

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flannel Es Krim

Rahma Daniati

Email: d4niati@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan suatu kejadian, mencari jejak (maze) dan menemukan hubungan sebab akibat melalui permainan flannel es krim. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian murid yang ada di PAUD Mutiara I SKB Lubuk Begalung Kota Padang yang berjumlah 19 orang pada tahun ajaran 2012/ 2013. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan rumus persentase. Dari hasil pengolahan data didapatkan peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak dari siklus pertama ke siklus kedua yaitu mengurutkan suatu kejadian dari kategori cukup mampu menjadi mampu, mencari jejak (maze) dari kategori kurang mampu menjadi mampu, dan menemukan hubungan sebab akibat dari kategori cukup mampu menjadi mampu. Dengan demikian terdapat peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan suatu kejadian, mencari jejak (maze) dan menemukan hubungan sebab akibat melalui permainan flannel es krim.

Kata Kunci: kognitif, permainan flannel es krim

This study aims to improve children's ability to sort an event, looking for traces (maze) and found a causal relationship through the flannel game ice cream. Type of research is a classroom action research subjects in early childhood education students Pearls I SKB Lubuk Begalung Padang totaling 19 people in the academic year 2012/2013. Techniques of data collection by observation, whereas data analysis techniques using a percentage formula. From the results obtained data processing enhancement of cognitive ability from the first cycle to the second cycle of an event that is to sort of be able to afford enough categories, find traces of (maze) from the categories become less able to afford it, and found a causal relationship from category to be able to afford enough. Thus there is an increase in the cognitive abilities of children in sort of an event, looking for traces (maze) and found a causal relationship through the flannel game ice cream.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting menunjang keberhasilan pembangunan bangsa. Untuk mencapai hal tersebut pemerintah dan masyarakat telah melakukan berbagai upaya agar mutu pendidikan meningkat sesuai dengan dinamika perubahan masyarakat

yang selaras dan maju dalam bidang pengetahuan dan teknologi. Agar tercapainya suatu pembangunan yang baik, maka perlu adanya peningkatan sumber daya manusia yang bermutu melalui pemerataan dan pengendalian mutu pendidikan.

Pendidikan anak usia dini (4-5 tahun) didasarkan adanya “berbagai hasil penelitian yang menyebutkan bahwa usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan anak”, (Hurlock: 1999). Periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode selanjutnya. Periode ini sekaligus merupakan periode yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode berikutnya hingga masa dewasanya. Periode ini “hanya ada sekali dan tidak dapat ditunda kehadirannya, sehingga apabila terlewatkan, berarti habislah peluangnya” (Hurlock: 1999) menyebutkan “ bahwa pada usia ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan (IQ, EQ, SQ) tumbuh dan berkembang sangat luar biasa.” Hal ini terjadi jika dilakukan upaya pengembangan melalui pendidikan dan pemberian layanan pendidikan pada anak usia dini.

Proses pendidikan yang efektif hendaknya ditunjang dengan kurikulum yang relevan dengan sistem intruksional yang efektif dan didukung oleh sistem pelayanan bimbingan yang baik dan terarah. Dalam proses pembelajaran anak usia dini, pendidik memegang peranan penting sebagai seorang pendidik. Kedudukan pendidik dalam pendidikan anak usia dini sangat berperan untuk anak didiknya, baik dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar dan menumbuhkan minat belajar anak, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Maka dalam memberi pelayanan pendidikan pada anak usia dini diupayakan agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) dan bermakna (*meaning learning*) bagi anak. Anak dapat belajar melalui bermain, karena bermain itu dapat membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan amatlah menyenangkan.

Melalui permainan pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan dapat diserap anak dengan maksimal. Permainan juga dapat meningkatkan kemampuan anak, termasuk kemampuan kognitif. Montolalu, dkk (2009) berpendapat bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 4 – 5 tahun dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.

Mengetahui hal tersebut berarti pada usia dini kemampuan kognitif sudah dapat dikembangkan oleh guru PAUD, namun kenyataannya yang penulis amati pada PAUD Mutiara I SKB Lubuk Begalung Kota Padang kemampuan kognitif anak belum berkembang dengan baik. Penulis melakukan pengamatan melalui media gambar dilakukan untuk mengamati aspek (1) mengurutkan suatu kejadian, (2) mencari jejak (maze), (3) Menemukan hubungan sebab akibat. Hasil pengamatan sebagaimana tabel berikut ini:

Melalui pengamatan yang telah dilakukan diperoleh bahwa kemampuan kognitif anak dalam (1) mengurutkan suatu kejadian, (2) mencari jejak (maze) dan, (3) Menemukan hubungan sebab akibat, belum sesuai dengan kemampuan kognitif yang seharusnya. Menurut ketentuan TK bahwa kemampuan anak yang harus dicapai minimal 75% sedangkan hasil capaian anak terhadap kemampuan kognitif hanya sekitar 19,3%. Ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun pada PAUD Mutiara I SKB Lubuk Begalung Kota Padang masih jauh dari hasil yang diharapkan.

Melihat fenomena diatas, maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk meneliti kemampuan anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Flannel Es Krim di PAUD Mutiara I SKB Lubuk Begalung Kota Padang. Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan dapat dirumuskan sebagai berikut: metode yang digunakan guru sebagai usaha meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pemahaman konsep mengurutkan suatu kejadian, mencari jejak (maze), dan menemukan hubungan sebab akibat.

Pemahaman konsep mengurutkan suatu kejadian. Permainan ini untuk meningkatkan kemampuan anak dalam konsep mengurutkan suatu kejadian. Menurut Yuliani (2004) anak usia 3-5 tahun sudah bisa menceritakan kembali buku cerita bergambar dengan tingkat ketepatan yang memadai. Contoh guru menceritakan suatu kejadian/ cerita bergambar dan anak diminta untuk menceritakan kembali kejadian/ cerita tersebut.

Mencari Jejak (Maze), agar anak dapat memecahkan masalah sederhana. Montolalu, dkk (2009) berpendapat bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 4 – 5 tahun dalam aspek pengembangan kognitif , yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.

Menemukan Hubungan Sebab Akibat adalah permainan dimainkan anak untuk menemukan hubungan sebab akibat yang ditemui dalam mencari jejak. Tadkiroatun (2005) berpendapat bahwa perkembangan logika matematik berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab-akibat, dan membuat klasifikasi.

Nurani (2006) berpendapat kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu “kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelengensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf, Gagne, dalam Marini, (2006).

Woolfolk (dalam Nurani, 2006) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Anak dalam periode perkembangan prasekolah memiliki perkembangan berpikir atau kognitif yang masih sederhana. Perubahan dari cara berpikir sensorimotorik menjadi berpikir dengan mental, walaupun cara bekerjanya belum sempurna, Piaget (dalam Elida, 2005)

Menurut Nurani (2004) anak usia 3-5 tahun sudah bisa menceritakan kembali buku cerita bergambar dengan tingkat ketepatan yang memadai. Contoh guru menceritakan suatu kejadian/ cerita bergambar dan anak diminta untuk menceritakan kembali kejadian/ cerita tersebut.

Menurut Howard Gardner dalam Tadkiroatun (2005) kecerdasan Logika-Matematik berkaitan dengan kemampuan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika. Anak-anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan ini tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung suka menerapkan strategi coba-ralat. Mereka suka bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti mencari jejak (*maze*), menghitung benda-benda, timbang-menimbang dan permainan strategi.

Montolalu, dkk (2009) berpendapat bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 4 – 5 tahun dalam aspek pengembangan kognitif , yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek pengembangan kognitif ini meliputi: (1) Mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya; (2) Menyebutkan 7 bentuk seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium); (3) Membedakan beragam ukuran; (4) Membedakan rasa, bau; (5) Menyebutkan bilangan 1 – 10; (6) Mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya; (7) Menyusun kepingan

hingga menjadi bentuk utuh; (8) Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya.

Proses permainan flannel es krim perlu diperhatikan indikator perkembangan kemampuan kognitif anak yaitu anak mampu memahami konsep mengurutkan suatu kejadian, anak mampu memecahkan masalah sederhana berupa mencari jejak (maze), dan anak mampu menemukan hubungan sebab akibat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan melalui alat permainan di kelas. Model penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan yaitu menggunakan model penelitian yang dirancang menurut Arikunto (2007: 17) pelaksanaan penelitian mencakup 4 tahap yaitu: 1) menyusun/ merancang tindakan (*planning*), 2) pelaksanaan tindakan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*)

Penelitian ini dilakukan di PAUD Mutiara I SKB Lubuk Begalung Kelurahan Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang. Waktu penelitian pada semester I tahun ajaran 2012/ 2013. Yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah anak PAUD Mutiara I SKB Lubuk Begalung tahun ajaran 2012/ 2013, usia 4 – 5 tahun yang terdiri dari 19 orang.

Jenis data dari penelitian ini adalah data yang diambil langsung dari sumber utama tentang kemampuan kognitif anak yang meliputi (1) mengurutkan suatu kejadian, (2) mencari jejak melalui maze dan, (3) menemukan hubungan sebab akibat.

Sedangkan sumber data penelitian ini adalah seluruh anak PAUD Mutiara I SKB Lubuk Begalung Kota Padang yang berusia 4 – 5 tahun bermain melalui permainan flannel

es krim, dimana jumlah anak didik sebanyak 19 orang yang terdiri dari 9 perempuan dan 10 laki-laki.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus (siklus I dan siklus II). Dimana siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I dan tidak menutup kemungkinan ada siklus III apabila siklus II belum ada peningkatan kemampuan anak. Namun jika sudah terjadi peningkatan pada siklus I maupun siklus II, penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya, dengan penggunaan permainan flannel es krim yaitu untuk peningkatan kemampuan kognitif anak dalam hal: (1) memahami konsep mengurutkan suatu kejadian, (2) memecahkan masalah sederhana melalui mencari jejak (maze), (3) menemukan hubungan sebab akibat.

Penelitian ini merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Sedangkan model penelitian tindakan yang akan dilaksanakan yaitu model penelitian yang dikembangkan oleh Arikunto (2006) dengan empat komponen pokok yang dapat menunjang langkah-langkah penelitian yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari hasil pengolahan data pada siklus I dan siklus II maka dapat dilihat kemampuan anak dalam aspek mengurutkan suatu kejadian, mencari jejak (maze) dan menemukan hubungan sebab akibat berkembang dengan baik. Peningkatan ini terjadi karena permainan flannel es krim yang dilakukan.

Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan flannel es krim secara keseluruhan dari kondisi awal ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan.

Gambaran Peningkatan Kemampuan Mengurutkan Suatu Kejadian

Kemampuan mengurutkan suatu kejadian yang telah diceritakan tanpa gambar dan mengurutkan suatu kejadian dalam 3 bagian gambar cukup meningkat pada siklus I, namun masih ada yang anak kurang mampu sehingga anak perlu latihan dan bimbingan kembali dengan variasi lain pada siklus II. Pada siklus II kemampuan mengurutkan suatu kejadian yang telah diceritakan dalam 4 bagian gambar, dengan rata-rata kategori sangat mampu dan mampu, meningkat dari 84,2% , 84,2% dan 89,5%. Dari hasil pengolahan data terjadi peningkatan pada kategori mampu dari 10,5% pada kondisi awal menjadi 65,6% pada siklus I dan menjadi 89,5% pada siklus II.

Gambaran Peningkatan Kemampuan Mencari Jejak (Maze)

Kemampuan mencari jejak (maze) dengan melalui jalan yang paling dekat cukup meningkat pada siklus I, namun masih ada yang anak kurang mampu sehingga anak perlu latihan dan bimbingan kembali dengan mencari jejak (maze) dengan melalui jalan yang paling jauh pada siklus II. Pada siklus II, dari hasil pengolahan data terjadi peningkatan pada kategori mampu dari 21,1% pada kondisi awal menjadi 36,9% pada siklus I dan menjadi 79% pada siklus II.

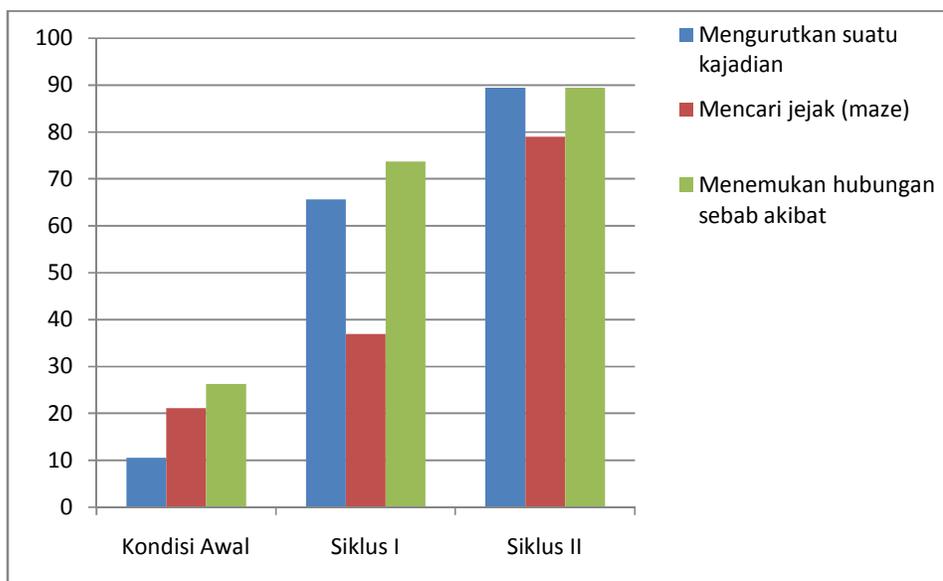
Gambaran Peningkatan Menemukan Hubungan Sebab Akibat

Kemampuan menemukan hubungan sebab akibat cukup meningkat pada siklus I, namun belum mencapai hasil yang diharapkan, maka aspek menemukan hubungan sebab akibat perlu dilanjutkan pada siklus II. Dari hasil pengolahan data menemukan Hubungan Sebab Akibat pada siklus II terjadi peningkatan pada kategori mampu, dari 26,3% pada kondisi awal menjadi 73,7% pada siklus I dan menjadi 89,5% pada siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II	Selisih kondisi awal dan siklus I	Selisih kondisi awal dan siklus II	Selisih siklus I dan siklus II
1	Mengurutkan suatu kejadian	10,5%	65,6%	89,5%	55,1%	79%	23,9%
2	Mencari jejak (maze)	21,1%	36,9%	79%	15,8%	57,9%	42,1%
3	Menemukan hubungan sebab akibat	26,3%	73,7%	89,5%	47,4%	63,2%	15,8%
	Jumlah	57,9%	176,2%	258%	118,3%	200,1%	81,8%
	Rata-rata	19,3%	58,7%	86%	39,4%	66,7%	27,3%

Dan berikut ini grafik yang menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan suatu kejadian, mencari jejak (maze) dan menemukan hubungan sebab akibat dari kondisi awal ke siklus I dan ke siklus II.



PEMBAHASAN

Gambaran Peningkatan Kemampuan Mengurutkan Suatu Kejadian

Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan suatu kejadian pada siklus I dan Siklus II yang peneliti rangkum, hasil data menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya, karena permainan flannel es krim dilakukan sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Permainan flannel es krim ini merupakan salah satu permainan dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam peningkatan kemampuan mengurutkan suatu kejadian.

Kemampuan anak dalam menceritakan kejadian yang telah diceritakan tanpa gambar meningkat baik dari siklus I pertemuan 1 ke siklus I pertemuan 3, kemampuan anak mengurutkan suatu kejadian yang telah diceritakan dalam 3 bagian gambar meningkat sangat baik dari siklus I pertemuan 1 ke siklus I pertemuan 3. Dan kemampuan anak mengurutkan suatu kejadian yang telah diceritakan dalam 4 bagian gambar meningkat baik dari siklus II pertemuan 1 ke siklus II pertemuan 3.

Hal ini telah terlihat dengan kemampuan anak dalam menceritakan kembali buku cerita bergambar yang telah diceritakan. Menurut pendapat Yuliani (2005) anak usia 3-5 tahun sudah bisa menceritakan kembali buku cerita bergambar dengan ketepatan yang memadai.

Tingkat kemampuan anak dalam kognitif terlihat dari kemajuan perkembangan anak dari proses pembelajaran menuju pertemuan selanjutnya. Dan begitu juga kemampuan kognitif anak melalui permainan flannel es krim tidak akan berhasil tanpa didukung kemampuan pendidik. Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan suatu kejadian pada siklus I dan siklus II dengan tiga aspek yaitu menceritakan kembali kejadian yang telah diceritakan tanpa gambar, mengurutkan kejadian yang telah diceritakan dengan 3 bagian gambar, dan mengurutkan kejadian yang telah diceritakan dengan 4 bagian gambar.

Gambaran Peningkatan Kemampuan Mencari Jejak (Maze)

Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mencari jejak (maze) sederhana pada siklus I dan Siklus II yang peneliti rangkum, hasil data menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Kemampuan anak dalam mencari jejak (maze) dengan melalui jalan terdekat meningkat cukup baik dari siklus I pertemuan 1 ke siklus II pertemuan 3. Kemampuan anak dalam mencari jejak (maze) dengan melalui jalan terjauh meningkat sangat baik dari siklus II pertemuan 1 ke siklus II pertemuan 3.

Hal ini terbukti dengan cara anak menyelesaikan masalah berupa maze (mencari jejak) dan menyusun puzzle. Menurut pendapat Montolalu, dkk (2009) bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 4-5 tahun dalam aspek pengembangan kognitif yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.

Senada dengan Montolalu, Martini (2006) mengemukakan karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini taman kanak-kanak diantaranya kemampuan kognitif anak usia 4 tahun yaitu mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir secara intuitif. Misalnya, menyusun *puzzle* berdasarkan coba-coba.

Gambaran Peningkatan Menemukan Hubungan Sebab Akibat

Berdasarkan hasil temuan peneliti, terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam menemukan hubungan sebab akibat dari cukup mampu pada siklus pertama menjadi sangat mampu pada siklus kedua.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam menemukan hubungan sebab akibat pada siklus I dan Siklus II yang peneliti rangkum, hasil data menunjukkan bahwa anak

mengalami peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Peningkatan terjadi akibat dari permainan flannel es krim pada aspek menemukan hubungan sebab akibat.

Hal ini terbukti dengan kemampuan anak menganalisa jalan yang harus ia lalui ketika menemukan suatu tempat dalam permainan mencari jejak (maze). Senada dengan pendapat Tadkiroatun (2008) yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak berkaitan dengan perkembangan kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Kemampuan kognitif anak dalam aspek mengurutkan suatu kejadian meningkat, ini dapat dilihat dari persentase rata-rata pencapaian siklus pertama dari kategori cukup mampu meningkat pada siklus kedua menjadi mampu dengan metode permainan flannel es krim. Kemampuan kognitif anak dalam aspek mencari jejak (maze) dapat ditingkatkan melalui permainan flannel es krim. Hal ini terbukti dari hasil persentase rata-rata pencapaian pada siklus pertama yang meningkat baik pada siklus kedua. Kemampuan kognitif anak dalam aspek menemukan hubungan sebab akibat dapat ditingkatkan melalui permainan flannel es krim. Hal ini terbukti dengan persentase rata-rata pencapaian meningkat sangat baik dari siklus pertama ke siklus kedua.

Saran

Bagi lembaga PAUD Mutiara I SKB Lubuk Begalung Kota Padang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam aspek mengurutkan suatu kejadian, mencari jejak (maze) sederhana, dan menemukan hubungan sebab akibat dengan berbagai

media seperti permainan flannel es krim, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran lancar, menyenangkan dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Bagi pendidik PAUD yang ingin mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam aspek mengurutkan suatu kejadian, mencari jejak (maze) sederhana, dan menemukan hubungan sebab akibat dapat menjadikan permainan flannel es krim sebagai salah satu alternatif.

Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kognitif anak yang lebih baik. Bagi orang tua dapat dijadikan permainan flannel es krim sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pandangan Islam*. Jakarta: Depdiknas
- Hildayani, Rini. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Grasindo
- Kurniasih, imas. 2012. *Kumpulan Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Cakrawala
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurani, Yuliani. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Nurani, Yuliani. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Prayitno, Elida. 2005. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya

Tadkiroatun, Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Tadkiroatun, Musfiroh. 2006. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: Gramedia.