kelompok B. Sehingga membuat orangtua cemas, dan sering kali pendidik mengadopsi pembelajaran di sekolah dasar pada anak didiknya. Dan untuk menjawab permasalahan tersebut, perlu adanya metode pembelajaran yang dapat melatih anak membaca dan menulis, tetapi tidak hanya sekedar membaca dan menulis saja, namun melatih anak, menulis, mendengar, membaca dan mengerti yaitu melalui metode permainan bengkel kata.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bengkel kata terhadap kecerdasan linguistik-verbal pada anak kelompok B di TK Istana Balita Surabaya. Penelitian yang dilakukan ini termasuk penelitian eksperimen dengan jenis *pre-eksperimental* yang menggunakan desain *one- group prettest-posttest design*. Subyek penelitian ini yaitu seluruh anak pada kelompok B di TK Istana Balita Surabaya yang berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan datanya, yaitu observasi, dan analisis datanya menggunakan *Uji Wilcoxon*.

Hasil penelitian dalam perhitungan analisis data, menunjukkan hasil  $T_{hitung} < T_{tabel}$ , yaitu  $0 < 66$ , maka  $H_0$  ditolak dan dapat disimpulkan disimpulkan bahwa permainan bengkel kata dapat mempengaruhi kecerdasan linguistik-verbal anak. Sehingga permainan bengkel kata dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik-verbal anak.

Kata kunci : Penerapan Permainan Bengkel Kata, Kecerdasan Linguistik Verbal

## **Abstract**

*Reading and writing have become study of education for age child early, that is recognizing letter early, compiling sentence simply, writing the name alone, writing the new word, reading of short story. Some of these aspect included in intellegence of linguistik-verbal by Gardner. And at this time in alementary school, there are conditions, that child can to read, specially for children on group B. So that make parent worry, and frequently educator adopt study elementary school its protege. And to answer the problems, need of the method study of which can train child read and write, but don't just reading and just writing is, but train child, writing, hearing, reading and understanding that is through the method game of "Bengkel Kata."*

*This research purposed to know effect of game "Bengkel Kata" to linguistik-verbal intellegence for children on group B at TK Istana Balita Surabaya. This includes research conducted research of experiment with type of pre-eksperimental using one-group prettest-posttest design. The subjects in research is all the children on group B at TK Istana Balita Surabaya which amounting to 22 children. The technique data collecting, that is observation, and it's data analysis use Test of Wilcoxon.*

*The result of research in calculation of data analysis, showing result of  $T_{hitung} < T_{tabel}$ , that is  $0 < 66$ , so  $H_0$  refused and can be concluded that game of " Bengkel Kata" can influence linguistik-verbal intellegence. So that game of "Bengkel Kata" can be used to increase linguistik-verbal intellegence for children.*

*Keywords : using of game "bengkel kata", Linguistic-verbal Intellegence*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan penting untuk ditempuh sebelum menginjak pada sekolah dasar. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat 14 dalam Undang-undang Sistem Nasional menyebutkan Pendidikan Anak usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar (SD) yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak usia 0 – 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal. Dapat disimpulkan bahwa didalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, keterampilan dan intelektual agar anak dapat beradaptasi dengan kegiatan belajar yang lebih lanjut di sekolah dasar. Selain itu pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar ke beberapa arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan dasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini, (Maimunah, 2009).

Menurut Soedijarto (2007) penyelenggaraan program Pendidikan Anak Usia Dini yaitu menggunakan strategi belajar melalui bermain (*learning by doing*), yang berorientasi pada perkembangan anak, berpusat pada anak, dan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*). Belajar seraya bermain menimbulkan dampak positif terhadap perkembangan anak dalam aspek, yaitu aspek kognitif, bahasa, moral dan agama serta motorik anak.

Anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berekreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Jadi bagi anak usia dini belajar merupakan bagian dari hak mereka, bukan bagian dari kewajiban mereka, (Maimunah, 2009). Tidak seharusnya orang tua maupun pendidik menuntut mereka belajar dan belajar, seakan anak usia dini sudah memikul kewajiban untuk belajar. Pendidik dan orang tua hanya memfasilitasi dengan memberikan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar mereka yang disesuaikan dengan karakteristik usia anak.

Setiap anak adalah pembelajar yang aktif. Belajar bagi anak adalah segala sesuatu yang dikerjakannya ketika ia bermain (Anggani, dkk, 2006). Bermain merupakan wahana belajar dan bekerja secara alamiah bagi anak. Lingkungan yang kaya yang banyak memberikan rangsangan mental dapat

meningkatkan kemampuan belajar anak. Selain itu akan lebih berhasil jika apa yang dipegangnya sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuan. Anak akan lebih mudah belajar jika pengalaman belajar sejalan dengan kematangan mental atau sebaliknya. Pengalaman yang berlebihan akan menakutkan anak, tetapi sebaliknya pengalaman yang sangat minim akan membosankan anak. Oleh karena itu pendidik (guru) tidak lagi menuntut agar anak “ menjadi ” seseorang sesuai dengan apa yang diinginkannya, tetapi ia menghormati anak seperti apa adanya. Dengan menerima keadaan anak seperti itu tanpa mengabaikan keteraturan dan disiplin dalam mematuhi aturan sekolah, pendidik (guru) harus lebih banyak memberi peluang pada anak agar lebih bebas menjelajahi lingkungannya untuk menjadikan anak lebih kreatif dan berinisiatif.

Seiring perkembangan pendidikan dimana program pembelajaran PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) yang sekarang lebih mengarah pada pengembangan kemampuan akademik, maka sebagai pendidik (guru) profesional dalam menerapkan pembelajaran bagi anak usia dini dapat menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan, tidak menghilangkan keindahan dalam aspek alami anak, yang pada kenyataannya anak-anak masih senang dalam bermain, memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dan kreatif. Dengan adanya guru profesional akan dapat menciptakan suasana belajar menjadi nyaman dan mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak usia dini, menggunakan metode permainan yang menyenangkan, permainan yang mempunyai makna, tujuan dan terstruktur, dengan menerapkan konsep belajar sambil bermain.

Permainan merupakan sumber belajar yang memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada anak, (Anggani, 2009). Permainan digunakan dalam menstimulasi anak, karena disesuaikan dengan usia anak pada masa ini dimana dunia mereka adalah dunia bermain, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun imajinasi pada anak. Karena dunia anak adalah dunia bermain, sehingga dalam mendidik pun masih melalui bermain, baik itu sarana maupun prasarana. Sambil bermain, anak-anak sekaligus juga belajar berbagai kemampuan dasar.

Kali ini terdapat fenomena yang terjadi didalam pembelajaran PAUD yang menggambarkan bahwa Pendidikan anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga pendidikan pra-sekolah dan pra-akademik. Dengan demikian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidak mengemban tanggung jawab utama dalam membina kemampuan akademik anak seperti membaca, menulis bahkan berhitung. Tetapi pada kenyataannya saat ini, pergeseran tanggung jawab dalam pengembangan kemampuan akademik dari

Sekolah Dasar (SD) ke Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terjadi. Menurut George (2012:51) hal tersebut merupakan arah baru dalam pendidikan anak usia dini dan strategi pemerintah yang berfokus pada pengembangan program pendidikan dan sosial untuk melayani anak, dalam bidang membaca dan kesiapan bersekolah, saat ini merupakan prioritas utama pemerintah dalam memastikan bahwa semua anak dapat berhasil di sekolah dan dalam hidup, selain itu dalam kurikulum Permen 58 Tahun 2009 telah mencantumkan indikator tentang mengenal huruf awal, menyusun kalimat sederhana, menuliskan nama sendiri.

Hal ini disebabkan karena adanya persyaratan pada Sekolah Dasar (SD) yang sering kali memberi persyaratan atau tes masuk dengan menggunakan konsep akademik, salah satunya adalah membaca dan menulis. Tuntutan ini yang menyebabkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) maupun orang tua berlomba membimbing kemampuan akademik anak, dan sering kali orang tua merasa khawatir apabila anaknya tidak bisa dalam membaca dan menulis sehingga berbagai cara dilakukan oleh pendidik maupun orang tua untuk mengadopsi pola-pola pembelajaran di sekolah dasar. Akibatnya tidak jarang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidak lagi menjadi taman yang indah tempat bermain bagi mereka tetapi beralih fungsi menjadi “persekolahan dini”, sehingga pembelajaran membaca dan menulis lebih ditekankan.

Kondisi demikian membuat anak usia dini mungkin merasa tertekan tanpa disadari oleh pendidik (guru) dan orang tua, karena pada dasarnya anak usia dini masih senang bermain, masih senang mengerjakan sesuatu sesuai dengan minatnya, sesuai kesenangan hatinya, mereka tidak dapat ditekan. Tetapi kembali lagi terhadap konsep yang terkait tentang perkembangan anak menurut George (2012:88) bahwa semua anak mampu dididik, sehingga hal baru mengenai pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini dapat diterapkan dengan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan bermakna, sehingga anak tidak akan merasa bosan dengan materi pembelajaran yang menekankan baca tulis dengan metode yang monoton, berupa LKS yang menyebabkan pembelajaran tidak efektif dan tidak menyeluruh.

Pada usia 5-6 tahun merupakan saat yang ideal bagi anak untuk mengembangkan kemampuan di bidang bahasa mereka seperti menjiplak, membaca, menemukan sendiri apa yang diamati dan diucapkan berupa kata-kata, mengamati apa yang ada dihadapinya sehingga anak mampu mengeluarkan pendapatnya yang berupa lisan, selain itu anak usia 5-6 tahun memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat, ia banyak memperlihatkan, membicarakan atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya (Soedijarto, 2007), kemampuan di atas termasuk dalam kecerdasan linguistik-verbal yang termasuk dalam salah satu kecerdasan jamak menurut Howard Gardner.

Oleh karena itu peneliti menggunakan metode permainan bengkel kata dalam menstimulasi kecerdasan linguistik-verbal pada anak usia 5-6 tahun, dimana pada tingkat pencapaian perkembangan usia anak pada saat itu mampu menjiplak, mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, menyimak perkataan orang lain, mengenal perbendaharaan kata, menyebutkan kata-kata yang dikenal, menceritakan kembali apa yang telah dialami anak, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, mampu berkomunikasi secara lisan. Permainan bengkel kata ini menurut Pat Hollingswort (2008:140) anak setiap harinya diajak dalam mempelajari sesuatu yang didalamnya memiliki beberapa kata, misalnya hari ini kata yang dipelajari adalah Superman, pikiran anak akan dipenuhi dengan khayalan dan gagasan tentang superman, dan sebaliknya jika kata yang dipelajari adalah lingkungan kelas atau rumah yang ada dalam pikiran anak adalah lingkungan kelas atau rumah dan benda-benda yang mendukung lingkungan tersebut. Dan anak akan mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya dan apa yang anak lihat, dari situlah pembelajaran berlangsung.

Permainan bengkel kata diterapkan oleh peneliti di TK Istana Balita Surabaya pada anak kelompok B, yang menginjak usia 5-6 tahun, karena beberapa anak-anak yang masih sulit dalam memahami arti kata dan membantu memiliki kosa kata agar kaya akan perbendaharaan kata, dan diantaranya masih sulit dalam mengungkapkan pendapat mereka.

## METODE

Penelitian tentang pengaruh penerapan permainan bengkel kata terhadap kecerdasan linguistik-verbal pada anak usia dini kelompok B di TK Istana Balita Surabaya merupakan jenis penelitian eksperimen, dan penelitian eksperimen termasuk dalam metode kuantitatif. Penelitian eksperimen yaitu peneliti sengaja membangkitkan timbulnya sesuatu kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan design penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* yang merupakan bentuk dari *Pre-Experimental Design*. *One-Group-Pretest-Posttest Design* ini menggunakan pretest, sebelum diberi perlakuan

Subyek dalam penelitian ini meliputi seluruh populasi yang berjumlah 22 anak dan dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel karena semua populasi digunakan sebagai subyek dalam penelitian. Lokasi dalam penelitian ini di TK Istana Balita Surabaya.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi partisipatif karena peneliti terjun langsung dan ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, peneliti juga sekaligus melakukan pengamatan terhadap item pernyataan pada lembar instrumen observasi yang sudah disiapkan, tetapi peneliti tidak memberitahukan kepada subyek yang akan diteliti kalau peneliti sedang melakukan

pengamatan atau sedang mengobservasi, sehingga pembelajaran yang terjadi wajar dan hasil penilaian juga murni.

Sesuai dengan teknik pengumpulan data diatas, penulis menggunakan pengumpulan data dengan observasi. Oleh karena itu penulis menggunakan lembar penilaian observasi. Lembar penilaian diisi sesuai dengan kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan, dimana kondisi kecerdasan linguistik-verbal anak sebelum diberi perlakuan dan sesudah perlakuan melalui permainan bengkel kata. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian :

Tabel Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	Item
Kecerdasan linguistik-verbal	Bahasa	Melakukan 3-5 perintah secara berurutan	Mampu melakukan 3 perintah secara berurutan dengan baik.
		Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi	Mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang benda/gambar yang diperlihatkan.
			Mampu menjawab tentang kegunaan dari suatu benda
		Mampu menuliskan nama sendiri dengan lengkap	Mampu menuliskan nama sendiri dengan lengkap
			Mampu menuliskan nama (kata) dari gambar.
		Mampu membaca nama sendiri dengan lengkap	Mampu membaca nama sendiri dengan lengkap
			Mampu membaca kata dari gambar

Untuk mengamati pembelajaran dengan kegiatan di atas, maka kriteris penilaiannya sebagai berikut : (Sugiyono, 2010)

Sangat baik diberi skor	4
Cukup baik diberi skor	3
Kurang baik diberi skor	2
Sangat tidak baik diberi skor	1

Instrumen yang telah dibuat perlu diujikan terlebih dahulu agar data yang diperoleh dapat akurat. Maka perlu adanya menguji validitas dan reliabilitasnya. Dalam menguji validitas, peneliti menggunakan pendapat dari para ahli atau *judgement experts*. Untuk pengujian reliabilitas instrumen menggunakan reliabilitas pengamat (observasi) dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh H.J.X. Fernandes, sebagai berikut : (arikunto,2006)

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Dengan keterangan :

KK = Koefisien kesepakatan

S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N<sub>1</sub> = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N<sub>2</sub> = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Hasil uji reliabilitas terdapat pada hasil dan pembahasan, pada bab berikutnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistik *nonparametris* dengan uji *Wilcoxon ( Wilcoxon Match Pairs Test )*. Dalam menganalisis menggunakan uji *Wilcoxon* hipotesisnya dapat ditulis dengan menggunakan H<sub>0</sub> dan H<sub>a</sub>. H<sub>0</sub> berarti tidak ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat, dan H<sub>a</sub> berarti terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk membuktikan hipotesis tersebut perlu diadakan penelitian kepada subyek sebelum dan sesudah diberi perlakuan, dengan menggunakan tabel penolong *wilcoxon*, dengan taraf kesalahan 5%, dan selanjutnya mencari T<sub>tabel</sub>.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum adanya pengamatan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan, peneliti terlebih dahulu melakukan *try out* atau uji reliabilitas, dan data yang diperoleh dimasukkan dalam rumus H.J.X. Fernandes, sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2} = \frac{2 \times 9}{9 + 9} = \frac{18}{18}$$

Sesuai perhitungan di atas memperoleh koefisien kesepakatan yang bernilai 1, yang menunjukkan bahwa instrumen lembar penilaian yang digunakan dalam penelitian adalah reliabel.

Dan selanjutnya yaitu melakukan data pengukuran awal/ sebelum perlakuan dengan

penerapan permainan bengkel kata dan data pengukuran akhir atau sesudah perlakuan dengan penerapan permainan bengkel kata. Berikut datanya yang telah dimasukkan dalam tabel penolong *Uji Wilcoxon*:

**Tabel 4.14 Tabel Penolong Wilcoxon Analisis Sebelum Perlakuan dan Sesudah Perlakuan**

No.	Subyek	Pre-test	Post-test	Beda (R-T)	Rank Selisih Mutlak	Signed Rank	
						+	-
1	ABR	19	32	+13	11,0	11,0	-
2	ASY	20	35	+15	15,5	15,5	-
3	ARL	18	30	+12	8,5	8,5	-
4	BNI	19	32	+13	11,0	11,0	-
5	BIN	17	25	+8	1,5	1,5	-
6	DHA	20	35	+15	15,5	15,5	-
7	DHL	19	30	+11	5,5	5,5	-
8	DFI	19	29	+10	3,5	3,5	-
9	FRN	20	36	+16	19,5	19,5	-
10	GRY	19	35	+16	19,5	19,5	-
11	KNY	19	30	+11	5,5	5,5	-
12	KVN	20	35	+15	15,5	15,5	-
13	MLNA	19	29	+10	3,5	3,5	-
14	NVA	17	25	+8	1,5	1,5	-
15	NLA	20	36	+16	19,5	19,5	-
16	RDT	18	30	+12	8,5	8,5	-
17	RKA	18	29	+11	5,5	5,5	-
18	RAN	18	32	+14	13,0	13,0	-
19	PTU	20	36	+16	19,5	19,5	-
20	TTA	19	32	+13	11,0	11,0	-
21	ZRH	20	35	+15	15,5	15,5	-
22	ZYA	20	36	+16	19,5	19,5	-
Jumlah						T=	-
						249	

Berdasarkan tabel harga dalam *test wilcoxon* untuk  $N=22$  dengan taraf kesalahan 5%, maka  $t_{tabel}$  adalah 66, dan jenjang yang kecil atau  $t_{hitungnya}$  adalah 0, maka  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , dengan nilai  $0 < 66$ . Oleh karena itu  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan bengkel kata dapat mempengaruhi kecerdasan linguistik-verbal anak.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan bengkel kata terhadap kecerdasan linguistik-verbal yang telah dilakukan di TK Istana Balita Surabaya dan sesuai pembahasan, maka dapat disimpulkan permainan bengkel kata memiliki pengaruh terhadap kecerdasan linguistik-verbal pada anak di TK Istana Balita Surabaya. Terbukti dari hasil pembahasan sebelum diberikan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan permainan bengkel kata, hasil keseluruhan kecerdasan linguistik-verbal anak memiliki nilai rata-rata, yaitu 19,0. Dan setelah diberikan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan permainan bengkel kata, hasil nilai rata-rata

kecerdasan linguistik-verbal pada anak mengalami perubahan menjadi 32,0.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran, antara lain :

1. Bagi guru, dengan adanya bukti penerapan permainan bengkel kata ini mampu mempengaruhi kecerdasan linguistik-verbal anak, maka diharapkan dalam pembelajaran dapat menerapkan permainan bengkel kata, dengan memberi kata-kata baru yang belum diketahui anak, beserta pengertian dari arti kata tersebut, sehingga anak tidak hanya sekedar tahu, tapi juga memahami. Selain itu juga, dalam proses penerapan permainan ini, tidak mengabaikan tiap perbedaan dari masing-masing individu dan memperhatikan karakteristik proses belajar anak, agar permainan bengkel kata ini dapat tercapai tujuannya.
2. Bagi Peneliti lain yang ingin menggunakan kembali permainan bengkel kata ini, dapat digunakan dengan variabel yang berbeda. Dan dapat membuat media yang lebih menarik lagi untuk digunakan dalam penelitian, dengan menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan teori.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. 2006. PT. Rineka Cipta.
- Armstrong, Thomas. *Seven Kinds of Smart*. 2008. Jakarta. PT. Gramedia.
- Azwar, Saifudin. *Sikap Manusia*. 1995. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Gunawan, Adi. *Born to be a Genius*. 2003. Jakarta. PT. Gramedia.
- Hadi, Sutrisno. *Statistik 2*. 1977. Yogyakarta. Andi Offset
- Hollingsworth, Part&Gina, Lewis. *Pembelajaran Aktif*. 2008. Jakarta. PT. Indeks.
- Morrison, George. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. 2012. Jakarta. PT. Indeks.
- Mulyana. *Rahasia Menjadi Guru Hebat*. 2010. Jakarta. PT. Grasindo.
- Musfiroh, Tackiroatun. *Menumbuh Kembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. 2009. Jakarta. PT. Grasindo.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009
- Soedijarto. *Ilmu dan aplikasi Pendidikan*. 2007. Jakarta. PT. IMTIMA
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. 2006. Jakarta. PT. Grasindo.
- Sudjana. *Metode Statistika*. 2005. Bandung. Tarsito
- Sugianto, Mayke. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Departemen Pendidikan dan kebudayaan.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. 2010. Bandung. Alfabeta
- \_\_\_\_\_. *Statistika Untuk Penelitian*. 2011. Bandung. Alfabeta
- \_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung. Alfabeta
- \_\_\_\_\_. *Statistik Nonparametris*. 2011. Bandung. CV Alfabeta
- Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT. Indeks.
- Sujiono, Yuliani & Bambang. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta. PT. Indeks.

