MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI TK DHARMA WANITA I DERSONO TAHUN AKADEMIK 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

OLEH :

NOKA PULUNG WIJAYANTI
NPM: 11.1.01.11.0268

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

NOKA PULUNG WIJAYANTI
NPM.11.1.01.11.0268

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI TK DHARMA WANITA I DERSONO TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 13 Mei 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Martini, M.Pd	Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi
NIDN.0715126502	NIDN.0720058503

HALAMAN PENGESAHAN

NOKA PULUNG WIJAYANTI
NPM. 11.1.01.11.0268

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI TK DHARMA WANITA I DERSONO TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal: 15 Mei 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. **Ketua** : **Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.** _____
2. **Penguji I** : **Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi.** _____
3. **Penguji II** : **Dra. Martini, M.Pd.** _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr.Hj.Sri Panca Setyawati,M.Pd.
NIDN. 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI TK DHARMA WANITA I DERSONO TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Noka Pulung Wijayanti
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Program Studi PG Paud
Dra. Martini,M.Pd dan Hanggara Budi Utomo, S.Psi., M.Pd., M.Psi
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di TK Dharma Wanita I Dersono teridentifikasi *beberapa masalah dalam pembelajaran, antara lain: Rendahnya kemampuan anak dalam berhitung. Rendahnya perkembangan kemampuan mengenal angka. Strategi mengajar guru terasa membosankan bagi anak sehingga anak cenderung rame, tidak mengikuti bimbingan guru dan berlarian di dalam kelas. Kurangnya media bermain untuk mengenal permainan baru yang memadai dalam meningkatkan kemampuan anak. Permasalahan penelitian ini adalah. (1) Bagaimana kemampuan berhitung anak kelompok B Taman Kanak-Kanak (2) Apakah penggunaan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak didik kelompok B Taman Kanak-kanak. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak didik kelompok B Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita I Dersono. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang diawali dengan perencanaan awal, kegiatan atau pengamatan, refleksi, rencana yang direvisi. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Mengetahui kemampuan berhitung anak kelompok B Taman Kanak-Kanak. (2) melalui siklus tindakan penggunaan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak didik kelompok B taman Kanak-Kanak. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Tujuan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak didik kelompok B Taman Kanak-kanak. (2) Guru harus diharapkan untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana berupa penyediaan media pembelajaran agar dapat meningkatkan semangat anak untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya*.

Kata kunci: metode permainan ular tangga, kognitif, kreativitas,kejujuran.

I. PENDAHULUAN

TK Dharma Wanita I Desa Dersono Pringkuku Pacitan merupakan Taman Kanak-Kanak yang berada di Desa Dersono Kecamatan Pringkuku, yang merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu usia empat-enam tahun. Pendidikan Anak Usia Dini pendidikan pra sekolah, tugas utama guru Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar di Sekolah Dasar. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini anak mampu mekekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan, imajinasi yang ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga pra sekolah. Itu artinya pendidikan usia dini tidak mengemban tanggungjawab utama dalam membelajarkan keterampilan membaca dan menulis. Pada dasarnya usia 0-6 tahun adalah masa kritis dalam kehidupan seorang anak. Masa yang sangat menentukan perkembangan anak selanjutnya karena masa ini adalah masa keemasan bagi anak dalam bermain sambil belajar. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, periode emas ini adalah masa di mana otak bayi mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupanya. Periode ini berlangsung pada masa anak dalam kandungan hingga usia dini, tepatnya 0-6 tahun. Pada dasarnya Dunia anak adalah dunia bermain dalam bermain anak harus merasa senang dan permainanya harus yang aman pula. Salah satu permainanya adalah permainan ular tangga.

Metode Bermain Sambil Belajar Dengan Permainan Ular Tangga

Metode adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku bagi guru (metoda mengajar) maupun bagi murid (metoda belajar). Makin baik metoda itu, makin efektif pula pencapaian tujuan.

Ada beberapa pengertian dari metode mengajar, antara lain:

1. Metode pendidikan merupakan salah satu komponen dari proses pendidikan.
2. Metode pendidikan merupakan alat pencapai tujuan, yang didukung oleh alat-alat bantu mengajar.
3. Metode pendidikan merupakan kebulatan dalam suatu sistem pendidikan.

Metode Bermain Sambil Belajar

Metode Bermain sambil Belajar adalah suatu suasana belajar di mana anak-anak mengorganisir dan membuat sesuatu dapat diterima dengan akal sehat tentang dunia social mereka ketika mereka berhadapan dengan orang-orang atau benda-benda yang berada di sekitar mereka.

Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan di bagi dalam kotak kecil, sesejumlah "tangga" atau "ular" digambar dibeberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Tata cara permainan ular tangga

Tujuan permainan ini adalah untuk mencapai kotak terakhir secepat mungkin tanpa dimakan oleh ular.

Kebutuhan :

1. Papan ular tangga
2. Satu buah dadu
3. Sebuah gelas kecil untuk mengocok dadu
4. Beberapa boneka pemain
5. Beberapa pemain

Cara Bermain :

1. Untuk memulai, setiap pemain mengocok danmelemparkan dadu. Pemain yang melemparkandadu dengan angka yang paling besar akanm endapat giliran pertama.
2. Taruh pemainmu di kotak “start”. Lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkankedua dadu, lalu gerakkan pemainmu ke kotakberikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu.
3. Kalau kamu berhenti pada kotak yang adagambar ujung bawah sebuah tangga, naik keatas.
4. Kalau kamu berhenti pada kotak yang adagambar kepala ular, turun ke bawah.
5. Pemain pertama yang menuju kotak terakhirmemenangkan permainan.

***Manfaat Permainan* Ular Tangga**

Kegiatan permainan ular tangga juga mengajarkan moralitas dan nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat diajarkan kepada peserta didik atau anak.Nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan ular tangga antara lain:

1. Kesabaran,
2. Ketelatenan,
3. Keuletan,
4. Menjadikan mental tangguh,
5. Merangsang kreatifitas
6. Bertanggung jawab,
7. Melatih ketangkasan,
8. Disiplin,
9. Percaya diri,
10. Menghargai keberagaman,
11. Santun,
12. Peduli dengan teman,
13. Bersosialisasi dengan orang lain,
14. Kejujuran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita I Dersono yang beralamat di Dusun Kerajan Kidul Desa Dersono Kecamatan Pringkuku Kabupaten pacitan.

Kegiatan perbaikan pembelajaran ini dilakukan di kelompok B dengan jumlah 14 anak, terdiri dari 9 anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

Prosedur penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka penelitian akan dirancang dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan 4 tahap: 1. Rencana awal 2. Tindakan 3. Pengamatan. 4. Refleksi.

Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini metode yang di gunakan adalah :

1. Unjuk kerja.

Tabel 1

No	Nama Anak	Mengenal urutan bilangan pada gambar ular tangga			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1	Agis				
2	Amel				
3	Biyan				
4	Decha				
5	Dika				
6	Ega				
7	Jeni				
8	Lendra				
9	Rafli				
10	Reza				
11	Shinta				
12	Sindi				
13	Via				
14	Vira				

2. Observasi

Metode observasi digunakan dalam melakukan penelitian pendahuluan sebagai tahap orientasi. Temuan dari hasil studi pendahuluan ini kemudian digunakan untuk melakukan refleksi bersama guru dan penelitiuntuk merancang langkah kegiatan selanjutnya sehingga tujuan penelitian tercapai.

Teknik Analisis Data

Setelah melalui proses analisis maka akan di peroleh data yang valid, kemudian data tersebut disimpulkan dan di maknai.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Anak Yang Mendapat Bintang}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : Senin
16 Maret 2015
Siklus II : Jumat
20 Maret 2015

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Selintas Setting Penelitian

Yang menjadi subjek peneitian ini adalah anak-anak pada Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita I Dersono Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan dengan jumlah 14 siswa, yang terdiri dari lima anak laki-laki dan sembilan anak perempuan. Pada saat penelitian semua anak hadir dengan jumlah 14 anak.

Ruangan pada Kelompok Bermain merupakan ruangan yang belum memenuhi standar kelayakan, karena tergolong sempit berukuran 4x6 meter. Kegiatan pembelajaran pada kelompok ini juga menggunakan model kelompok dengan kegiatan pengaman. Guru menyediakan tiga kelompok belajar dengan kegiatan dilakukan di atas kursi dan meja. Sebelum dilakukan penelitian dilakukan observasi pada tanggal, 14 Maret 2015 dan diperoleh data bahwa kemampuan berhitung siswa masih belum optimal.

Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Rencana umum dalam pelaksanaan ini adalah dengan mempersiapkan :

a. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
b. Rencana Kegiatan Haraian (RKH)

Pelaksannan Tindakan Siklus I

Peneliti mengadakan observasi terlebih dahulu sebelum dilakukan tindakan pada setiap siklus pada anak TK Dharma Wanita I Desa Dersono Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan pada bulan Maret tahun 2015 selama 1 minggu. Peneliti bersama kolaborator telah mendiskusikan mengenai tindakan yang akan di lakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan penelitian menggunakan dua siklus PTK dan setiap siklus terdapat satu kali tindakan. Setiap siklus meliputi rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan penelitian tindakan kelas sesuai dengan model Kemmis dan Taggart.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Rencana Tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini, yaitu:

1) Membuat skenario pembelajaran;
2) Membuat lembar pengamatan untuk melihat bagaimana kondisi pembelajaran tersebut ketika diterapkan;
3) Mendesain penilaian untuk melihat sejauh mana kemajuan yang telah dicapai.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal:

1) Do'a, salam.
2) Penjelasan tentang tema (menjawab pertanyaan tentang alat komunikasi).
3) Meniru gerakan (mengangkat telepon, menutup telepon dll).

Kegiatan inti:

1) Menunjuk urutan bilangan pada gambar ular tangga.
2) Mengurutkan gambar "Telepon"dari besar – kecil dan sebaliknya dari kecil-besar

Istirahat :

1) Bermain bebas.
2) Cuci tangan.
3) berdo'a dan makan bersama.

Kegiatan Akhir

1) Tanya jawab kegiatan pada hari itu.
2) Menyanyi lagu "alat komunikasi".
3) Informasi kegiatan hari besok.
4) Do'a pulang dan salam.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan terhadap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

d. Refleksi

Refleksi pada penelitian tindakan kelas ini menjelaskan keberhasilan dan atau kegagalan tindakan. Informasi ini sangat penting sebagai dasar untuk melakukan perencenaan ulang pada siklus selanjutnya.

$$PK = \frac{(1x1)\ (12x2)\ (1x3)}{14x4}$$

$$\frac{1+24+3}{56} \times 100\%$$

$$PK = \frac{28}{56} \times 100\% = 50\%$$

$$PKET = \frac{(3x1)\ (11x2)}{14x4}$$

$$\frac{3+22}{56} \times 100\%$$

$$PKET = \frac{25}{56} \times 100\% = 44{,}7\%$$

Tabel 2

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Peningkatan
Mengenal urutan bilangan pada gambar ular tangga. (Keberanian)		50%	
Mengenal urutan bilangan pada gambar ular tangga. (Ketepatan)	37,5%	44,7 %	7,2%

Dan seperti di jelaskan di atas bahwa pembelajaran pada siklus I anak masih perlu dilakukan pelaksanaan tindakan siklus II karna anak belum mampu dalam pembelajaranya.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Rencana Tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini, yaitu:

1) Membuat skenario pembelajaran;
2) Membuat lembar pengamatan untuk melihat bagaimana kondisi pembelajaran tersebut ketika diterapkan.
3) Mendesain penilaian untuk melihat sejauh mana kemajuan yang telah dicapai.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal:

1) Do'a, salam.
2) Menyebutkan macam-macam alat komunikasi
3) Tanya jawab alat komunikasi

Kegiatan inti:

1) Membedakan gambar telepon dan bukan
2) Mewarnai gambar ular tangga
3) Bermain ular tangga seraya berhitung

Istirahat:

1) Bermain bebas.
2) Cuci tangan, berdo'a, makan bersama.

Kegiatan Akhir

1) Tanya jawab kegiatan pada hari itu.
2) Menyanyi bersama lagu "ular naga".
3) Informasi kegiatan hari besok.
4) Do'a pulang dan salam
5) Pengamatan

Hasil pengamatan terhadap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Mengenal urutan bilangan pada gambar ular tangga. (Keberanian)	50 %	83,9 %	33,9%
Mengenal urutan bilangan pada gambar ular tangga. (Ketepatan)	44, 7%	78,6 %	33,9%

$$PK = \frac{(2x2)\ (5x3)\ (7x4)}{14x4}$$

$$\frac{4+15+28}{56} \times 100\%$$

$$PK = \frac{47}{56} \times 100\% = 83{,}9\%$$

$$PKET = \frac{(2x2)\ (8x3)\ (4x4)}{14x4}$$

$$\frac{4+24+16}{56} \times 100\%$$

$$PKET = \frac{44}{} \times 100\% = 78{,}6\%$$

Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Setelah dilakukan analisis dan refleksi dari Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II, maka dapat ditunjukkan hasil penilaian dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Diketahui bahwa ketuntasan belajar sebelum dilakukan tindakan bintang empat 6,66%. Setelah dilakukan tindakan Siklus I bintang empat naik menjadi 7,15%, dan setelah dilakukan tindakan Siklus II bintang empat naik menjadi 64,29%. Tindakan guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan ular tangga di TK Dharma Wanita I Dersono Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan tahun akademik Pelajaran 2014/2015 membawa keberhasilan. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi "tindakan meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini melalui permainan ular tangga di TK Dharma Wanita I Dersono Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan" dapat diterima.

Kendala Dan Keterbatasan

Selama pelaksanaan penelitian terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti, baik yang berhubungan langsung dengan anak didik maupun kondisi kelas untuk melaksanakan pembelajaran. Disini masih terdapat satu anak yang suka melamun, satu anak yang berbicara sendiri dan dua anak bermain sendiri tidak mau mengikuti kegiatan, tetapi masalah ini dapat diatasi. Kondisi kelas yang tergolong sempit untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyebabkan anak kurang leluasa untuk bergerak karena terlalu dekat jarak antara kelompok 1 dengan kelompok lainnya.

Penelitian ini merupakan penelitian yang pertama kali dilaksanakan oleh peneliti sehingga masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh peneliti, sehingga masih harus banyak lagi mencari informasi dari berbagai media.

Simpulan Dan Saran

Berdasarkan dari penjelasan yang telah diuraikan di atas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Keterampilan anak sebelum diberikan metode bermain ular tangga masih sangat rendah, hal ini terlihat dari perilaku anak yang kurang memperhatikan saat pembelajaran dilaksanakan. Sikap ini kurang mendukung pada proses pembelajaran.

Penerapan metode bermain ular tangga dalam meningkatkan keterampilan anak. Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus dilakukan dengan permainan yang berbeda. Permainan pada siklus pertama yaitu bermain ular tangga dan permainan pada siklus ke dua yaitu bermain ular tangga yang berbeda.

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar

berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Karena itu bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki. Dengan bermain, mereka dapat mengekpresikan berbagai perasaan maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal. Mereka juga dapat menjelajah ke alam imajinasi yang tak terbatas, sehingga akan merangsang pula perkembangan kreativitas alaminya yang sangat luas.

Dalam proses pembelajaran disekolah, guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi, pendekatan dan metode yang melibatkan anak secara aktif melalui bermain, melalui kegiatan bermain anak bisa mengembangkan mental, fisik social emosional dan intelektual dan anak dibawa kearah yang positif.

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat disampaikan saran-saran sebagai langkah tindak lanjut sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan untuk menggunakan hasil penelitian ini dengan baik dan dijadikan motivasi. Permainan ular tangga hanyalah satu dari sekian banyak metode atau strategi pembelajaran yang dapat digunakan.
2. Bagi pihak sekolah diharapkan untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana berupa penyediaan media pembelajaran agar dapat meningkatkan semangat anak untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur penelitian suatu praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Abdul Aziz Wahab. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: IKAPI.

Brodjonegoro, Satryo Soemantri. 2007. *Naskah Akademik Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Rambu-Rambu Penyelenggaraan Program S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Crain, William. 2007. Teori Perkembangan, Konsep, dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Goleman, Daniel. 2003. *Kiat-Kiat Membesarkan Anak Yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jilid 1. Jakarta: Gramedia.

Kurniawati, Rinda. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Skripsi TK Yunior Surabaya.

Moschatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rakhmat, Jalaludin. 2005. *Belajar Cerdas*. Bandung: MI.C.

Sabicha, Dewi. 2011. *Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Pasuruan: Skripsi TK Muslimat Pasuruan.

Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Suryabrata, Sumadi. 1993. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.

S Daeng P. Dini. 1996. *Kemampuan Anak Bersosialisasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Tedjasaputra, Mayke S. 2002. *Bermain, Mainan, Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.