

**PERMAINAN EDUKATIF KABATHOK DI KB HAPPY HOLY KIDS
SOETA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**Yedida Ayu Dhomanita
Dwi Prasetyawati D.H**

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa aspek perkembangan sosial emosional yang diharapkan dicapai anak dalam rentang usia 0 sampai 6 tahun meliputi kesadaran diri, rasa tanggung jawab dan perilaku prososial. Permasalahan yang terjadi pada anak usia 3- 4 tahun KB Happy Holy Kids Soeta Semarang tahun pelajaran 2016/2017 adalah kurangnya rasa percaya diri anak untuk berinteraksi dengan guru dan teman. Minimnya keberanian anak untuk tampil di depan kelas karena terbiasa ditunggu orang tua di dalam kelas. Kurangnya kerjasama anak dengan teman sebaya dalam melakukan kegiatan karena kebanyakan anak masih mengedepankan sikap egosentris dan merasa minder. Seringnya anak untuk memilih-milih teman dalam bergaul. Kurangnya ketertarikan anak dengan Alat Permainan Edukatif yang dilakukan teman. Anak lebih suka melakukan permainan yang terbuat dari bahan modern. Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan sosial anak melalui bermain Alat Permainan Edukatif Kabathok untuk anak usia 3- 4 tahun KB Happy Holy Kids Soeta Semarang tahun pelajaran 2016/2017? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan sosial anak melalui bermain Alat Permainan Edukatif Kabathok untuk anak usia 3- 4 tahun KB Happy Holy Kids Soeta Semarang tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah anak pada kelompok KB yang berjumlah 16 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 10 anak perempuan tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana tiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Peningkatan kemampuan sosial anak melalui bermain Alat Permainan Edukatif Kabathok untuk anak usia 3- 4 tahun KB Happy Holy Kids Soeta Semarang tahun pelajaran 2016/2017 pada penelitian ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase pada siklus I yaitu 37,5% dalam kategori baik dan karena ada penyempurnaan dari beberapa kekurangan siklus I pada siklus II meningkat menjadi 75% dalam kategori baik. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui Kabathok dapat meningkatkan sosial anak. Saran dari hasil penelitian ini adalah Guru dapat menerapkan media bermain Kabathok pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan aktifitas belajar anak sehingga aspek perkembangan belajar anak dapat ditingkatkan.

Abstract

This research is motivated that the emotional aspects of social development that is expected to be achieved within the age range of children 0 to 6 years include self-awareness, a sense of responsibility and prosocial behavior. The problems that occur in children aged 3- 4 years KB Happy Holy Kids Soeta Semarang academic year 2016/2017 is the lack of confidence of children to interact with teachers and friends. Children lack the courage to perform in front of the class because accustomed to waiting parents in the classroom. Lack of cooperation with peers in activities because most children are still put forward the egocentric attitude and feel insecure. Often the child to pick and choose friends to hang out. The lack of interest in children with Games Educational Tool made friends. Children prefer to play games that are made of modern materials. The problems revealed in this research is how the increase in social development through play Games Educational Tool Kabathok for children aged 3- 4 years KB Happy Holy Kids Soeta Semarang academic year 2016/2017? Goals to be achieved in this research is to improve the social child through play Games Educational Tool Kabathok for children aged 3- 4 years KB Happy Holy Kids Soeta Semarang academic year 2016/2017. This study uses a Class Action Research. The subjects were children on family planning groups totaling 16 children consisted of 6 boys and 10 girls in the academic year 2016/2017. Class Action Research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of four phases: planning, implementation phase, observation and reflection stages. Improved social skills of children through play Games Educational Tool Kabathok for children aged 3- 4 years KB Happy Holy Kids Soeta Semarang academic year 2016/2017 on this research indicated by an increase in the percentage of first cycle is 37.5% in both categories, and since there refinement of some shortcomings the first cycle in the second cycle increased to 75% in both categories. Suah Based on research conducted, it can be concluded that the learning interesting and fun through Kabathok can enhance social development. Suggestions from this research is the teacher can apply Kabathok play media on learning activities to enhance children's learning activities so that the developmental aspects of children's learning can be improved.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

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 ke jenjang Sekolah Dasar (Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD)

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah, Taman Kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Standart tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) adalah suatu acuan yang dipergunakan dalam pengembangan kurikulum PAUD. STPPA memiliki aspek perkembangan salah satunya adalah pengembangan sosial-emosional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi : kesadaran diri terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama dan perilaku prososial mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

Kenyataan yang terjadi disekolah khususnya di KB Happy Holy Kids Semarang menunjukkan bahwa sosialisasi anak belum menunjukkan sosialisasi yang baik. Hal ini dapat terlihat saat anak-anak bermain belum menunjukkan tahapan bermain bersama, masih bermain sendiri. Dari hasil pengamatan awal peneliti mengamati masih banyak anak yang belum bisa bersosialisasi dengan baik, karena bermain menyendiri, membuat kelompok-kelompok, bermainnya cenderung egois, anak juga tidak suka membaur dengan temannya, anak belum bisa mandiri, anak sering sekali meminta bantuan kepada gurunya, belum berani lepas dengan orang tuanya.

Guru sudah melakukan berbagai cara salah satunya adalah dengan menyediakan berbagai alat permainan di dalam kelas seperti puzzle, boneka tangan, mobil- mobilan, dan lain- lain, namun usaha yang dilakukan guru masih belum menunjukkan hasil yang maksimal, anak terlalu bosan dengan mainan yang sudah pernah mereka lihat dirumah. Tidak adanya kreasi dan inovasi alat permainan edukatif menyebabkan anak bosan, dan menyebabkan cara berpikir anak monoton. Banyak juga alat permainan edukatif yang cepat rusak karena bahannya tidak bagus. Semua alat permainan edukatif yang ada di sekolah merupakan alat mainan yang dibeli bukan diciptakan, karena itu hasilnya kurang mengacu pada permasalahan yang dialami anak.

Pada saat anak masuk sekolah anak perlu belajar tentang sosialisasi terhadap teman dan guru mereka, terutama anak Kelompok Bermain masih belum bisa bersosialisasi karena masih awal masuk sekolah. Adapun alat permainan edukatif yang ada belum mampu secara maksimal mengembangkan sosialisasi anak. Terlebih mainan edukatif yang monoton membuat berkurangnya antusias anak. Semua hal yang dilakukan guru belum bisa tercapai secara maksimal. Tema pembelajaran di KB juga belum tertangkap sempurna oleh anak- anak, padahal seharusnya anak- anak harus dapat bersosialisasi dengan temannya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi, penulis berupaya melakukan penelitian tindakan kelas mengenai bagaimana meningkatkan sosialisasi anak yang bertujuan untuk memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi yang penulis rumuskan dengan judul “Upaya Meningkatkan sosialisasi Anak melalui Alat permainan Edukatif Kabathokdi KB Happy Holy Kids Soeta Semarang. Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Kajian teori

a. Pengertian Sosialisasi

Muhibin dalam Nugraha dan Rahmawati (2006: 1.8) berpendapat bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Lebih dalam lagi Susanto (2011:134) menjelaskan bahwa, makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada di luar

dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan yang lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok.

Satu lagi pendapat dari Mulyasa (2010: 30) mengemukakan perkembangan sosial merupakan aktivitas yang berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara. Ketika anak berhubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa- peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupan anak yang dapat membantu pembentukan kepribadiannya. Apa yang telah dipelajari anak dari lingkungan turut mempengaruhi pembentukan perilaku sosialnya.

Beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahwa perkembangan sosial adalah perkembangan tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, menjalin hubungan timbal balik dan kerjasama dengan orang di sekitar untuk membentuk pribadi yang sesuai dalam kehidupan masyarakat sekitar.

b. Strategi Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak

Sujiono dan Sujiono (2010:22) mengatakan bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak lain. Bermain adalah sarana utama bagi pengembangan kemampuan sosial anak, melalui bermain anak juga belajar untuk berteman.

Hughes dalam Soefandi dan Pramudya (2009:105) menyebutkan bahwa teman akan membantu anak menumbuhkan kemampuan sosial. Ketika anak mulai dapat berteman anak akan beradaptasi langsung dengan lingkungan sosial, untuk itu orang tua harus membekali anak dengan aturan sosial. Aturan sosial yang sederhana dipelajari anak dengan cara mengobservasi dan meniru, misalnya yaitu: (1) anak mampu bermain bersama dengan teman; (2) anak mampu menghargai hak dan pendapat orang lain; (3) anak mampu berbagi dengan teman; (4) anak mampu memahami perasaan teman.

Fikriyati (2013:112) berpendapat bahwa aturan sosial lain yang dapat dibekalkan orang tua pada anak ketika berteman yaitu sebagai berikut: (1) anak mampu bermain dan bergaul dengan anak-anak lain; (2) anak mampu untuk

bergiliran atau antri; (3) anak mampu menunjukkan perhatian dalam mengeksplorasi atau menjelajahi perbedaan jenis kelamin.

Aturan sosial berlaku tidak hanya dari orang tua kepada anak, guru juga memiliki aturan sosial yang berlaku dalam proses belajar mengajar. Sebagai orang tua dan guru membuat dan menerapkan aturan sosial harus dengan kesepakatan anak. Melibatkan anak dalam membuat aturan akan membuat anak rela untuk terlibat dalam aturan sosial yang berlaku. Susanto (2011:17) mengemukakan beberapa gambaran yang dapat dijadikan patokan dalam membuat aturan sosial yaitu:

1) Dalam memperlakukan teman

Aturan sosial dalam memperlakukan teman misalnya seperti: memperlakukan satu sama lain dengan hormat, menggunakan perilaku yang sopan dan baik, saling tolong menolong satu sama lain, bermain dengan semua teman, mampu berbagi dengan teman, serta menghargai perasaan teman.

2) Saat belajar dan berkomunikasi

Aturan sosial saat belajar dan berkomunikasi misalnya seperti: mengangkat tangan saat ingin bertanya atau menyampaikan ide, menggunakan suara yang tidak terlalu keras saat berdiskusi, menggunakan bahasa yang sopan dan tidak menyakiti serta merespon saat teman bercerita atau berbicara.

3) Dalam menyelesaikan masalah

Aturan dalam menyelesaikan masalah misalnya seperti: menyelesaikan masalah dengan tenang, saat menyelesaikan konflik saling mendengarkan satu sama lain, menghargai hak dan pendapat teman serta menyelesaikan masalah melalui diskusi bersama.

4) Peraturan berada di dalam kelas/ saat bermain

Aturan sosial berada di dalam kelas misalnya seperti: masuk keluar kelas dengan tenang dan tidak mendorong teman saat berjalan dan peraturan dibuat demi keselamatan bersama.

- 5) Memperhatikan dan mengawasi satu sama lain
- 6) Aturan sosial memperhatikan dan mengawasi satu sama lain misalnya seperti: memelihara peralatan milik sekolah, menggunakan tangan dan kaki sebagai mana mestinya.

Berdasarkan pendapat para ahli, aturan sosial dibuat atas kesepakatan bersama dengan anak. Melibatkan anak dalam membuat aturan akan membuat anak rela untuk terlibat dalam aturan sosial yang berlaku. Adanya aturan sosial merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak yang lebih baik.

c. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Pendapat yang pertama datang dari Soetjiningsih, dalam Rolina (2012: 6) mengatakan bahwa APE adalah alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya, dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik- motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif, dan sosial.

Lebih jauh lagi pendapat adalah pengertian APE menurut Hidayat (2007: 94) yang mengungkapkan bahwa APE merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam perkembangan anak. Melalui alat permainan ini, anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif, dan adaptasi sosialnya. APE harus aman, ukurannya sesuai usia anak modelnya jelas, menarik, sederhana, dan tidak mudah rusak.

Pendapat yang berbeda dikemukakan oleh Ariesta (2012: 2) bahwa APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat (dibeli).

Melihat pendapat- pendapat diatas, dapat dikatakan bahwa APE adalah Alat yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan anak usia pra- sekolah (anak usia dini) serta bernilai edukatif. APE tidak harus mahal, namun dapat dibuat dari bahan- bahan di sekitar kita ataupun barang bekas yang tidak terpakai. APE harus dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan tidak hanya

satu aspek perkembangan ataupun kecerdasan anak. Hal tersebut juga sesuai dengan salah satu prinsip pembelajaran AUD yaitu pembelajaran terpadu atau tematik. Namun, pada bahasan kali ini akan dibahas APE yang fokus pada salah satu aspek perkembangan anak (walaupun tetap ada manfaat lain, yaitu pengembangan aspek perkembangan yang lain). Jadi APE “ Kabathok” adalah alat permainan edukatif dari bahan lokal yang dapat menstimulasi anak dalam tujuan tercapainya tugas perkembangan anak.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

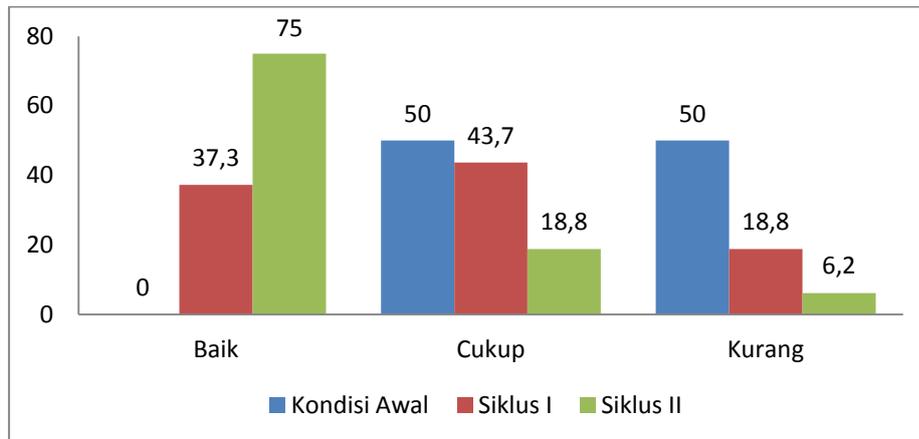
Siklus I pada pertemuan kedua dan ketiga sudah ada beberapa anak yang mengalami peningkatan dalam memahami aturan bermain APE Kabathok. Siklus II sudah mengalami banyak peningkatan, anak sudah mulai terbiasa dengan permainan Kabathok sehingga anak sudah bisa memahami aturan-aturan dan tata cara yang berlaku dalam bermain.

Berikut gambaran peningkatan kemampuan sosial anak dari kondisi awal, siklus I dan siklus II:

Tabel 7.

Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Sosial Anak

Indikator	Kriteria	Persentase (%)		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Mentaati Aturan yang Berlaku dalam Lingkungan Sosial	Baik	0%	37,5%	75%
	Cukup	50%	43,7%	18,8%
	Kurang	50%	18,8%	6,2%
Jumlah		100%	100%	100%



Grafik 4.

Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Sosial Anak

Data dari tabel dan grafik diatas dapat dilihat peningkatan kemampuan sosial anak dari mulai kategori baik kondisi awal yaitu 0%, siklus I yaitu 37,5% dan siklus II yaitu 75%. Pada kategori cukup kondisi awal 50% , siklus I 46,7% dan siklus II 18,8%. Kategori kurang pada kondisi awal 50%, siklus I 18,8% dan siklus II 6,2%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan kelas yang berbunyi melalui Alat Permainan Edukatif Kabathok dapat mengembangkan sosialisasi anak pada usia 3- 4 tahun KB Happy Holy Kids Soeta Semarang btahun pelajaran 2016/2017.

2. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian siklus I dilakukan 3 kali pertemuan yang memfokuskan pada kemampuan sosial anak dengan indikator menaati aturan yang berlaku pada lingkungan sosial, dengan sasaran penilaian bermain dengan semua teman, menggunakan bahasa yang sopan saat berkomunikasi, merespon saat teman bercerita atau berbicara, menyelesaikan masalah melalui diskusi bersama dan memelihara peralatan milik sekolah.

Pelaksanaan penelitian siklus II dilakukan 3 kali pertemuan yang memfokuskan pada kemampuan sosial anak dengan indikator menaati aturan yang berlaku pada lingkungan sosial, dengan sasaran penilaian sama seperti siklus I yaitu bermain dengan semua teman, menggunakan bahasa yang sopan saat

berkomunikasi, merespon saat teman bercerita atau berbicara, menyelesaikan masalah melalui diskusi bersama dan memelihara peralatan milik sekolah.

Pelaksanaan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak melalui bermain APE Kabathok KB Happy Holy Kids Soeta Semarang tahun pelajaran 2016/ 2017. Anak memerlukan waktu untuk membiasakan diri dan memahami tata cara serta aturan yang berlaku dalam bermain drama panggung Kabathok. Terbukti dalam bermain Kabathok masih ada beberapa anak yang belum memahami tata cara dan aturan yang berlaku dalam bermain Kabathok, seperti: anak masih memilih-milih teman untuk bermain Kabathok bersama, anak yang masih takut untuk bermain bersama temannya, anak belum dapat berbahasa sopan saat berkomunikasi dan anak belum dapat merespon saat teman bercerita ataupun berbicara.

Siklus I pada pertemuan kedua dan ketiga sudah ada beberapa anak yang mengalami peningkatan dalam memahami aturan bermain Kabathok. Siklus II sudah mengalami banyak peningkatan, anak sudah mulai terbiasa dengan permainan Kabathok sehingga anak sudah bisa memahami aturan-aturan dan tata cara yang berlaku dalam bermain.

C. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa melalui Bermain Alat Permainan Edukatif Kabathok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia 3- 4 tahun KB Happy Holy Kids Soeta Semarang tahun pelajaran 2016/2017. Hal tersebut ditandai dengan peningkatan rata-rata skor rekapitulasi hasil observasi. Rata-rata peningkatan kemampuan sosial anak usia 3- 4 tahun KB Happy Holy Kids Soeta Semarang pada kriteria Baik, kondisi awal sebesar 0% mengalami peningkatan menjadi 37,5% pada siklus I dan akhirnya meningkat menjadi 75% pada siklus II. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 75% anak meningkat kemampuan sosialnya setelah mengikuti proses pembelajaran melalui Bermain Alat Permainan Edukatif Kabathok. Peningkatan kemampuan sosialisasi anak dalam bermain alat permainan edukatif kabathok yang dimaksud yaitu tercapainya

indikator mentaati aturan yang berlaku dalam lingkungan sosial. Anak mampu mentaati aturan yang dibuat berdasarkan kesepakatan bersama sebelum melakukan permainan, yang ditandai dengan aktivitas anak dalam kriteria baik dari lima sasaran penilaian dalam lembar observasi yaitu anak dapat bermain dengan semua teman, anak mampu berkomunikasi dengan bahasa halus dan sopan dengan semua orang, anak mampu merespon saat teman berbicara, mampu menyelesaikan masalah melalui diskusi bersama dan mampu memelihara permainan milik sekolah. Hal ini seiring dengan pendapat dari Suyanto (2008:163) yaitu mengenal aturan di sekolah dan di rumah merupakan bagian dari pengetahuan sosial. Aturan hendaknya diperkenalkan pada anak sedikit demi sedikit, dengan demikian anak senantiasa ingat aturan yang berlaku di lingkungan sosial. Melatih anak memahami aturan dapat melalui permainan misalnya bermain peran, bermain bola dan sebagainya.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi melalui Bermain Alat Permainan Edukatif Kabathok dapat meningkatkan sosialisasi anak usia 3- 4 tahun KB Happy Holy Kids Soeta Semarang tahun pelajaran 2016/2017, dapat digunakan sebagai kegiatan langsung untuk anak sebagai bahan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Anggit, 2014. *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan Sosial Emosional*. (<http://eprints.ums.ac.id/29837/>)
- Ariesta, 2012. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. Bandung: Sandiarta Sukses
- Ayahbunda. 2006. *Perkembangan Anak*. : Gaya Fafvorite Press
- Bronson B Martha, A. 2001. *Alat Bermain Pilihan*. Jakarta: Taman Kanak- kanak Islam (TKI/RA) Masjid Istiqlal Jakarta.
- Fikriyati, Mirroh. 2013. *Perkembangan anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta : Laras Media Prima.

- Hidayat, Aziz Alimul. 2007. *Siapa Bilang Anak Sehat Pasti Cerdas*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Hurlock, Elizabeth B. 2013. *Perkembangan Anak Jilid 1 edisi keenam*. Jakarta : Erlangga.
- Morrison, George S. 2012. *Dasar- dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT Indeks.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, Ali. Rahmawati, Yeni. 2006. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rolina. 2012. *Alat permainan edukatif*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sain, 2013. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Aspek Perkembangan terhadap anak usia Pra Sekolah*. (<http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/eners/article/view/1762/1402>) diunduh pada tanggal 22 Juli 2016 pukul 06:39.
- Soefandi dan Pramudya. 2009. *Potensi Strategi Mengembangkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak Pengenalan dengan Matematika, sains, Seni, Bahasa dan Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wulan Ratna. 2011. *Mengasah Kecerdasan Pada Anak (Bayi- Pra Sekolah)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

- Yahro, Siti Ulfatus. 2009. *Upaya Guru dalam Mengembangkan Sosial- emosional Anak Usia Dini dengan pendekatan Beyond Centers And Circle*. <http://digilib.uin-suka.ac.id/3116/1/BAB%201,V.pdf>. Diunduh pada tanggal 13 Juli 2016 pukul 22.07.
- Yulianti, Enny. 2013. *Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain*. <http://lib.unnes.ac.id/18825/1/1601910020.pdf>. diunduh pada tanggal 13 Juli 2016 pukul 20.48.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak- kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.