

PENINGKATAN SIKAP SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* BUAH DI TAMAN KANAK-KANAK AISIYIAH 1 BUKITTINGGI

Oleh: Serli Marlina
serlifipunp@gmail.com

Universitas Negeri Padang

Abstract

Penelitian ini berawal dari temuan, lemahnya kerja sama anak dengan teman sejawat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap sosial anak lokal B3 di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B3 TK Aisyiyah 1 Bukittinggi tahun pelajaran 2012/ 2013 sebanyak 15 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dan tiga kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, selanjutnya data diolah menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan perkembangan sikap sosial anak melalui permainan *puzzle* buah. Dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah pada siklus II mengalami peningkatan perkembangan sikap sosial anak melalui permainan *puzzle* buah yang persentase tingkat keberhasilan anak lebih meningkat serta lebih menunjukkan sikap yang positif sehingga rata-rata tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimum. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* buah dalam pembelajaran dapat meningkatkan sikap sosial anak.

Keywords: permainan *puzzle* buah, observasi dan dokumentasi, sikap sosial

PENDAHULUAN

Sikap sosial merupakan bahagian dari kegiatan sosial anak usia dini, dimana anak dapat saling bekerjasama dalam melakukan sesuatu hal yang baik seperti bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Anak-anak yang memiliki sikap sosial yang baik pada umumnya memiliki emosi yang baik pula dan memiliki banyak teman.

Pada masa usia dini anak sangat senang dengan hal-hal yang baru. Mereka sering melihat dan melakukan hal-hal yang rumit dan perlu penyelesaiannya dengan cara bekerjasama dengan teman ataupun orang dewasa. Kemampuan bersosialisasi adalah satu kemampuan yang harus dikuasai anak karena anak akan berinteraksi dengan orang lain. Namun tidak semua anak dapat bersosialisasi dengan baik. Orang tua maupun guru dapat membantu meningkatkan sikap sosial pada anak dengan menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang dapat mengembangkan sikap sosial anak.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi

akan memberikan rangsangan kepada anak untuk beraktifitas dan juga akan memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk berinteraksi dengan objek yang ada dilingkungannya. Untuk itu guru dituntut agar berwawasan luas dan selalu menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga dapat menunjang kesempatan untuk anak dalam mengembangkan diri.

Fenomena yang terjadi di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi adalah sikap sosialnya belum berkembang dengan baik, salah satunya anak tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Terkadang anak maunya menang sendiri, selalu memilih-milih teman dan tidak mau bekerja sama dengan teman sebaya, sehingga hal ini mempersulit anak dalam proses pembelajaran. Permasalahan di atas disebabkan karena kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran untuk mengembangkan sikap sosial, sehingga sikap sosial anak belum berkembang dengan baik dan anak tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Strategi dan media yang digunakan guru yang kurang bervariasi juga menambah permasalahan. Berdasarkan uraian

fenomena tersebut masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah permainan *puzzle* buah dapat meningkatkan sikap sosial anak? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan sikap sosial anak melalui permainan *puzzle* buah di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi.

Early Childhood (kadang dinamakan usia “prasekolah”) adalah periode dari akhir masa bayi sampai umur lima atau enam tahun (Santrock, 2010:41). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini adalah masa awal pertumbuhan sampai berumur delapan tahun. Usia dini merupakan usia pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Pada usia ini, anak harus dibantu dalam mengenal alam sekitarnya, anak akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang dilihatnya, apalagi diajarkan. Oleh karenanya, proses pendidikan anak usia dini menjadi sesuatu yang paling berarti.

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir dari semua mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang dia lihat ataupun yang mereka dengar dan seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Eliyawati (2005: 18) menguraikan karakteristik anak usia dini adalah: (a) Anak bersifat unik, (b) anak bersifat egosentris, (c) anak bersifat energik, (d) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, (e) anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, (f) anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan (g) anak senang dan kaya dengan fantasi atau daya khayal, (h) anak masih mudah frustrasi, (i) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, (j) anak memiliki daya perhatian yang pendek, (k) anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, (l) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Ada berbagai kajian yang relevan tentang uraian karakteristik anak usia dini, khususnya anak TK diantaranya oleh Bredecam dan Copple, Brener, serta Kellough (dalam Masitoh dkk., 2005: 1.12 – 1.13) sebagai berikut: (1) Anak bersifat unik. (2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan. (3) Anak bersifat aktif dan enerjik. (4) Anak itu egosentris. (5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. (6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. (7) Anak umumnya kaya dengan fantasi. (8) Anak masih mudah frustrasi. (9) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak. (10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek. (11) Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial. (12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Kebebasan, kemandirian, unik dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat adalah karakter yang secara potensial telah ada dalam diri anak usia dini. Untuk bersosialisasi dengan baik anak-anak harus menyenangkan orang dan kegiatan sosial. Jika mereka dapat melakukannya, mereka akan berhasil dalam penyediaan sosial dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka bergaul.

Syaodih (2011: 223) berpendapat sikap sosial adalah aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Sedangkan Ahmadi (2002: 149) juga mengemukakan bahwa sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang nyata, yang berulang-ulang terhadap objek sosial.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sikap sosial pada anak terlihat pada aktivitas dan kegiatan anak dalam bekerja sama baik itu dengan orang lain, teman sebaya dan guru. Mereka mempunyai kesempatan untuk belajar menunda kepuasan sendiri selama beberapa menit dan peduli terhadap hak-hak orang lain.

Puzzle buah adalah salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan sikap sosial anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan bahwa *puzzle* adalah kepingan-kepingan gambar berbentuk bongkar pasang, dan nantinya akan disusun oleh anak menjadi bentuk utuh dengan menggunakan pikirannya. Hariyanto (2005:103) berpendapat buah adalah bagian tumbuhan yang berasal dari bunga atau (yang berbiji dan bias tunas jika di tanam). Buah merupakan bagian tumbuhan yang sangat penting sekali di ketahui oleh anak dalam kehidupan sehari-hari dan mengajarkan pada

anak untuk mengenal lingkungan alam ciptaan Allah. Eliyawati (2008: 6.14) berpendapat *puzzle* adalah kepingan dari sebuah gambar yang bertujuan agar anak mengenali bentuk, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak.

Berdasarkan pendapat tentang *puzzle* dan buah di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* buah adalah alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan sikap sosial anak dengan cara menyusun kepingan gambar buah menjadi bentuk utuh dan dilakukan dengan cara bekerjasama agar anak dengan temannya dapat menyesuaikan diri. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Sumber: Alat dan Foto Vera

Puzzle merupakan salah satu alat permainan yang bersifat edukatif. Selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan melatih jari-jemari anak usia dini, *puzzle* juga sangat berpengaruh untuk meningkatkan sikap sosial anak. Eliyawati (2005: 72-85) mengemukakan jenis-jenis *puzzle*, yaitu: a) *Puzzle* besar, digunakan untuk melatih daya ingat, konsentrasi dan kerja sama anak; b) *Puzzle* jam, bertujuan agar anak dapat mengenal waktu dan mengenal bilangan; c) *Puzzle* binatang, bertujuan mengasah daya konsentrasi, melatih jari-jemari anak, dan kemampuan sosial anak.

Selain itu Eliyawati (2005:86-87) mengemukakan model potongan *puzzle*, yaitu: a) Model potongan lurus; b) Model potongan melengkung; c) Model potongan geometris; d) Model potongan bagian. Langkah-langkah kegiatan, yaitu: guru menyediakan potongan *puzzle* buah sebanyak 10 sampai 15 potongan. Kemudian anak dibagi menjadi 3 kelompok, dimana satu kelompok terdiri dari 5 orang anak. Tiap kelompok akan bekerja sama menyusun kepingan *puzzle* secara bersama. Pada kesempatan ini guru akan menilai kegiatan anak, yaitu: apakah anak dapat membagi potongan *puzzle* sama banyak dengan teman-temannya, apakah anak mampu membantu teman dan dapat bekerja sama dengan baik.

Indikator yang akan dikembangkan untuk perkembangan sikap sosial anak berpedoman pada indikator, yaitu: Dapat bekerja sama dengan teman (Sosial, emosional dan kemandirian). Maksudnya sikap sosial yang belum mampu dikuasai anak, yaitu bekerja sama dengan teman sebaya dalam menyelesaikan suatu kegiatan, mau berbagi, dan mau membantu teman.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penelitian yang berupaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui suatu tindakan berbentuk siklus terhadap permasalahan yang terjadi dan mendapatkan solusi terbaik bagi siswa di lingkungan kelasnya sendiri.

Darmansyah (2009:10) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penulisan yang berupaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui suatu tindakan berbentuk siklus terhadap suatu permasalahan. Untuk itu penulis melakukan penelitian tindakan kelas ini agar sikap sosial anak dapat berkembang dengan optimal.

Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi, waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini bertempat di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi. Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah anak TK kelompok B3 tahun pelajaran 2012/ 2013 sebanyak 15 orang yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus yang dimulai dari siklus pertama dan siklus kedua. Siklus pertama yang terdiri dari kegiatan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Instrument penelitian yang digunakan adalah Observasi dan Dokumentasi. Teknik pengumpulan data Observasi: Data tentang kegiatan anak selama proses belajar mengajar berlangsung penulis peroleh dengan jalan mengamati langsung kegiatan anak selama penulis menyajikan pelajaran. Hal yang diamati, yaitu: Kegiatan anak dalam mengikuti proses pembelajaran, misalnya: tanya jawab antar guru dengan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, misalnya kesungguhan anak dalam mengerjakan tugas. Hasil belajar anak dapat dilihat dari proses belajar mengajar yang berlangsung, yaitu: a) Kemampuan menyusun potongan *puzzle* secara bergantian; b)

Kemampuan membantu teman yang tidak mampu menyusun potongan *puzzle*; c) Kemampuan bekerja sama dalam menyusun potongan *puzzle*. Dokumentasi: penulis mendokumentasikan berupa hasil kegiatan anak dalam bentuk foto dan hasil penilaian.

Data yang dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudijono (2009: 43), sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase aktivitas yang diperlukan

f : Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak

N : Jumlah anak dalam satu kelas.

Sedangkan untuk menentukan bahwa aktivitas anak meningkat, maka intervestasi aktivitas belajar anak yaitu kriteria Sangat Tinggi (ST) rentang persentase 75% - 100% dengan kriteria bekerja mandiri dan tidak ada kesalahan. Kriteria Tinggi (T) rentang persentase antara 50% -

74% dengan kriteria bekerja mandiri tapi masih terdapat sedikit kesalahan dan Rendah (R) rentang persentase antara 0% - 49% dengan kriteria masih perlu bimbingan dan masih terdapat banyak kesalahan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi awal pada lokal B3 di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi yaitu banyak anak sikap sosialnya belum berkembang dengan baik, salah satunya anak tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Terkadang anak maunya menang sendiri, selalu memilih-milih teman dan tidak mau bekerja sama dengan teman sebaya, sehingga hal ini mempersulit anak dalam proses pembelajaran. Pada kondisi awal yang ditemukan pendidik hanya menggunakan balok sebagai alat mainan untuk mengembangkan sikap sosial anak, namun itu semua tidak mengoptimalkan sikap sosial anak. Berikut adalah data hasil pengamatan pada kondisi awal.

Tabel.1 Hasil observasi sikap sosial anak pada kondisi sebelum penelitian

NO	Hal yang diamati	Nilai					
		ST		T		R	
		f	%	f	%	f	%
1	Kemampuan menyusun balok secara bergiliran	1	7	2	13	12	80
2	Kemampuan membantu teman yang tidak mampu menyusun balok	1	7	2	13	12	80
3	Kemampuan bekerja sama dalam menyusun balok	1	7	2	13	12	80

Setelah dilakukannya penelitian tidak melalui permainan puzzle buah pada siklus I dan kelas peningkatan sikap sosial anak usia dini siklus II digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel.2 Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Buah pada siklus I.

NO	Aspek yang diamati	Pert. 1			Pert. 2			Pert. 3		
		Nilai			Nilai			Nilai		
		ST	T	R	ST	T	R	ST	T	R
1	Kemampuan menyusun potongan <i>puzzle</i> secara bergiliran	2	4	9	4	5	6	4	5	6
	%	13	27	60	27	33	40	27	33	40
2	Kemampuan membantu teman yang tidak mampu menyusun potongan <i>puzzle</i>	2	3	10	3	3	9	4	5	6
	%	13	20	67	20	20	60	27	33	40
3	Kemampuan bekerja sama dalam menyusun potongan <i>puzzle</i>	2	3	10	3	3	9	4	5	6
	%	13	20	67	20	20	60	27	33	40

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I dapat dilihat uraian tentang peningkatan kemampuan sikap sosial anak melalui permainan *puzzle* buah, yaitu: Kemampuan menyusun potongan *puzzle* secara bergiliran pada kondisi awal 7% naik pada siklus I pertemuan ketiga menjadi 27%. Kemampuan membantu teman yang tidak mampu menyusun potongan *puzzle* pada kondisi awal 7% naik pada siklus I pertemuan ketiga menjadi 27%.

Kemampuan bekerja sama dalam menyusun potongan *puzzle* pada kondisi awal 7% naik pada siklus I pertemuan ketiga menjadi 27%. Adanya Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Buah pada siklus I, namun peningkatan tersebut belum mencapai standar KKM yang ditentukan yakni minimumnya 75%. Maka penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Tabel.3 Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Buah pada siklus II.

NO	Aspek yang diamati	Pert. 1			Pert. 2			Pert. 3		
		Nilai			Nilai			Nilai		
		ST	T	R	ST	T	R	ST	T	R
1	Kemampuan menyusun potongan <i>puzzle</i> secara bergiliran	5	6	4	7	6	2	14	1	0
	%	33	40	27	47	40	13	93	7	0
2	Kemampuan membantu teman yang tidak mampu menyusun potongan <i>puzzle</i>	5	6	4	6	7	2	13	2	0
	%	33	40	27	40	47	13	87	13	0
3	Kemampuan bekerja sama dalam menyusun potongan <i>puzzle</i>	5	6	4	6	7	2	13	2	0
	%	33	40	27	40	47	13	87	13	0

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II dapat dilihat uraian tentang peningkatan kemampuan sikap sosial anak melalui permainan *puzzle* buah, yaitu: Kemampuan menyusun potongan *puzzle* secara bergiliran pada siklus I pertemuan ketiga dengan nilai 27% naik pada siklus II pertemuan ketiga menjadi 93%. Kemampuan membantu teman yang tidak mampu menyusun potongan *puzzle* pada siklus I pertemuan ketiga dengan nilai 27% naik pada siklus II pertemuan ketiga naik menjadi 87%. Kemampuan bekerja sama dalam menyusun potongan *puzzle* pada siklus I pertemuan ketiga dengan nilai 27% naik pada siklus II pertemuan ketiga menjadi 87%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa standar KKM yang ditentukan sudah terpenuhi, maka penelitian ini dapat meningkatkan sikap sosial anak melalui permainan *puzzle* buah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan alat peraga *puzzle* buah dalam meningkatkan kemampuan sikap sosial pada anak sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan menyusun potongan *puzzle* secara bergiliran

Berdasarkan hasil penelitian permainan *puzzle* buah dapat meningkatkan kemampuan sikap sosial anak yaitu dalam menyusun potongan *puzzle* secara bergiliran. Persentasenya dapat dilihat mulai dari kondisi awal 7%, pada siklus I naik 27% dan siklus II naik lagi menjadi 93%. Jadi dapat disimpulkan kemampuan sikap sosial anak dapat meningkat dengan optimal melalui kerja sama dan menyusun potongan *puzzle* secara bergiliran. Hasil ini diperkuat oleh teori Hurlock (1980: 118) mengemukakan jenis-jenis sikap sosial pada anak, salah satunya yaitu: Kerja Sama, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain dan simpati yang akan terjadi apabila semakin banyak kontak bermain.

2. Peningkatan kemampuan membantu teman yang tidak mampu menyusun potongan *puzzle*

Hasil pengamatan menerangkan melalui permainan *puzzle* buah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam

membantu teman yang tidak mampu menyusun potongan *puzzle*. Persentase pada aspek ini pada kondisi awal hanya 7%, kemudian pada siklus I naik menjadi 27% dan pada siklus II naik lagi menjadi 87%. Dapat disimpulkan melalui permainan *puzzle* buah sikap sosial anak dapat berkembang dengan optimal khususnya dalam membantu teman yang tidak mampu. Hasil ini diperkuat oleh teori Suyadi (2010: 109) mengemukakan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Kemampuan bekerja sama dalam menyusun potongan *puzzle*

Hasil penelitian menerangkan melalui permainan *puzzle* buah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama dengan teman sebaya. Persentase pada aspek ini pada kondisi awal hanya 7%, kemudian pada siklus I naik menjadi 27% dan pada siklus II naik lagi menjadi 87%. Jadi dapat disimpulkan kemampuan sikap sosial anak dapat meningkat dengan optimal melalui kerja sama dalam menyusun potongan *puzzle*. Hasil ini diperkuat oleh teori Hurlock (1980: 118) mengemukakan jenis-jenis sikap sosial pada anak, salah satunya yaitu: Kerja Sama, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain dan simpati yang akan terjadi apabila semakin banyak kontak bermain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Sikap sosial pada anak terlihat pada aktivitas dan kegiatan anak dalam bekerja sama baik itu dengan orang lain, teman sebaya dan guru. Mereka mempunyai kesempatan untuk belajar menunda kepuasan sendiri selama beberapa menit dan peduli terhadap hak-hak orang lain. Pembelajaran sikap sosial dengan menggunakan *puzzle* buah dapat meningkatkan kemampuan sikap sosial anak lokal B3 TK Aisyiyah 1 Bukittinggi.

Saran

Penelitian ini bisa digunakan sebagai rujukan untuk Pihak sekolah dalam peningkatan sikap sosial anak. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmadi, Abu. 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI*. Jakarta: Depdiknas.
- Eliyawati, dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hariyanto. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Ketaping.
- Musfiroh, Tadkiroantum. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Syaodih, Ernawulan, dkk. 2011. *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: UT.
- Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani