

PENGARUH MEDIA APE (*PUZZLE*) GABUS WARNA-WARNI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL BENTUK ANAK KELOMPOK A DI TK PEMBINA PUTRA

Maulidatul Kutsiyah
(maulidatul_kutsiyah@yahoo.co.id)

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

Siti Mahmudah
(mahmudah_Plb@yahoo.com)

Jurusan PLB, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pada anak kelompok A dilatarbelakangi oleh kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk yang masih rendah di TK Pembina Putra Surabaya. Sebagian besar anak sudah mengikuti *play group* akan tetapi dalam mengenal bentuk geometri masih rendah. Hal ini disebabkan karena guru selalu menggunakan LKA. Selain itu APE yang digunakan di TK Pembina Putra terbuat dari kayu dan plastik yang beredar di pasaran dan belum teruji keamanannya untuk anak. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan media APE (*puzzle*) gabus warna-warni yang bahannya aman bagi anak, tidak keras dan bentuknya timbul dan medianya termasuk model tiga dimensi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh media APE (*puzzle*) gabus warna-warni terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk anak di TK Pembina Putra Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dan desain penelitian *nonequivalen control group design*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Pembina Putra yang berjumlah 40 anak dan dibagi menjadi dua kelompok yaitu 20 anak kelompok eksperimen dan 20 anak kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik uji beda *Mann-Whitney U-Test* dengan rumus $U_{hitung} < U_{table}$. Jika $U_{hitung} < U_{table}$ maka penelitian ini signifikan terdapat pengaruh media APE (*puzzle*) gabus warna-warni terhadap kemampuan mengenal bentuk.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data skor *pretest* dan *postest* kelompok eksperimen sebesar U_1 (65) dan kelompok kontrol sebesar U_2 (335). Sementara itu, berdasarkan tabel penolong *U-test* dengan tingkat signifikansi 0,05 dengan jumlah $n_1=20$ dan $n_2=20$ diperoleh harga U_{hitung} sebesar 65 dan U_{table} sebesar 114. Hal ini menunjukkan harga U_{hitung} lebih kecil dari pada U_{tabel} ($65 < 114$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Simpulan penelitian ini adalah media APE (*puzzle*) gabus warna-warni berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk anak kelompok A di TK Pembina Putra Surabaya.

Kata kunci : Media APE (*Puzzle*) gabus warna-warni dan bentuk, kognitif

Abstract

The research to group A children was formed the background of children's cognitive ability in recognizing shape which was still low in TK Pembina Putra Surabaya. Most of children had studied in play group but in recognizing shape they were still low. In addition many APE puzzles were in kindergarten used or in the shops which was made from wood and plastic sold but this APE (puzzle) media was different to others because APE used in this research was APE (puzzle) colorful cork which material was safe for children, soft, and embossed shape and the media included three dimension model. The purpose of this research was to know whether there was influence of APE (puzzle) media colorful cork toward cognitive ability of recognizing shape to children in TK Pembina Putra Surabaya or not.

This research used quantitative approach with quasi experiment an Nonequivalent Control Group Design. The population was group A children in TK Pembina Putra Surabaya. The samples used were 40 children who were divided into two groups i.e. experiment and control groups chosen randomly based on the class absent number. The data analysis used statistic non parametric different test Maan-Whitney U-test by formula $T_{hitung} < T_{table}$.

Based on the data analysis result between experimental group and control group in recognizing shape it was obtained that U_1 value of experimental group was smaller than control group i.e. U_2 . With significant level 0.05 and the quantity $n_1=20$ and $n_2=20$ it was obtained table 114 so the $U_{counted}$ was smaller than U_{table} so that H_0 was refused and H_a was accepted. It can be concluded that H_0 was repused and H_a was accepted.

Keywords: APE (*puzzle*) media colorful cork and shape, cognitive

PENDAHULUAN

Anak adalah individu yang aktif membentuk pengetahuan berdasarkan pengalaman yang diperolehnya. Pengalaman yang menarik bagi anak usia dini dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono,2008:1.3).

Bidang kognitif pada anak usia 4-5 tahun sesuai dengan Kurikulum Taman Kanak-kanak 2010 dibagi menjadi tiga bidang yaitu bidang pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Bidang pengembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola merupakan bidang kemampuan dimana anak dapat mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna atau ukurannya berdasarkan fungsi, ciri-ciri, dan jenisnya. Kemampuan yang berhubungan dengan pengembangan konsep dalam permainan ini adalah anak dapat menunjuk sebanyak-banyaknya benda menurut ciri-ciri tertentu dan mengelompokkan benda yang sama.

Pada bidang pengembangan kognitif yang perlu distimulasi adalah pengenalan tentang bentuk. Pengenalan bentuk termasuk dalam bidang pengembangan kognitif pada kelompok A di mana anak usia 4-5 tahun menunjuk sebanyak-banyaknya benda menurut ciri-ciri tertentu dan mengelompokkan benda yang sama misal: anak dapat menunjuk bentuk persegi, segitiga, lingkaran setelah melakukan permainan menyusun *Puzzle*.

Permainan mengenal bentuk bisa dilakukan dengan bantuan media APE yang sudah banyak beredar di pasaran. Ada balok-balok berbentuk kubus, segitiga, lingkaran, dll. Atau jika tidak, bisa menggunakan aneka bentuk yang ada dari barang-barang bekas, misalnya kotak korek api, botol minuman, kardus bekas mie instan, dll. Biarkan anak berkreasi dengan barang-barang tersebut. Misalnya bermain rumah-rumahan dengan segala isinya atau menyusun bentuk-bentuk tersebut sesuai dengan konsep yang anak inginkan (Martuti, 2009).

Alat permainan edukatif (*puzzle*) dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengenal bentuk melalui media APE (*puzzle*) gabus warna-warni kelompok A di TK Pembina Putra Jl. Tambak Mayor 15 Surabaya.

Berdasarkan hasil observasi (4 november 2013) di TK Pembina Putra Jl. Tambak Mayor 15 Surabaya bahwa terdapat 40 anak pada kelompok A. Rata-rata kemampuan mengenal bentuk pada kelompok A masih perlu distimulasi, karena hanya sebagian anak dari kelompok A yang mengenal

bentuk. Meskipun sebelumnya mereka sudah pernah di *play group* tapi kenyataannya masih banyak yang belum mengetahui tentang bentuk. Hal tersebut terlihat ketika guru menggambar bentuk-bentuk geometri di papan tulis dan guru menanyakan bentuk apa, anak masih kebanyakan bingung dalam membedakan bentuk-bentuk geometri tersebut.

Selain itu banyak APE *puzzle* yang terdapat di TK yang digunakan maupun di toko-toko yang terbuat dari kayu dan plastik yang di jual, akan tetapi media APE (*puzzle*) disini beda dari pada yang lain, karena APE yang digunakan dalam penelitian ini merupakan APE (*puzzle*) gabus warna-warni yang bahannya aman bagi anak, tidak keras dan bentuknya timbul dan medianya termasuk model tiga dimensi. Hal ini yang menjadi permasalahan di kelompok A TK Pembina Putra Tambak Mayor Surabaya. Guru perlu mengajak anak bermain yang bertujuan untuk membantu anak dalam mengenalkan bentuk. Media APE (*puzzle*) gabus warni-warni yang bertujuan untuk mengenalkan bentuk termasuk dalam Kurikulum taman kanak-kanak tahun 2010 yang harus dicapai oleh semua anak TK usia 4-5 tahun pada kelompok A.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh media APE (*Puzzle*) gabus warna-warni terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk anak di kelompok A di TK Pembina Putra Jl. Tambak Mayor 15 Surabaya. Dan tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui adanya pengaruh media APE (*puzzle*) gabus warna-warni terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk anak di kelompok A di TK Pembina Putra Jl. Tambak Mayor 15 Surabaya.

Media APE (*puzzle*) gabus warna-warni adalah salah satu bentuk media visual jenis model yang dapat digunakan dalam membantu anak dalam mengenalkan bentuk.

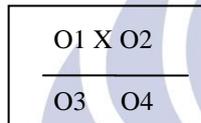
Media visual jenis model adalah media yang dapat dilihat berbentuk tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan (Eliyawati, 2005:114).

Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan AUD yang disesuaikan dengan usia anak. Media APE yang digunakan dalam mengenalkan bentuk dan warna yaitu melalui media APE (*puzzle*) gabus warna-warni. Alat permainan untuk anak TK selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak TK. Alat permainan untuk anak usia rentang 4-5 tahun tentu akan berbeda dengan alat permainan untuk anak usia rentang 5-6 tahun. Alat permainan edukatif juga

dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* yang terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Menurut Sugiyono (2010:116) desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Populasi dalam penelitian ini adalah anak TK kelompok A yang berjumlah 40 anak di TK Pembina Putra Jl.Tambak Mayor 15 Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah semua jumlah populasi yaitu anak kelompok A. Pembagian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *simple random sampling* yaitu berdasarkan urutan absen anak yang dibagi menjadi dua kelompok. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi.

Pada penelitian ini, jenis observasi yang digunakan yaitu observasi terstruktur karena dapat mengamati kegiatan siswa secara langsung dan telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya (Sugiyono, 2010:205).

Statistik yang digunakan dalam penelitian ini berupa statistik non parametris, karena data yang akan dianalisis berupa data ordinal atau data berjenjang. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Mann-Whitney U-Test*. Teknik ini digunakan untuk menguji signifikansi komparatif dua sampel bila datanya berbentuk ordinal (Sugiyono, 2010:213). Alasan menggunakan rumus *Mann-Whitney U-Test* yaitu untuk mencari perbedaan kemampuan anak kelompok A di TK Pembina Putra Jl.Tambak Mayor 15 Surabaya dalam hal menunjuk benda berdasarkan ciri-ciri tertentu dan mengelompokkan benda yang sama melalui media APE (*puzzle*) gabus warna-warni.

Berikut merupakan rumus *Mann-Whitney U-Test* :

$$u_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

dan

$$u_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis observasi awal (*pretest*) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk secara keseluruhan di TK Pembina Putra adalah sama.

Berbeda dengan analisis setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan media APE (*puzzle*) gabus warna-warni yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media APE (*puzzle*) gabus warna-warni dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media APE (*puzzle*) gabus warna-warni.

Untuk mengetahui hasil dalam penelitian ini, maka dapat dianalisis dengan menggunakan rumus uji *Mann-Whitney U-Test* yang bertujuan menguji kebenaran hipotesis nol tentang "Pengaruh media APE (*puzzle*) gabus warna-warni terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk Anak Kelompok A di TK Pembina Putra Jl. Tambak Mayor 15 Surabaya"

Berikut perhitungan dengan menggunakan tabel penolong:

Tabel 1

Tabel penolong tuntut pengujian dengan U-Test

Kel. I	Pro duk	Pering kat	Kel. II	Pro duk	Pering kat
1	3	24,5	1	2	17
2	4	29,5	2	1	6,5
3	8	38	3	2	17
4	6	35	4	2	17
5	1	6,5	5	3	24,5
6	6	35	6	1	6,5
7	3	24,5	7	2	17
8	5	32,5	8	1	6,5
9	8	38	9	4	29,5
10	5	32,5	10	2	17
11	3	24,5	11	3	24,5
12	9	40	12	4	29,5
13	2	17	13	1	6,5

14	8	38	14	1	6,5
15	2	17	15	1	6,5
16	4	29,5	16	1	6,5
17	3	24,5	17	1	6,5
18	1	6,5	18	1	6,5
19	2	17	19	2	17
20	6	35	20	1	6,5
		R1= 545			R2= 275

Hasil perhitungan dari tabel di atas kemudian dihitung dengan harga U_{hitung} menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 U_1 &= n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1 \\
 &= 20 \cdot 20 + \frac{20(20+1)}{2} - 545 \\
 &= 400 + \frac{420}{2} - 545 \\
 &= 400 + 210 - 545 \\
 &= 610 - 545 \\
 &= 65
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 U_2 &= n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - R_2 \\
 &= 20 \cdot 20 + \frac{20(20+1)}{2} - 275 \\
 &= 400 + \frac{420}{2} - 275 \\
 &= 400 + 210 - 275 \\
 &= 610 - 275 \\
 &= 335
 \end{aligned}$$

Pada hasil perhitungan nilai kritis yang diperoleh menunjukkan bahwa harga nilai U_1 dari kelompok eksperimen lebih kecil daripada kelompok kontrol yaitu U_2 . Berdasarkan tabel U -test dengan tingkat signifikansi 0,05 dengan jumlah $n_1=20$ dan $n_2= 20$ diperoleh tabel 114 maka harga U hitung lebih kecil daripada U tabel sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Analisis data yang digunakan peneliti yaitu berupa statistik non parametrik dengan rumus *Mann-Whitney U-test* karena digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen dan datanya berbentuk ordinal. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *U-test* maka data diperoleh harga nilai U_1 lebih kecil daripada T tabel , sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media APE (*puzzle*) gabus warna-warni berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal bentuk di TK Pembina Putra Jl. Tambak Mayor 15 Surabaya.

Penggunaan media APE (*puzzle*) gabus warna-warni diberikan dalam tiga kali pertemuan. Perlakuan pertama anak akan berlomba menyusun *puzzle* yang berbentuk persegi dan mencari bentuk persegi yang disediakan di keranjang yang terdapat potongan-potongan *puzzle* yang

berbentuk yaitu persegi, segitiga, lingkaran. Perlakuan kedua anak akan berlomba menyusun *puzzle* yang berbentuk segitiga dan mencari bentuk segitiga yang disediakan di keranjang yang terdapat potongan-potongan *puzzle* yang berbentuk yaitu persegi, segitiga, lingkaran. Dan perlakuan ketiga anak akan berlomba menyusun *puzzle* yang berbentuk lingkaran dan mencari bentuk lingkaran yang disediakan di keranjang yang terdapat potongan-potongan *puzzle* yang berbentuk yaitu persegi, segitiga, lingkaran.

Setelah perlakuan diberikan peneliti mengambil data hasil setelah perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan instrumen yang telah divalidasi yaitu lembar observasi kemampuan kognitif anak. Selanjutnya hasil yang diperoleh yaitu skor *post-test* dianalisis menggunakan uji statistik. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media APE (*puzzle*) gabus warna-warni berpengaruh terhadap kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dibandingkan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Teknik analisis data yang diperoleh yaitu U hitung $< U$ tabel ($65 < 114$). Hal ini berarti penggunaan media APE (*puzzle*) gabus warna-warni memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal kognitif anak dalam mengenal bentuk di TK Pembina Putra Jl. Tambak Mayor 15 Surabaya.

Penggunaan media TK Pembina Putra Jl. Tambak Mayor 15 Surabaya merupakan salah satu cara mengenalkan bentuk dalam satu media secara bersama-sama. Anak dapat melihat secara langsung dan berpikir konkrit dari bermacam-macam bentuk. Anak juga dapat melihat langsung bagaimana bentuk lingkaran, persegi dan segitiga. Bermain dengan menggunakan media TK Pembina Putra Jl. Tambak Mayor 15 Surabaya dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak melalui kemampuan mengingat, menunjukkan dan mengelompokkan bentuk yang ada disekitarnya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sujiono (dalam Yuliani, Nurani dkk, 2004:9.26) bahwa pengetahuan, pemahaman dan penerapan dapat dikembangkan dalam pengembangan kognitif anak usia dini karena pada tahap ini anak mampu mengingat, menunjukkan, mengelompokkan dan mengerjakan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangannya.

Media APE (*puzzle*) yang terbuat dari gabus warna-warni merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat permainan dimana anak dapat mengingat, menunjukkan dan mengelompokkan bentuk sehingga membantu perkembangan kognitif anak khususnya dalam mengenal bentuk benda-benda di sekitarnya. Pengenalan bentuk pada anak kurang maksimal apabila media yang digunakan kurang menarik dan tidak dapat dimainkan dengan berbagai

variasi. Hal ini membuktikan bahwa dengan melihat bentuk, menunjuk bentuk dan mengelompokkannya sesuai bentuknya dapat menstimulasi anak dalam perkembangan kognitifnya. Penelitian ini juga membuktikan kebenaran teori Bloom (dalam Sujiono, 2004:9.27) bahwa anak usia dini dikatakan mampu berpikir secara optimal apabila anak dapat mengevaluasi kegiatan belajarnya sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka sepenuhnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan APE (*puzzle*) yang terbuat dari gabus warna-warni, dengan bermain APE (*puzzle*) gabus warna-warniberarti melatih daya nalar anak dimana apabila anak salah dalam memasang APE (*puzzle*) yang terbuat dari gabus warna-warni ke papan *puzzle* maka anak juga akan membetulkannya sendiri. Ini berarti mendukung teorinya Montessori menciptakan sejumlah alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari oleh anak tanpa terlalu dibimbing, permainan ini juga memungkinkan anak bekerja sendiri secara mandiri. Alat dirancang sedemikian rupa sehingga anak dapat memeriksa sendiri. Salah satu contoh alat permainan edukatif Ciptaan Montessori bentuk-bentuk segi tiga, empat, enam, lingkaran, yang dipecah-pecah dan anak akan menyusun atau memasang sesuai pasangannya.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, data hasil rekapitulasi kelompok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan membuktikan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal bentuk dengan menggunakan media APE (*puzzle*) yang terbuat dari gabus warna-warni
2. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan uji U-test (Mann – Whitney U Test) diperoleh jumlah $n_1 = 20$ dan $n_2 = 20$ diperoleh tabel 114 maka harga hitung lebih kecil daripada T tabel sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.
3. Dengan demikian berarti bahwa media APE (*puzzle*) yang terbuat dari gabus warna-warni berpengaruh terhadap

kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan adalah :

1. Hendaknya guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dimana salah satunya dengan menggunakan media yang menarik sehingga anak merasa tertarik dan tidak bosan.
1. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif guru sebaiknya menggunakan media yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak khususnya dalam bentuk dengan menggunakan media APE (*puzzle*) gabus warna-warni.
2. Media APE (*puzzle*) gabus warna-warni ini terbatas pada mengenal bentuk saja.
3. Dengan adanya bukti bahwa penggunaan media APE (*puzzle*) gabus warna-warni dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, maka media ini dapat diterapkan kepada anak usia 4-5 tahun khususnya dalam indikator menunjuk dan mengelompokkan sesuai bentuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aisyah, Siti. 2009. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggoro, Toha. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Eliyawati, Cucu. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Mahaka Publishing (Imprint Republika Penerbit).
- Jatmika, Yusep Nur. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Kurniasih, Imas. 2012. *Kumpulan Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: CAKRAWALA.
- Masitoh. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azha Books.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, Jln. Palmerah Selatan 22-28.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido
- Sukaca, M. Hariwijaya Bertani Eka. 2009. *PAUD Melejitkan Potensi Anak Dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadika Publishing.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistik Nonparametris untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- TIM. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemendiknas.
- T, Mayke Sugianto. 1995. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.