MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN MELOMPAT BENTUK PADA ANAK TK DHARMA WANITA II DUWET KECAMATAN WATES KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGPAUD

Oleh :

NILUH MUTIK INGTYAS
NPM. 11.1.01.11.0248

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

NILUH MUTIK INGTYAS
NPM. 11.1.01.11.0248

JUDUL :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN MELOMPAT BENTUK PADA ANAK TK DHARMA WANITA II DUWET KECAMATAN WATES KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan kepada :
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 2 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA, M.Pd.,M.Psi.	**Drs. KUNTJOJO, M.Pd.,M.Psi.**
NIDN. 0729078402	NIDN. 0717015501

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

NILUH MUTIK INGTYAS
NPM. 11.1.01.11.0248

JUDUL :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN MELOMPAT BENTUK PADA ANAK TK DHARMA WANITA II DUWET KECAMATAN WATES KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 7 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd. _____
2. Penguji I : Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi. _____
3. Penguji II : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd.,M.Psi. _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI KEGIATAN SENAM SEHAT CERIA PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA I WONOREJO KECAMATAN WATES KABUPATEN KEDIRI

Niluh Mukti Ingtyas

11.1.01.11.0248

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Niluh.mutik@yahoo.co.id

Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd. M.Psi dan Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

NILUH MUKTI INGTYAS: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UNP Kediri, 2015.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional, guru hanya menyampaikan pembelajaran melalui metode ceramah, pemberian tugas, Permasalahan penelitian ini adalah Apakah pembelajaran melalui permainan melompat bentuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri pada anak kelompok Anak kelompok A TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri pada tahun pelajaran 2014/2015?

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian A TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, menggunakan lembar penilaian kemampuan anak, lembar observasi aktifitas anak, lembar observasi aktifitas guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah melalui siklus tindakan pembelajaran dapat ditemukan langkah-langkah yang efektif melalui melalui permainan melompat bentuk untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri. Dari hasil pelaksanaan siklus I sampai siklus III terjadi peningkatan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri, sehingga hasil siklus III mencapai sebesar 83,3%. Hipotesis yang berbunyi melalui permainan melompat bentuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri pada Anak kelompok A TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri pada tahun pelajaran 2014/2015, maka hipotesis dapat diterima.

Kata kunci : Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk

I. LATAR BELAKANG

Permainan mengenal bentuk geometri tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu, dalam hal pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, berfantasi dan menyenangkan. Mengenal bentuk geometri merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan

ketrampilan memahami bentuk geometri sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bentuk yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Perkembangan masa peka pada anak dipengaruhi oleh faktor kematangan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka untuk memahami bentuk geometri, maka orangtua dan guru Taman Kanak-Kanak (TK) harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan

dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan memahami bentuk geometri yang optimal (Mudjito, 2007).

Permasalahan yang dihadapi di TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri diantaranya anak-anak mengalami kesulitan untuk melakukan pengembangan memahami bentuk geometri secara optimal. Dari hasil pengamatan 30 anak didik hanya 6 anak yang mampu mengenal bentuk geometri sedangkan 24 yang lain belum mampu mengenal bentuk geometri secara maksimal. Belum berkembangnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri dikarenakan beberapa faktor yang menghambat seperti metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional, guru hanya menyampaikan pembelajaran melalui metode ceramah, pemberian tugas, sehingga dalam pembelajaran anak cenderung asyik dengan dengan kegiatannya sendiri.

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk pada anak A TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

II. METODE

A. Subyek dan Setting Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah Anak kelompok A TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri, yang berjumlah 30 anak yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita II Pojok Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

B. Setting Penelitian

Penelitian dengan judul meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri melalui permainan melompat bentuk dilaksanakan TK Dharma Wanita II Duwet yang beralamatkan di Desa Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. Dipilihnya tempat dan subjek penelitian ini, dikarenakan peneliti merupakan guru kelompok A yang mengajar pada TK tersebut, sehingga mengetahui secara langsung karakteristik anak khususnya anak kelompok A. Peneliti juga melakukan koordinasi serta meminta ijin kepada Kepala TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri dengan harapan penelitian dapat berjalan lancar.

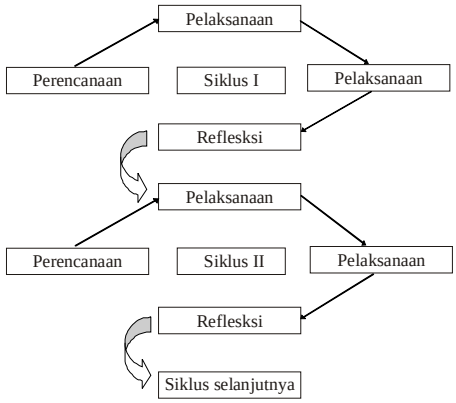
C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan dalam (*action research*) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas.

Sedangkan prosedur penelitian ini adalah menggunakan 3 siklus, pada masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan :

1) Penyusunan rencana (*planning*)
2) Pelaksanaan tindakan (*action*)
3) Pengamatan (*observation*) dan
4) Refleksi (*reflection*)

Siklus dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut :



D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang diperlukan

a. Data tentang kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.
b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

2. Teknik dan Instrumen yang digunakan

Data tentang kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan instrument pedoman atau rubrik unjuk kerja dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Format Penilaian Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

No	Nama Anak	Aspek penilaian perkembangan Anak				Kriterian Ketuntasan Minimal : ★★★ (75%)	
		★	★★	★★★	★★★★	tuntas	belum tuntas
1							
2							
3	dst						
	Jumlah						
	Prosentase						

Peneliti menggunakan penilaian kemampuan kognitif yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Nilai 1 (★) : Anak belum berkembang dalam mengenal bentuk geometri.

Nilai 2 (★★) : Anak sudah berkembang dalam mengenal bentuk geometri.

Nilai 3 (★★★) : Anak sudah berkembang dalam mengenal bentuk geometri dengan bimbingan guru.

Nilai 4 (★★★★) : Anak sudah berkembang dalam mengenal bentuk geometri tanpa bimbingan guru.

Format Lembar Observasi Anak

No	Item Observasi	SB	B	C	K
1	Anak mendengarkan guru saat menjelaskan kegiatan permainan melompat bentuk				
2	Anak dapat tertib melakukan kegiatan permainan melompat bentuk				
3	Anak dapat melakukan melompat bentuk				

4	Anak senang dengan permainan melompat bentuk				
5	Kemampuan mengenal bentuk geometri anak meningkat dengan permainan melompat bentuk				

Format lembar observasi guru

No	Item Observasi	SB	B	C	K
1.	Guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				
2.	Guru menyampaikan aturan permainan melompat bentuk				
3.	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan permainan melompat bentuk				
4.	Guru membimbing anak dalam belajar meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan melompat bentuk				
5.	Guru memberi reward kepada anak dapat mengenal bentuk geometri melalui permainan melompat bentuk				

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisi data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik-teknik diskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan siklus III.

Untuk menganalisa data proses pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Hasil jawaban dalam %

f : Nilai yang diperoleh

n : jumlah item yang diperoleh dikali dengan nilai yang tertinggi

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di TK Dharma Wanita Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri yang beralamatkan di desa Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri dengan jumlah anak didik pada saat ini sebanyak 65 anak terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A sebanyak 30 anak dan kelompok B sebanyak 35 anak.

Berdasarkan hasil evaluasi penilaian anak TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri didapatkan data

anak yang menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri pada anak, dibuktikan dengan adanya penilaian dari 30 anak kelompok A yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 30% atau 9 anak, sedangkan 70% atau 21 anak belum mencapai ketuntasan. Keadaan tersebut mendorong peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Untuk itu peneliti telah menyiapkan tindakan berupa permainan melompat bentuk dengan tiga siklus. Tidak lupa peneliti mempersiapkan alat atau media penunjang kegiatan belajar seperti kapur, pola-pola bentuk geometri serta media pembelajaran yang lainnya.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan adalah membuat RKH pada minggu ke pertama pada bulan Januari 2015 dengan tema rekreasi sub tema tempat-tempat rekreasi.

b. Tindakan

Siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 9 Januari 2015, adapun tahap perencanaan-nya sebagai berikut:

Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Januari 2015, adapun tahap perencanaannya sebagai berikut:

1) Guru menjelaskan aturan permainan melompat bentuk
2) Guru memberi tugas kepada anak untuk melompat bentuk geometri (△ , ▱ , ○)
3) Guru memberi reward kepada anak
4) Mengadakan evaluasi pembelajaran

c. Observasi

Pada siklus I anak masih berlarian kejar-kejaran dengan teman-temannya, mereka tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan guru, sehingga ketika anak melakukan permainan melompat bentuk, anak belum mampu melakukan dengan baik.

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Siklus I Anak TK Dharma Wanita II Duwet

No	Nama Anak	Hasil Penilaian	Kriteria Ketuntasan Minimal:★

						★★	
		★	★★	★★★	★★★★	tuntas	belum tuntas
1	Arya	√					√
2	Akbar		√				√
3	Husni			√		√	
4	Syifa’		√				√
5	Aulia	√					√
6	Putri		√				√
7	Aura				√	√	
8	Rizkuna			√		√	
9	Aldi		√				√
10	Aldo			√		√	
11	Cantica		√				√
12	Dinda			√		√	
13	Dinar				√	√	
14	Evan	√					√
15	Adi		√				√
16	Vina			√		√	
17	Bagus		√				√
18	Jefri			√		√	
19	Kamelia	√					√
20	Radhitya				√		√
21	Keisya		√				√
22	Alfin			√		√	
23	Nurus	√					√
24	Susanti			√		√	
25	Fahri		√				√
26	Niken		√				√
27	Naysella	√					√
28	Putra		√				√
29	Amel		√				√
30	Serly	√					√
	Jumlah	7	12	8	3	11	19
	Prosentase	23,3%	40%	26,7%	10%	36,7%	63,3%

Hasil Observasi Anak Siklus I

No	Item Observasi	SB	B	C	K
1	Anak mendengarkan guru saat menjelaskan kegiatan permainan melompat bentuk				√
2	Anak dapat tertib melakukan kegiatan permainan melompat bentuk				√

3	Anak dapat melakukan melompat bentuk			√	
4	Anak senang dengan permainan melompat bentuk				√
5	Kemampuan mengenal bentuk geometri anak meningkat dengan permainan melompat bentuk				√

2. **Pelaksanaan Siklus II**

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan adalah membuat RKH pada minggu kedua pada bulan Januari 2015 dengan tema rekreasi sub tema peralatan untuk rekreasi,

d. Tindakan

Siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 17 Januari 2015, adapun tahap perencanaannya sebagai berikut:

1) Guru mengajak anak ke luar kelas
2) Guru menjelaskan aturan permainan melompat bentuk
3) Guru memberi tugas kepada anak untuk melompat bentuk geometri (△ , ▱ , ○)
4) Guru memberi reward kepada anak
5) Mengadakan evaluasi pembelajaran

b. Observasi

Pada siklus II anak mulai tertib melakukan melompat bentuk, anak juga mulai memperhatikan aturan permainan yang disampaikan guru, anak dikenalkan pola-pola bentuk geometri dalam permainan melompat bentuk, sehingga ketika anak melakukan permainan melompat bentuk mulai meningkat. Anak mampu melompat pada bentuk segitiga, bujur sangkar, namun anak masih kesulitan melompat pada bentuk lingkaran.

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Siklus II Anak TK Dharma Wanita II Duwet

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: ★★★	
		★	★★	★★★	★★★★	tuntas	belum tuntas
1	Arya		√				√
2	Akbar			√		√	
3	Husni				√	√	
4	Syifa’			√		√	
5	Aulia	√					√
6	Putri			√		√	
7	Aura				√	√	
8	Rizkuna			√		√	

9	Aldi		√				√
10	Aldo			√		√	
11	Cantica			√		√	
12	Dinda					√	
13	Dinar				√	√	
14	Evan	√					√
15	Adi			√		√	
16	Vina			√		√	
17	Bagus		√				√
18	Jefri			√		√	
19	Kamelia	√					√
20	Radhitya				√	√	
21	Keisya			√		√	
22	Alfin			√		√	
23	Nurus		√				√
24	Susanti			√		√	
2	Fahri			√		√	
5							
26	Niken			√		√	
27	Naysella	√					√
28	Putra			√		√	
29	Amel		√				√
30	Serly		√				√
	Jumlah	4	6	14	6	20	10
	Prosentase	13,3%	20%	46,7%	20%	66,7%	33,3%

Hasil Observasi Anak Siklus II

No	Item Observasi	SB	B	C	K
1	Anak mendengarkan guru saat menjelaskan kegiatan permainan melompat bentuk		√		
2	Anak dapat tertib melakukan kegiatan permainan melompat bentuk			√	
3	Anak dapat melakukan melompat bentuk		√		
4	Anak senang dengan permainan melompat bentuk		√		
5	Kemampuan mengenal bentuk geometri anak meningkat dengan permainan melompat bentuk		√		

3. **Pelaksanaan Siklus III**

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan adalah membuat RKH pada minggu ketiga pada bulan Januari 2015 dengan tema rekreasi sub tema transpotasi untuk rekreasi.

b. Tindakan

Siklus III dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 24 Januari 2015, adapun tahap perencanaan-nya sebagai berikut:

1) Guru mengajak anak ke luar kelas
2) Guru menjelaskan aturan permainan melompat bentuk
3) Guru memberi tugas kepada anak untuk melompat bentuk geometri (△ , ▱ , ○)
4) Guru memberi reward kepada anak
5) Mengadakan evaluasi pembelajaran

c. Observasi

Pada siklus III anak dapat tertib melakukan melompat bentuk, anak juga dapat melompat bentuk-bentuk yang disiapkan guru. Untuk mengetahui hasil kemampuan mengenal bentuk geometri dapat diketahui pada tabel di bawah ini:

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Siklus III Anak TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: ★★★	
		★	★★	★★★	★★★★	tuntas	belum tuntas
1	Arya		√				√
2	Akbar			√		√	
3	Husni				√	√	
4	Syifa’			√		√	
5	Aulia	√					√
6	Putri			√		√	
7	Aura				√	√	
8	Rizkuna			√		√	
9	Aldi			√		√	
10	Aldo			√		√	
11	Cantica			√		√	
12	Dinda				√	√	
13	Dinar				√	√	
14	Evan		√				√
15	Adi			√		√	
16	Vina				√	√	

17	Bagus			√		√	
18	Jefri				√	√	
19	Kamelia		√				√
20	Radhitya				√	√	
21	Keisya			√		√	
22	Alfin				√	√	
23	Nurus			√		√	
24	Susanti				√	√	
25	Fahri				√	√	
26	Niken				√	√	
27	Naysella	√					√
28	Putra				√	√	
29	Amel			√		√	
30	Serly			√		√	
	Jumlah	2	3	13	12	25	5
	Prosentase	6,7 %	10 %	43,3 %	40 %	83,3 %	16,7 %

Hasil Observasi Anak Siklus III

No	Item Observasi	SB	B	C	K
1	Anak mendengarkan guru saat menjelaskan kegiatan permainan melompat bentuk	√			
2	Anak dapat tertib melakukan kegiatan permainan melompat bentuk	√			
3	Anak dapat melakukan melompat bentuk		√		
4	Anak senang dengan permainan melompat bentuk	√			
5	Kemampuan mengenal bentuk geometri anak meningkat dengan permainan melompat bentuk	√			

C. Pembahasan dan Penarikan Kesimpulan Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta hasil penelitian, maka hipotesis yang berbunyi permainan melompat bentuk dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A TK Dharma Wanita II Duwet Kecamatan Wates Kabupaten Kediri, maka hipotesis diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

A. Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Bandung: Reneksa Cipta.

Buku *pedoman penulisan karya tulis ilmiah, Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 2012.

Depdikbud. 2004. *Kurikulum 2004 Standart Kompetensi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Carol Seefeldt, Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks.

Kusni. 2008. *Geometri Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Juwita, Kenny Dewi. dkk. 2000. *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak: 3-5 Tahun*. Jakarta: CRI Indonesia.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.

Moesslicahtoen R. 2004 *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: PINUS BOOK PUBLISER.

Soebachman, Agustina. 2012. *Pemainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN Azna Books.

Sujiono, Bambang. dkk. 2007 *Metode Pengembangan Fisik*, Cet. 5, Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujionon. Nuraini Yuliani, 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks.

Suyadi, 2010, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta ; PT Pustaka Insan Madani.

Rismawati. 2012. *Menstimulasi Perkembangan Otak dengan Permainan (untuk Anak Usia 0-12 Tahun)*. Yogyakarta: Pedagogia.

Wahyudi dan Damayanti. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.

Yulianti I, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.

Zulkifli. 2002. *Model Pengembangan Motorik Anak PraSekolah*, Jakarta: Ditjen Olah Raga Depdiknas.