

**PENERAPAN PERMAINAN GOBAG SODOR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL  
EMOSIONAL ANAK PADA KELOMPOK A TK MICKEY MOUSE**

**Maharani Puspa Rahma Juwita**  
(Cece\_ranie@yahoo.com)

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

**Zainul Aminin**

( zain278@gmail.com)

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

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peningkatan kemampuan sosial emosi anak kelompok A TK Mickey Mouse yang masih rendah. Hal ini terlihat sebagian besar anak belum berkembang dalam bermain dengan teman dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas. Realitas ini disebabkan karena anak hanya bermain menggunakan APE yang ada dan bermain secara individu. Pengamatan peneliti dalam kegiatan peningkatan kemampuan sosial emosi di TK Mickey Mouse dari 15 anak, hanya sekitar 33,3% (5 anak) yang mencapai kemampuan sosial emosi dengan baik sedangkan harapan yang ingin dicapai adalah 80%. Dengan demikian maka perlu dilakukan tindakan dengan penerapan permainan gobag sodor. Tujuan dari penelitian ini adalah mendiskripsikan aktifitas guru, aktifitas anak dan peningkatan hasil kemampuan sosial emosi melalui penerapan permainan gobag sodor pada kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang yang terdiri dari 4 komponen yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek dari penelitian ini adalah kelompok A di Tk Mickey Mouse yang berjumlah 15 anak, yang terdiri 11 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan deskriptif.

Dari hasil analisis data peningkatan kemampuan sosial emosi anak pada siklus I diperoleh data hasil observasi aktifitas guru 43,8%, hasil observasi aktifitas anak 55%, dan hasil observasi kemampuan sosial emosi anak 53,3%. Hal ini menunjukkan penelitian belum berhasil karena belum mencapai kriteria tindakan yang diharapkan  $\geq 80\%$ , sehingga penelitian ini harus berlanjut pada siklus II. Pada siklus II didapatkan data hasil observasi aktifitas guru 100% , hasil observasi aktifitas anak 94,2%. Berdasarkan dari analisis data siklus II maka penelitian ini berhasil dan disimpulkan dan hasil observasi kemampuan sosial emosi anak 86,7%, Sehingga bisa disimpulkan bahwa penerapan permainan gobag sodor dapat meningkatkan kemampuan sosial emosi anak.

Kata Kunci: Permainan Gobag Sodor, Kemampuan Sosial Emosional

**Abstract**

*This study was motivated by an increase in the ability of children's social emotional of Mickey Mouse Kindergarten is still low. It is seen largely undeveloped child in playing with friends and work together to complete the task. Because children just play using existing APE and play individually. Observations in activities to increase social skills in kindergarten emotion Mickey Mouse of 15 children, only about 33.3% (5 children) who achieve social skills emotions well while expectations achieved is 80%. Thus it is necessary to act with the adoption of Sodor gobag game. The purpose of this study is to describe the activities of teachers, children activities and increasing yields through the application of social skills emotions gobag Sodor game in group A Mickey Mouse Kindergarten Surabaya.*

*This study used classroom action research. Action research which is designed in the form of repeated cycles consisting of four components, namely a plan, action, observation, and reflection. The subjects of this study were group A at Tk Mickey Mouse totaling 15 children, comprising 11 boys and 4 children girls vvb .Teknik data collection using observation and documentation, while data analysis using descriptive.*

*From the analysis of the social upgrading of children's emotions in the first cycle of data obtained by the observation of the activities of teachers 43.8%, the observation of the activities of children 55%, and the observation of children's social skills emotions 53.3%. This suggests the study has not been successful because it has not reached the expected action criteria  $\geq 80\%$ , so this research should be continued in the second cycle. In the second cycle the data obtained on the observation activities of teachers 100%, the observation of the activities of children 94.2%. Based on the analysis of data from the second cycle, this study successfully concluded and the results of observation and social skills a child's emotional 86.7%, so it can be concluded that the application of Sodor gobag games can improve children's social emotional*

*Keywords: Games Gobag Sodor, Social Skills Emotional*

## PENDAHULUAN

Dinyatakan secara tegas dalam undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan dimulai sejak usia dini jadi bukan berusia sekolah. Hal initercermin dalam bab I pasal I, butir 14 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, (Media tumbuh kembang anak usia dini edisi 10 2007:13).

Perkembangan merupakan perubahan kearah kemajuan menuju terwujudnya menuju terwujudnya hakekat manusia yang bermartabat atau berkualitas. Usia lahir sampai dengan 6 tahun merupakan usia prasekolah yang merupakan masa keemasan sekaligus dengan masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya, masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, sosial emosional, moral dan nilai-nilai agama, kognitif dan seni (Depdiknas, 2002:1).

Sehubungan dengan itu beberapa tahun terakhir ini, pemerintah tidak henti-hentinya melakukan usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan berbagai cara. Salah satu hal yang perlu bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan proses komunikasi dimana didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari sumber informasi kepada penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar itu terjadi (Sadiman, 1996:7).

Menurut Montulalu, (2005:114) mengatakan bahwa kegiatan bermain, khususnya bermain bebas memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaannya secara bebas, baik perasaan senang maupun perasaan yang lainnya. Anak-anak prasekolah menggunakan permainan sebagai media untuk mengembangkan aktivitas sosialnya. Dari pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan perhatian orang dewasa menolong anak-anak berkembang secara fisik, emosi, kognitif dan sosial ( Media Bina Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Edisi 10, 2007:7).

Berdasarkan karakteristik pembelajaran yang sudah dijelaskan diatas serta karakteristik

anak usia dini yang umumnya dapat menerima hal-hal yang bersifat konkrit (nyata).Namun kenyataannya saat ini murid di TK Mickey Mouse Surabaya hidup dalam lingkungan keluarga menengah ke atas yang dimana orang tua sibuk bekerja dan adanya usaha dagang. Anak diasuh oleh baby sister atau asisten rumah tangga yang mempunyai pola asuh cenderung di kurung di rumah dan tidak boleh berkegiatan apa-apa karena takut sakit dan cidera. Maka dari itu mereka tidak mempunyai kesempatan untuk bermain di luar rumah karena semua fasilitas permainan seperti PS, tablet n PSP dilengkapi di dalam rumah. Dengan adanya itu menciptakan karakteristik anak yang cenderung egois, tidak mau berbagi, tidak peduli dengan sekitar dan tidak mau berkerja sama dengan orang lain, sehingga saat disekolah pun anak akhirnya sulit untuk bersosialisasi dengan temannya, sulit diajak untuk bermain bersama-sama dengan temannya bahkan dalam bekerja sama sekalipun juga tidak mau serta tidak peduli dengan lingkungan sekitar karena mereka asyik dengan kegiatannya sendiri dan lebih cenderung seenaknya.

Anak-anak pada kelompok A TK Mickey Mouse sebagian besar belum memiliki kemampuan sosial emosional sesuai tahapan usianya. Karena selama ini pendidik dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak hanya berdasarkan cerita, kemampuan dan perilaku anak di kelas, serta pembiasaan yang telah diberikan selama di sekolah. Juga suasana pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional kurang menarik serta kurang menyenangkan bagi anak, sehingga kurang memberikan dampak peningkatan kemampuan sosial emosional yang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan sebagai pendidik selama ini, kemampuan sosial emosional anak belum mencapai pada indikator yang dikehendaki disebabkan antara lain karena (1) pembelajaran selama ini hanya tertuju pada pengembangan kognitif, (2) pembelajaran menggunakan metode yang membosankan bagi anak, (3) lingkungan tempat tinggal yang bersifat individualis, (4) penerapan pola asuh yang salah pada anak di rumah, dan (5) pemahaman orangtua tentang perkembangan anak sangat minim dalam arti orangtua lebih senang anak belajar membaca, menulis dan berhitung, bermain di luar halaman adalah sesuatu yang buruk, bermain identik dengan kotor, orangtua lebih senang anak bermain di dalam rumah dengan permainan elektronik yang sudah disiapkan.Seperti yang diungkapkan oleh Hetherington & Parke (dalam Moeslichatoen, 2004:34) bahwa bermain juga meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Saat kegiatan pembelajaran dilakukan, anak terlihat kurang antusias mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru. Dalam kegiatan peningkatan sosial emosional guru hanya bercerita apa yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan oleh anak-anak terhadap teman, orang lain, serta lingkungan sekitar mereka, kemudian anak diajak tanya jawab untuk mengulang konsep sosial emosional yang telah diceritakan oleh guru. Sehingga anak tertentu saja yang mampu memahami konsep sosial emosional yang diberikan melalui cerita sedang yang lain cenderung tidak memperhatikan, bicara sendiri dengan teman, dan bosan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dengan demikian anak kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis bahwa anak-anak di kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya dari 15 anak, 10 anak belum memiliki kemampuan sosial emosional yang baik. Berdasarkan hal-hal di atas, penelitian ini ingin menerapkan permainan dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan bermain sambil belajar maka penulis berharap 80% dari jumlah anak di kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan (memperoleh bintang empat).

Seperti Penerapan Permainan Gobag Sodor dimana di dalam proses pembelajaran dimana permainan yang dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan sosial anak karena dalam permainan tersebut terdapat berbagai kebutuhan anak dalam bersosialisasi dengan teman, orang lain serta sekitarnya, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah :

1. Bagaimana aktifitas guru dalam penerapan gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya?
2. Bagaimana aktifitas anak dalam penerapan gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya?
3. Bagaimana peningkatan hasil dalam penerapan permainan gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan aktifitas guru dalam penerapangobag sodor untuk meningkatkan

kemampuan sosial emosional anak pada kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya.

2. Mendeskripsikan aktifitas anak dalam penerapangobag sodor untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil dalam penerapan permainan gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok A TK Mickey Mouse.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang selanjutnya disingkat PTK. Tempat penelitian dilaksanakan di kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya yang terletak di Jl. Rungkut Asri Barat VI/9 Kecamatan Rungkut Surabaya. Penelitian ini direncanakan pada semester II tahun pelajaran 2013-2014 yaitu pada bulan Maret 2014 sampai dengan April 2014. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto, 2012:3).

Di TK Mickey Mouse Surabaya yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat, serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan sosial emosional melalui penerapan permainan gobag sodor.

Tujuan memakai penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki proses belajar mengajar di dalam kelas yang dilakukan oleh guru dan teman sejawat, baik untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru dan untuk menciptakan pembelajaran yang bermutu.

Indikator yang digunakan sebagai tolak ukur penilaian adalah sebagai berikut : (a) Bersedia bermain dengan teman, (b) bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Subyek yang akan diteliti dalam penelitian tindakan kelas adalah anak kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya tahun pelajaran 2013 – 2014 yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 4 anak perempuan anak.

Data-data yang diperoleh dikumpulkan melalui observasi, yang menggunakan beberapa instrumen pengembangan melalui definisi operasional sebagai berikut:

- a. Kemampuan sosial emosional yaitu bersedia bermain dengan teman dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas
- b. Permainan gobag Sodor

Berdasarkan definisi operasional diatas, maka dibuat tiga instrumen dalam penelitian ini, yaitu:

1. Lembar Observasi Aktifitas Guru
2. Lembar Observasi Aktifitas Anak
3. Lembar Observasi Kemampuan sosial emosional anak

Sedangkan kriteria penilaian kemampuan menyimak anak pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Indikator Bersedia bermain dengan teman
  - 1Anak tidak mau bermain dengan teman kelompoknya baik dengan instruksi maupun tuntunan
  - 2Anak sudah mulai mau bermaindengan teman kelompoknya secara bergantian dengan tuntunan dan instruksi
  - 3Anak sudah mau bermain dengan teman kelompoknya tanpa tuntunan dan instruksi
  - 4Anak sudah mau dan mampu bermain dengan teman sekelompoknya secara mandiri/tanpa bantuan
2. Indikator Bekerjasama dalam menyelesaikan Tugas
  - 1Anak tidak bisa bekerjasama dalam kelompok dengan instruksi maupun tuntunan
  - 2Anak sudah mulai mau bekerjasama dalam keompok dengan tuntunan dan instruksi
  - 3Anak sudah mau bekerjasama kelompok dalam menyelesaikan tugas dengan instruksi
  - 4Anak sudah mau dan mampu bersikap mandiri bekerjasama dalam menyelesaikan tugas secara mandiri/tanpa bantuan

Analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisa data deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk menemukan peningkatan kemampuan sosial emosional dalam penerapan permainan gobag sodor.

Untuk menghitung persentase keberhasilan kinerja guru dan persentase keberhasilan belajar anak digunakan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2012: 43):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

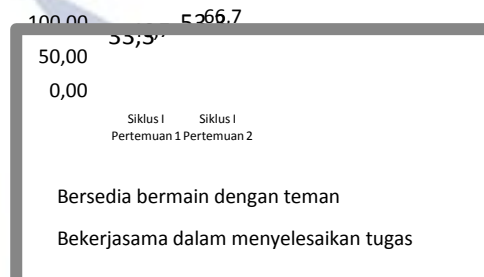
P = Persentase

f = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

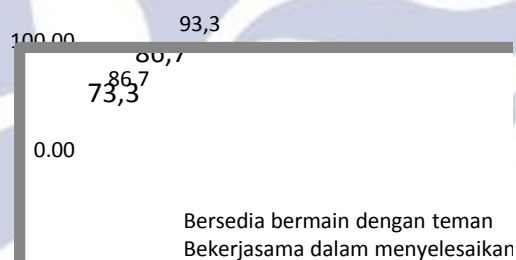
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengamatan/ observasi yang dilakukan peneliti bersama teman sejawat, data hasil kegiatan anak yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 adalah seperti pada grafik berikut ini:



**Grafik 4.1**  
**Kemampuan Sosial Emosional Siklus I**

Dari grafik diatas dapat dijelaskan bahwa hasil kegiatan pada indikator bersedia bermain dengan teman diperoleh prosentase hasil belajar sebesar 33,3% mengalami peningkatan menjadi 53,3% dari 15 anak. Dan pada aspek bekerjasama dalam menyelesaikan tugas diperoleh prosentase hasil kegiatan sebesar 46,7% mengalami peningkatan sebesar 66,7% dari 15 anak. Dari data diatas dapat diperoleh nilai hasil kegiatan pada pertemuan satu sebesar 33,3% meningkat menjadi 53,3%.



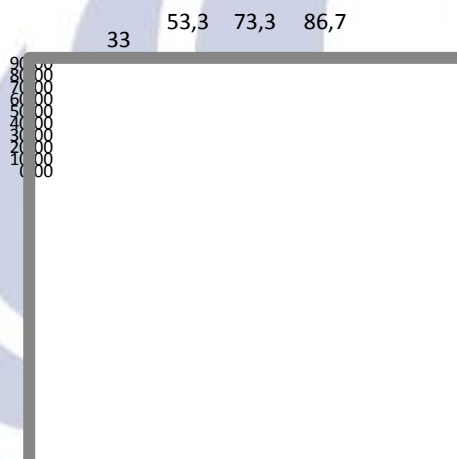
**Grafik 4.2**  
**Kemampuan Sosial Emosional Siklus II**

Nilai pada indikator kemampuan bersedia bermain dengan teman diperoleh prosentase hasil kegiatan sebesar 73,3% mengalami peningkatan menjadi 86,7%. Sedangkan pada indikator kemampuan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas diperoleh prosentase hasil kegiatan sebesar 86,7% mengalami peningkatan menjadi 93,3%. Dari data diatas dapat diperoleh nilai rata-rata hasil kegiatan pada pertemuan 1 sebesar 73,3% meningkat menjadi 86,7%.

Dari hasil di atas kita bisa melihat bahwa setelah melalui upaya perbaikan berdasarkan

refleksi yang dilakukan pada siklus I, kita dapatkan bahwa di siklus II tingkat keberhasilan pada setiap tindakan pengamatan yang meliputi aktifitas guru, aktifitas anak dan peningkatan kemampuan sosial emosional anak sudah melampaui 80%. Sehingga bisa dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan permainan gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak pada siklus II berhasil dan tidak perlu dilakukan siklus berikutnya.

Pada grafik di bawah ini dapat diketahui bahwa nilai hasil kegiatan anak dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak setelah dilakukan perbaikan, mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dalam setiap siklusnya.



Grafik 4.3

Kemampuan sosial emosional anak siklus 1 dan siklus 2

#### Pembahasan

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa nilai hasil kegiatan anak pada setiap pertemuan dalam setiap siklus mengalami peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan 1 mencapai nilai 33,3% dan pada siklus I pertemuan 2 mencapai nilai 53,3%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 mencapai nilai 73,3% dan pada siklus II pertemuan 2 mencapai nilai 86,7%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan gobag sodor dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada anak kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya menghasilkan dampak yang positif. Hal ini dapat dilihat semakin mantapnya pemahaman anak terhadap kegiatan yang disampaikan guru pada saat kegiatan di siklus II, hasil kegiatan yang diperoleh meningkat 53,4% setelah dilakukan intervensi yaitu dari 33,3% dari siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 86,7% dari 15 anak pada siklus II pertemuan 2, yaitu sebanyak 14 anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Moeslichatoen (2004:32) yang menyatakan bahwa dengan bermain anak

akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

Dan juga seperti kata Menurut Dini P. Daeng (dalam Susanto, 2011:156), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak usia dini yaitu: Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dengan berbagai usia dan latar belakang, adanya minat dan motivasi untuk bergaul, adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi "model" bagi anak

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktifitas guru melalui penerapan permainan gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada kelompok A TK Mickey mouse Surabaya dapat meningkatkan aktifitas guru sebesar 56,2 % dari 43,8% menjadi 100%.
2. Aktifitas anak melalui penerapan permainan gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada kelompok A TK Mickey mouse Surabaya dapat meningkatkan aktifitas anak sebesar 39,2 % dari 55% menjadi 94,2%.
3. Penerapan permainan gobag sodor dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak pada kelompok A TK Mickey Mouse Surabaya sebesar 33,4% dari 53,3% menjadi 86,7 %, dimana ada 13 anak yang sudah berkembang dari 15 anak yang ada, melebihi target minimalnya yaitu 10 anak sudah berkembang dari 15 anak.

### Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok A TK Mickey Mouse, oleh karena itu disarankan kepada:

1. Pendidik
  - a. Berdasarkan pengalaman bahwa dengan kegiatan bermain yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar anak dengan baik, disarankan guru untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional.
  - b. Penerapan permainan Gobag Sodor dalam kegiatan bermain pada anak, guru perlu mengenalkan terlebih dahulu pada anak sebelum mengajak bermain. Serta motiovasidalkam bermain juga harus

maksimal agar keadaan kelas lebih kondusif dan 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

- a. Dengan bermain mampu meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.
- b. Dengan bermain bersama teman dan berinteraksi dengan lingkungannya, akan membentuk sikap sosial emosional yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi,dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi,dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta : Bumi Aksara.
- Aqib, Z, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung : CV Yrama Widya.
- Hildayani, Rini,dkk. *Psikologi Perkembangan Anak*, Cetakan ketiga belas.Jakarta:2009
- Hurlock,E.B.(1978).*Child Development*.6 th Ed. Tokyo:McGraw Hill Inc., International Student Ed.
- Media tumbuh kembang anak usia dini edisi 10*, 2007.
- Mulyani, Sri.2013.45 *Permainan tradisional anak indonesia*.Yogyakarta:Langensari Publishing.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugraha, Ali,dkk. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, cetakan ketiga belas.Jakarta :2009
- Pamong PAUD Sertifikasi.*Permainan dan Kreativitas Anak Usia dini*
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think.
- Santrock, John W, 2007.*Perkembangan Anak, Edisi Kesebelas Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Susanto. Ahmad, 2011,*Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Tedjasaputra Mayke S (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi. 2006. *Buku Panduan dan Penulisan Skripsi UNESA*. Surabaya. University Press UNESA

Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

*Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS*. 2003. Bandung: Citra Umbara.