

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B
TKK NEGERI PEMBINA TUREKISA KECAMATAN GOLEWA BARAT
KABUPATEN NGADA TAHUN AJARAN 2020/2021**

Matilda Leda Ngebu, Marsianus Meka, Efrida Ita

Program Studi PGPAUD

STKIP Citra Bakti

ledamatilda@gmail.com, marsianusmekas3006@gmail.com, evoletelvo@gmail.com

Abstract

The activity of applying puzzle game tools is one of the methods used to develop children's cognitive abilities at TKK Negeri Pembina Turekisa. This research method is a descriptive qualitative research which aims to determine the application of puzzle educational game tools in developing children's cognitive abilities. This study uses the subject of teachers and children, namely 1 teacher and 12 students. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Based on the results of research conducted at the State TKK Pembina Turekisa that the application of puzzle game tools has been carried out, but the steps in playing puzzles are not in accordance with the combined theory of Subagio and Situmorang, there is still one step that has not been implemented, namely the teacher fertilizing various types of puzzles and freeing the children. From the results of children's cognitive development carried out through 2 cycles. Cycle I BB (Undeveloped) is present (0%), MB (Starting to Develop) is present (26-50%), BSH (Developed as Expected) is 51-75%, and BSB (Developed Very Well) 76-100%.

Abstrak

Kegiatan penerapan alat permainan puzzle merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TKK Negeri Pembina Turekisa, Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif ini yang bertujuan untuk mengetahui penerapan alat permainan edukatif puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan subjek guru dan anak yaitu 1 orang guru dan 12 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan alat permainan puzzle telah dilaksanakan, tetapi langkah-langkah dalam bermain puzzle belum sesuai dengan gabungan teori Subagio dan Situmorang, masih ada satu langkah yang belum diterapkan yaitu Guru mengumpulkan berbagai jenis puzzle dan membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai. Dari hasil perkembangan Kognitif anak dilaksanakan melalui 2 siklus. Siklus I BB (Belum berkembang) ada (0%), MB (Mulai Berkembang) ada (26-50%), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 51-75%, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) 76-100%.

Article History

Received: 19-01-2022

Reviewed: 12-02-2022

Published: 28-02-2022

Key Words

Application of Puzzle Games in Improving Children's Cognitive Ability.

Sejarah Artikel

Diterima: 19-01-2022

Direview: 12-02-2022

Disetujui: 28-02-2022

Kata Kunci

Permainan Puzzle, Kemampuan Kognitif.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan 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.

Pembelajaran di TKK menitikberatkan pada bidang pembiasaan dan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan ada dalam kehidupan anak sehari-hari, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional, dan kemandirian. Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai tahapan perkembangannya yaitu pengembangan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan pengembangan seni.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di TKK Negeri Pembina Turekisa. Pengalaman mengajar di TKK tersebut indikator pencapaian hasil belajar adalah KD 3.12.7(MB), KD 4.4 (BSB), KD.4.4.1 (BSH). Oleh karena itu dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut: MB 2 anak, BSB 10 anak BSH 10 anak. Untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas, maka perlu dicari solusi yang tepat.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, banyak cara bisa dilakukan atau ditempuh seperti menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi anak, sehingga anak akan termotivasi dalam belajar. Pemilihan media yang tepat dapat membantu mengatasi masalah belajar anak, serta membantu untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak. Salah satu media yang digunakan adalah dengan permainan *puzzle*. Permainan *Puzzle* merupakan permainan yang menarik bagi anak, karena pada dasarnya anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Permainan *puzzle* selain menyenangkan juga meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas daya cipta, kemampuan berbahasa yaitu belajar dan memecahkan masalah melalui Permainan *Puzzle*.

Media *Puzzle* termasuk Alat Permainan edukatif (APE) dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan, misalnya melatih kognitif anak, melatih anak untuk memusatkan perhatian dan memahami konsep tertentu seperti bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik halus dan kasar, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dengan Menggunakan Media Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B TKK Negeri Pembina Turekisa, Kecamatan Golewa Barat Kabupaten Ngada Tahun Ajaran 2020/2021”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan desain penelitian yang dikemukakan oleh Kemis dan Mc Taggart (dalam Kusuma dan Dwitagama, 2010: 21). Desain Mc Taggart ini terdiri dari tiga komponen yang berurutan yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan serta refleksi yang dalam pelaksanaan pengamatannya dilakukan secara bersamaan. Artinya pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai bulan Mei Tahun Ajaran 2020/2021 dan dilakukan di TKK Negeri Pembina Turekisa, Kecamatan Golewa Barat, Kabupaten Ngada. Subjek penelitian adalah siswa dan guru yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran. Objek penelitian tindakan ini adalah anak-anak kelompok B TKK Negeri Pembina Turekisa, Kecamatan Golewa Barat, Kabupaten Ngada berjumlah 15 orang, yang terdiri laki laki 5 orang, dan perempuan 10 orang. Objek penelitian adalah kemampuan kognitif anak kelompok B TK Negeri Pembina Turekisa dengan menggunakan media permainan puzzle. Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai upaya melakukan tindakan meningkatkan kemampuan berhitung di TKK Negeri Pembina Turekisa. Adapun metode yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi ini dengan menggunakan daftar ceklis pada saat pembelajaran berlangsung pada kegiatan inti. Observasi ini berpusat pada satu obyek dengan menggunakan indra penglihatan, pendengaran dan peraba. Observasi dapat dilakukan dua cara yaitu observasi non sistimatis dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan dan kedua observasi sistimatis sebagai pedoman instrumen penelitian. Observasi dilakukan sebelum kegiatan penelitian atau pra tindakan saat dilakukan tindakan. Peneliti melakukan observasi mengamati kemampuan kognitif anak sesuai instrumen anak sesuai instrument penelitian.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu barang-barang tertulis seperti catatan harian, HP untuk mendokumentasikan proses pembelajaran berupa foto dan RKH (Rencana Kegiatan Harian).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kelas yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berada pada rentang usia 5 sampai 6 tahun. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, anak kelompok B dengan usia 4 sampai 6 tahun cenderung egosentris dan kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya serta anak memiliki pikiran yang sangat imajinatif. Salah satu yang menjadi fokus utama guru di TKK. Pembina Turekisa adalah mengenal angka dan berhitung. Kelompok B telah diajarkan untuk mengenal angka berhitung dari angka 1-10. Pada kelompok B anak masih kesulitan untuk membedakan angka 9 dan 6, masih ada anak yang kesulitan dalam mengurutkan angka. Adapula anak yang belum lancar memahami dan menghafal urutan angka 1-10. Maka dipilih media permainan puzzle. Peneliti telah melakukan penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masing.

Siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Siklus 1 pertemuan I meliputi perencanaan menentukan waktu dan bahan ajar kepada 12 murid, lalu tahap pelaksanaan dengan peneliti sebagai pengajar, sedangkan rekan sejawat sebagai observer. Indikator yang diajarkan pada pertemuan I adalah menyebutkan angka dari 1 sampai 10 dengan mengenalkan konsep bilangan serta mengenalkan lambang bilangan 1-10 secara berulang ulang dan berurutan dan menyusun puzzle.

Berdasarkan data yang diperoleh dari observer bahwa pada siklus I pertemuan satu, hasil observasi anak didik dalam proses pembelajaran masih berada pada angka 33% yang masih berada pada kategori mulai berkembang (MB), sedangkan hasil observasi guru dalam proses pembelajaran berada pada angka 47% yang berada pada kategori cukup. Dari hasil pengamatan terlihat bahwa guru kurang menjelaskan cara bermain puzzle di hadapan anak didik, guru kurang membimbing anak menyebutkan angka 1-10 yang ada pada puzzle serta belum mampu menguasai dan memberikan penilaian kepada anak di dalam kelas secara keseluruhan. Dalam hal ini pembelajaran menggunakan media puzzle dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Siklus I Pertemuan II

Dalam perencanaan siklus I pertemuan II, peneliti dan kolaborator (rekan sejawat) membuat rencana kegiatan dengan rencana kegiatan mingguan yang telah disusun sebelumnya di pertemuan I dengan tema yang masih sama juga yaitu Binatang. Peneliti juga menyiapkan lagu-lagu yang akan dinyanyikan yang sesuai dengan topik tentang mengenal angka yaitu Aku Sayang Ibu serta yang terpenting adalah menyiapkan alat atau media yang akan digunakan yaitu puzzle. Kemudian masuk pada tahap guru memperlihatkan dan menjelaskan cara bermain puzzle, guru menyebutkan

angka 1-10 yang ada pada puzzle kemudian anak ikut menyebutkan kata tersebut, guru membagikan puzzle kepada anak dan meminta anak untuk mencoba membongkar dan memasangnya kembali.

Indikator yang diajarkan pada pertemuan II adalah mengurutkan angka 1 sampai 10 yang sudah diacak. Dalam hal ini, guru terlebih dahulu membuat puzzle yang berisi angka 1-10. Kemudian guru mengacak urutan angka tersebut, dan anak didiknya yang bertugas untuk mengurutkan kembali puzzle sesuai dengan urutan yang benar dan tepat. Kegiatan pembelajaran dilakukan selama kurang lebih 60 menit yang diisi dengan kegiatan berdoa, bernyanyi, mengenal angka, bermain puzzle.

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa pada siklus I pertemuan II, hasil observasi anak didik dalam proses pembelajaran telah berada pada angka 53% yang berada pada kategori BSH (berkembang sesuai harapan). Hasil tersebut telah mengalami kenaikan sebanyak 20% dari pertemuan I, sedangkan hasil observasi guru dalam proses pembelajaran juga berada pada angka 53% yang berada pada kategori cukup. Hasil observasi guru juga telah mengalami kenaikan sebanyak 6%. Diakhir siklus I pertemuan II ini, peneliti mengadakan tes evaluasi secara tertulis untuk mengetahui perkembangan kognitif anak didik dalam mengenal angka 1-10 menggunakan media puzzle. Berikut adalah hasil tes dalam mengenal angka menggunakan media puzzle siklus I.

Hasil Tes Anak Kelompok B Tentang Perkembangan Kognitif dalam Menenal Angka Menggunakan Media Puzzle Siklus I

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa 4 soal tertulis yang diberikan oleh guru menunjukkan rata-rata perkembangan kognitif dari 12 orang anak dalam mengenal angka 1-10 masih berada pada rentang skor

49 yang berada pada kategori MB atau masih berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa kognitif anak dalam mengenal angka masih perlu ditingkatkan lagi di siklus berikutnya agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Perkembangan Kognitif Anak dalam Menenal Angka Menggunakan Media Puzzle pada Siklus II

Siklus II Pertemuan I

Peneliti memperlihatkan dan menjelaskan cara bermain puzzle, guru menyebutkan angka 1-10 yang ada pada puzzle kemudian anak ikut menyebutkan kata tersebut, guru membagikan puzzle kepada anak dan meminta anak untuk mencoba membongkar dan

memasanginya kembali. Indikator yang diajarkan pada pertemuan I siklus II adalah Memasangkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda 1 sampai 10.

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa pada siklus II pertemuan I, hasil observasi anak didik dalam proses pembelajaran masih berada pada angka 80% yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), sedangkan hasil observasi guru dalam proses pembelajaran juga berada pada angka 80% yang juga berada pada kategori baik. Dalam hal ini, guru dan anak didik telah dibiasakan untuk menggunakan media puzzle dalam belajar.

Siklus II Pertemuan II

Waktu perencanaan siklus II pertemuan II adalah Bulan Mei 2021 dengan menggunakan media *puzzle* angka. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa pada siklus II pertemuan II, hasil observasi anak didik dalam proses pembelajaran telah berada pada angka 87% yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), sedangkan hasil observasi guru dalam proses pembelajaran juga berada pada angka 93% yang juga berada pada kategori baik. Dalam hal ini, guru dan anak didik telah mengalami peningkatan signifikan dalam proses pembelajaran menggunakan media *puzzle*.

Tabel Hasil Tes Anak Kelompok B Tentang Perkembangan Kognitif dalam
Menenal Angka Menggunakan Media Puzzle Siklus II

N	Nama Anak	Guru memperlihatkan Pada anak Bentuk dan ukuran Puzzle, Anak Memperhatikan	Guru menunjukan Kartu Puzzle Angka sambil menyebutkan Angka 1-10 dan Anak ikut menyebutkannya	Guru menjelaskan cara bermain Puzzle	Anak memasang Kembali Kepingan Puzzle yang diacak menjadi bentuk utuh	Keterangan
1	AP	**	**	**	**	MB
2	JS	***	***	***	***	BSB
3	AW	***	***	***	***	BSB
4	JB	***	***	***	***	BSB
5	JS	***	***	***	***	BSB
6	AW	***	***	***	***	BSB
7	JB	***	***	***	***	BSB
8	EL	***	***	***	***	BSB
9	RS	***	***	***	***	BSB
10	JM	***	***	***	***	BSB
11	TD	***	***	***	***	BSB
12	SS	**	**	**	**	MB
		Rata-rata			71	BSH

Keterangan :

BSH = Berkembang sesuai harapan

BSB = Berkembang sangat baik

BB = Belum berkembang

MB = Mulai berkembang

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa rata-rata nilai yang didapat oleh anak didik di kelompok B adalah 71 yang berada pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Oleh karena itu, pada tahap refleksi ini, disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam mengembangkan kognitif anak didik untuk mengenali angka 1-10 telah dinyatakan berhasil, sehingga penelitian ini hanya berlangsung dalam dua siklus.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan tindakan penelitian kelas (PTK) dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini berlangsung pada bulan April bulan Mei. Penelitian ini terbagi menjadi dua siklus yaitu siklus I (dua kali pertemuan) dan siklus II (dua kali pertemuan) dan masing-masing siklus diakhiri dengan memberikan evaluasi kepada anak didik kelompok B.

Berdasarkan hasil observasi dan tes evaluasi yang telah diperoleh, dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka dari siklus I ke siklus II. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai evaluasi siklus I dan nilai evaluasi siklus II yang mengalami peningkatan yaitu siklus I diperoleh nilai rata-rata yang berada pada kategori MB (Mulai Berkembang) dengan total skor 49, sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata yang berada pada kategori BSH dengan total skor 71 yang artinya anak sudah mampu mandiri dalam mengenal angka. Penggunaan media *puzzle* pada anak didik di kelompok B menyebabkan mereka lebih senang belajar karena menganggap dirinya sedang bermain. *Puzzle* juga dapat meningkatkan daya ingat anak tentang angka yang telah mereka pelajari karena *puzzle* berbentuk visual yang dapat mereka lihat secara langsung dan dimainkan sendiri. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yaitu oleh Lestari (2014) dengan judul Penerapan Metode *Puzzle* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Pengenalan Bilangan Menerapkan Metode Bermain dengan Menggunakan Media *Puzzle* Angka pada Kelompok B1 di TK Negeri Pembina Turekisa. Hasilnya menunjukkan adanya sebesar 16,66% dari siklus I ke siklus II sehingga penelitian selanjutnya disarankan menggunakan media pembelajaran *puzzle* angka dan memperhatikan keaktifan anak dalam belajar. Rata-rata kognitif anak didik telah berada pada kategori BSH yaitu berkembang sesuai harapan dan tetap dibimbing oleh guru. Dalam kegiatan menyebutkan angka 1-10, anak didik terlihat bersemangat saat menggunakan media *puzzle*. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Yulianti dkk (2018) bahwa para subjek yang selalu termotivasi untuk belajar dengan menggunakan *puzzle* angka. Pada awalnya subjek tidak memiliki motivasi untuk belajar namun setelah subjek ditunjukkan media pembelajaran berupa *puzzle* angka, subjek tersebut menjadi bersemangat untuk mengikuti proses belajar karena mereka

tertarik untuk segera melepas kepingan-kepingan yang ada di *puzzle* angka. Pemilihan media pembelajaran berupa *puzzle* angka telah disesuaikan dengan karakteristik anak yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Hal ini dapat disimpulkan jika media *puzzle* angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka bagi anak kelompok B di TKK Negeri Pembina Turekisa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak Kelompok B dapat ditingkatkan melalui penggunaan media permainan *puzzle*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis data pada siklus I dengan perolehan rata-rata sebesar 49 dan berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 71 dan berada kategori berkembang Sesuai Harapan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari siklus satu ke siklus II sebesar 22.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian di lapangan, peneliti bermaksud memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru perlu menggunakan media permainan *puzzle* untuk meningkatkan kognitif anak.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah perlu memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. (2008). *Perkembangan Dan Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Aisyah, Siti (2011). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Amirin, Tatang. (2000) *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Anas, Sujiono. (2010) *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aulia Intan Habibah (2015) <https://core.ac.uk/download/pdf/148606019.pdf>
- Anggoro, M Toha, dkk. (2008) *Metode penelitian*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.

- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Depdiknas. (2006). *Petunjuk Teknik Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia dini (PAUD)*. Dirjen Dikti
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Djamara, Bahri, S. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta. Rineka Cipta.
- Eliyawati, (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Usia Dini*. Depdiknas.
- Hamalik, (1994). Media Pendidikan. Bandung. Cita Aditya Bakti
- Jamaris, Martin. (2005). *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Levine, Mel. 2004. *A Mind At A Time*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Maviro, ALT (2017). <https://repository.uaniry.ac.id/id/eprint/1893/1/GABUNGAN.Pdf>
- Mayke S. Tedja Saputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta, PT Grasindo
- Mulyasa. (2016). *Pembaharuan Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Risaldi, Sabil. (2014). *Bermain, Bercerita, & Menyanyi*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Sardiman, Arif.s. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wardani, I. G. A. K. dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rahayu, Yayuk Fuji (2017). [Downloads/6498-Article%20Text-8896-1-10-20140121%20\(1\).pdf](https://core.ac.uk/download/pdf/293473825.pdf)
- Zahara, Nita : (2018) <https://core.ac.uk/download/pdf/293473825.pdf>
- Zaman, Badru, dkk. : (2008). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.