

**PENGARUH PERMAINAN *SNOWBALL DRILLING*
TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
TAMANKANAK-KANAK LABORATORIUM MODEL UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH PONTIANAK**

Lili Arlia Purnama, Sutrisno, Diana
PG-PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak
email: liliarliaspd@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) kecerdasan kinestetik anak sebelum permainan *snowball drilling* anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak, 2) kecerdasan kinestetik anak setelah permainan *snowball drilling* anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak, 3) Pengaruh permainan *snowball drilling* terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan bentuknya eksperimen *pre experimental design*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan teknik dokumentasi. Alat pengumpulan data menggunakan pedoman observasi dan pedoman dokumentasi. Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* maka dapat dilakukan perhitungan dengan uji-t melalui program SPSS 17 dengan hasil kecerdasan kinestetik anak yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan adalah t-hitung sebesar 29.000 dengan tingkat Sig. (2 tailed = 0,000 sehingga nilai t-tabel = 2.201 pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), karena t-hitung \geq t-tabel. Kesimpulan yang dapat diambil dari nilai tersebut yaitu ada pengaruh permainan *snowball drilling* terhadap kecerdasan kinestetik anak.

Kata kunci: Permainan *Snowball Drilling*, Kecerdasan Kinestetik.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine: 1) kinesthetic intelligence of the child before the game snow ball drill in children aged 4-5 years in kindergarten Laboratory Model Muhammadiyah University Pontianak, 2) Kinesthetic intelligence of the child after the game snow ball drilling children aged 4-5 years in kindergarten Laboratory Model Muhammadiyah University Pontianak, 3) Effect of drilling snow ball game against kinesthetic intelligence of children aged 4-5 years in kindergarten Laboratory Model Muhammadiyah University Pontianak. This study used an experimental method with quantitative approach and forms of preexperimental design experiment. Data collection techniques using observation and documentation techniques. Data collection tool using the observation and documentation guidelines. Based on data from the pretest and posttest can be calculated using t-test by SPSS 17 with the result kinesthetic intelligence of children who performed before and after treatment is count of 29,000 with a Sig rate. (2 tailed t=0,000 so that value-table =2,201 on the level of significance ($\alpha =0.05$), because count \geq t-table. So the conclusions that can be drawn from these values are no game snow ball effect of drilling on kinesthetic intelligence of children.

Keywords: Snowball Drilling Game, Kinesthetic Intelligence.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani yang berorientasi pada edukasi, mengarahkan kegiatan anak melalui pemenuhan kebutuhan keterampilan pada diri anak disamakan dengan tahap perkembangan fisik dan mentalnya. Setiap kelompok anak diarahkan pada keterampilan gerak yang dibutuhkannya, misalnya bagi anak usia di bawah lima tahun perlu di kembangkan kemampuan pengaturan tubuh, dan bagian akusianya di atas lima tahun perlu di kembangkan keterampilan dasarnya, sementara bagian anak lebih dewasa diarahkan pada keterampilan khususnya, seperti cabang olahragat tertentu.

Kecerdasan Kinestetik (*Bodily Kinesthetic Intelligence*) Kecerdasan kinestetik merupakan dasar dari pengetahuan karena pengalaman yang berhubungan dengan gerakan dan sensasi pada tubuh fisik. Kecerdasan kinestetik berhubungan dengan kemampuan dalam menggunakan tubuh secara terampil untuk mengungkapkan ide atau pemikiran dan perasaan, mampu bekerja dengan baik dalam menangani dan memanipulasi objek (Manurung, 2013: 52).

Kecerdasan kinestetik merupakan kelebihan yang dimiliki seseorang lebih dari yang lainnya dalam mengatur gerakan tubuhnya. Anak yang menonjol dalam kecerdasan ini selalu mengekspresikan dirinya melalui gerakan-gerakan tubuhnya, ia memiliki keseimbangan tubuh yang baik. Ia dapat mengingat dan menerima setiap informasi yang diterimanya dalam saat belajar meskipun ia sedang asyik melakukan aktivitas geraknya.

Pengembangan kecerdasan kinestetik pada anak sangat mempengaruhi aktivitas geraknya, setiap anak selalu melakukan gerakan-gerakan tubuh tetapi gerakan-gerakan anak belum terarahkan dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik. Dalam mengembangkan kemampuan kecerdasan kinestetik anak seorang guru dituntut untuk menyediakan sarana berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat menarik minat anak sehingga dapat menunjang perkembangan peserta didik. Untuk mengembangkan motorik kasar anak pendidik dapat memperhatikan kebutuhan anak yang dapat menunjang kecerdasan kinestetik, seorang pendidik harus kreatif dalam menyiapkan alat peraga untuk pembelajaran. Seorang pendidik tidak hanya terpaku pada fasilitas yang sudah ada tetapi pendidik harus berfikir cerdas dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan-permainan yang belum anak pelajari.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang kecerdasan kinestetik anak sebelum dan setelah permainan *snowball drilling* anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak dan besar pengaruh permainan *snowball drilling* terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dibutuhkan penelitian lebih lanjut dalam kegiatan fisik yang menggunakan permainan *snowball drilling* di Taman Kanak-kanak usia 4-5 tahun, yang akan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Permainan *Snowball Drilling* Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak”.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Bermain Sambil Belajar

1. Pengertian Bermain

Menurut (Sudono, 2000: 1) Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

2. Ciri-Ciri Bermain

Menurut Garvey (Tadkirotun Musfiroh, 2005: 6) Kegiatan bermain pada anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati dan mengembirakan (*enjoyable*).
- b. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti, anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya.
- c. Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain bukan karena terpaksa.
- d. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing.
- e. Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura, atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri yang memisahkannya dari kehidupan nyata (realita) sehari-hari.
- f. Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya, kegiatan bermain memiliki aturan tersendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya.
- g. Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain. Bermain bersifat fleksibel. Artinya, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.

3. Bermain dan Belajar

Menurut Syah (2014: 191) Belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran.

4. Rencana Pembelajaran

Hernawan (2011:9.7) rencana pembelajaran merupakan kegiatan merumuskan tujuan-tujuan apa yang ingin dicapai oleh suatu kegiatan pembelajaran, cara apa yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, materi atau bahan apa yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikan bahan, serta media atau alat apa yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tersebut.

5. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Mutiah (2010: 137) Bermain merupakan hal yang esensial bagi kesehatan anak-anak, meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya.

B. Permainan *Snowball Drilling*

1. Pengertian Permainan

Semiawan (2008: 20) Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenal sampai diketahui oleh anak dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampumelakukannya.

2. *Snowball Drilling*

Suprijono (2009: 105) Metode *snowball drilling* dikembangkan untuk menguatkan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari membaca bahan-bahan bacaan. Berdasarkan penjelasan di atas, metode *snowball drilling* adalah metode yang tepat untuk pembelajaran anak-anak. Sehingga peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran karena dengan menggunakan metode *snowball drilling* semua anak mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Tetapi dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti tidak mengembangkan aktivitas belajar tetapi peneliti mengembangkan kecerdasan kinestetik menggunakan metode *snowball drilling*.

3. Langkah-langkah metode Snowball Drilling

Menurut Akmam (2011: 28) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *snowball drilling* adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar.
- b. Mempresentasikan materi kepada peserta didik.
- c. Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil sesuai dengan jumlah mereka.
- d. Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim.
- e. Menyiapkan soal-soal dalam kertas dan membaginya kepada setiap kelompok.
- f. Memberikan waktu 10-15 menit kepada peserta didik untuk berdiskusi memecahkan masalah yang diberikan.
- g. Menginstruksikan kepada peserta didik untuk membentuk bola dari kertas soal yang telah diberikan.
- h. Memberi aba-aba mulai untuk segera menggulirkan bola kertas dari satu peserta didik ke peserta didik lain dalam kelompok masing-masing.
- i. Memberi aba-aba berhenti. Pada saat berhenti, peserta didik yang mendapat bola kertas memilih salah satu soal yang terdapat pada bola kertas untuk dikerjakan di papan tulis.
- j. Langkah pada nomor 8 dan 9 diulang sampai dirasa cukup atau semua soal dalam bola kertas terjawab semua.
- k. Mengklarifikasi jawaban peserta didik.
- l. Memberi penghargaan terhadap usaha peserta didik.

4. Tujuan Metode Snowball Drilling

Penggunaan *snowball drilling* bertujuan untuk membuat fase evaluasi berjalan dengan menyenangkan, meningkatkan keseriusan dan antusiasme siswa dalam mengerjakan soal evaluasi (Purnamasari, kusmayadi, Usodo, 2014: 112)

5. Kelebihan Metode Snowball Drilling (Latihan)

Menurut Kurniati kelebihan Metode *Snowball Drilling* (latihan) adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik memperoleh kecakapan motoris, contohnya menulis, melafalkan huruf, membuat dan menggunakan alat-alat.
- b. Peserta didik memperoleh kecakapan mental, contohnya dalam perkalian, penjumlahan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda/symbol, dan sebagainya.
- c. Dapat membentuk kebiasaan dan menambah ketepatan dan kecepatan pelaksanaan.

- d. Peserta didik memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu sesuai dengan yang dipelajarinya.
- e. Dapat menimbulkan rasa percaya diri bahwa peserta didik yang berhasil dalam belajar telah memiliki suatu keterampilan khusus yang berguna kelak dikemudian hari.
- f. Guru lebih mudah mengontrol dan membedakan mana peserta didik yang disiplin dalam belajarnya dan mana yang kurang dengan memperhatikan tindakan dan perbuatan peserta didik saat berlangsungnya pengajaran.

6. Kekurangan Metode *Snowball Drilling* (Latihan)

Menurut Kurniati kekurangan Metode *Snowball Drilling* (latihan) adalah sebagai berikut:

- a. Menghambat bakat dan inisiatif anak didik karena anak didik lebih banyak dibawa kepada penyesuaian dan diarahkan kepada jauh dari pengertian.
- b. Dapat menimbulkan verbalisme, terutama pengajaran yang bersifat menghafal. Dimana peserta didik dilatih untuk dapat menguasai bahan pelajaran secara hapalan dan secara otomatis mengingatkannya bila ada pertanyaan yang berkenaan dengan hapalan tersebut tanpa suatu proses berfikir secara logis.
- c. Membentuk kebiasaan yang kaku, artinya seolah-olah peserta didik melakukan sesuatu secara mekanis, dalam dalam memberikan stimulus peserta didik bertindak secara otomatis.
- d. Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan, di mana peserta didik menyelesaikan tugas secara statis sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru (diakses pada tanggal 31 Mei 2015 pada jam 07.13).

C. Kecerdasan Kinestetik

1. Pengertian kecerdasan Kinestetik

Suyadi(2009:77). Kecerdasan *kinesthetic* adalah kemampuan untuk menggunakan anggota tubuhnya untuk segala kebutuhan atau kepentingan hidup. Dengan kecerdasan ini, seseorang bisa mewujudkan apa yang dipikirkan dengan gerak fisik. Biasanya, kecerdasan ini dimiliki oleh para penari elastis, olahragawan, atlet, atraktor, dan lain sebagainya.

2. Kemampuan Gerak Dasar

Menurut samsudin (2008: 9) kemampuan gerak dasar ini dibagi menjadi tiga kategori yaitu:

- a. Kemampuan Non-lokomotor adalah Kemampuan yang dilakukan di tempat atau ruang gerak yang memadai. Kemampuan Non-lokomotor terdiri dari menekuk, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, memutar, mengocok, melambung dan lain-lain.
- b. Kemampuan Lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ketempat lainnya atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti lompat dan loncat. Kemampuan gerak lain adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur dan lari seperti kuda berlari (*gallop*).
- c. Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan ketika anak telah menguasai berbagai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak

melibatkan tangan dan kaki, tapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi objek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata kak

- d. dan mata tangan, yang mana koordinasi ini cukup penting dalam proses berjalan dalam ruang gerak. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari: gerakan mendorong (melempar. Memukul, menendang) gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat di ajarkan dengan menggunakan bola plastik yang terbuat dari bantalan karet (bola medisun) atau bola plastik dengan gerakan memantulkan bola atau mengiring bola.

3. Kaitan Antara Perkembangan Umum dan Perkembangan *Multiple Intelligences*

a. *Multiple intelligences*

- 1) Perkembangan fisiologis terdiri dari Pengembangan kecerdasan: Bodily *kinesthetic*, Visual-spasial, Verbal-*linguistik*, Intrapersonal, Interpersonal, Spritual, Naturalis.
- 2) Perkembangan psikososial terdiri dari Pengembangan kecerdasan: Verbal-*linguistik*, Visual-spasial Bodily *kinesthetic*, Intrapersonal, Interpersonal, Spritual, Naturalis.
- 3) Perkembangan bahasa dan komunikasi terdiri dari Pengembangan kecerdasan: Verbal-*linguistik*, Visual-spasial, Bodily *kinesthetic*, Intrapersonal, Interpersonal, Naturalis

(Sumber: Jamaris, 2006: 147)

4. Indikator Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini

Jamaris (2006: 143) menyatakan, yang berkaitan dengan koordinasi gerakan fisik, motorik dan visual motorik yang menggunakan *motor cortex* untuk melakukan keseimbangan gerakan tubuh. Anak yang menonjol kecerdasan *bodilykinesthetic* yang menunjukkan ciri-ciri seperti dibawah ini:

- a. Berprestasi tinggi dalam olahraga.
- b. Bergerak-gerak ketika sedang duduk.
- c. Terlibat dalam kegiatan fisik seperti olahraga, permainan, dan lain-lain.
- d. Menikmati gerak melompat, lari, gulat atau kegiatan serupa lainnya.
- e. Terampil dalam kerajinan tangan.
- f. Pintar menirukan gerakan, kebiasaan, dan perilaku orang lain.
- g. Senang bekerja dengan tanah liat, melukis dengan jari, atau kegiatan kotor lainnya.
- h. Senang membongkar pasang benda.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dan bentuk penelitian *Pre-Experimental One Group-Pretest-Posttest*. Penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Tempat pelaksanaan penelitian ini dikelompok TK A Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak. Tahunajaran 2015-2016, dan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2015 sampai penyusunan skripsi selesai. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi. Alat Pengumpul data yang digunakan yaitu pedoman observasi dan pedoman

dokumentasi. Teknik analisis data dengan perhitungan menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS 17.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel, menghitung hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan SPSS 17. Hasil rata-rata *pretest* yang didapat sebesar 17.58 dan rata-rata *posttest* sebesar 32.08 dari penyajian hasil penelitian memberikan gambaran bahwa terdapat pengaruh permainan *snowball drilling* terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak.

Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* dengan hasil permainan *snowball drilling* terhadap kecerdasan kinestetik yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan adalah t-hitung sebesar 29.000 dengan tingkat Sig. (2 tailed) = 0,000 sehingga nilai t-tabel = 2.201 pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), Jadi sudah jelas bahwa t-hitung lebih besar dari pada t-tabel karena jika t-hitung > t-tabel maka H_0 dapat “diterima” sedangkan H_0 “ditolak”, terdapat perbedaan antara rata-rata skor sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan kata lain ada pengaruh permainan *snowball drilling* terhadap kecerdasan kinestetik anak sebelum dan sesudah perlakuan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak dan hasil kecerdasan kinestetik anak yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, maka dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Permainan *snowball drilling* Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak. Berdasarkan simpulan tersebut adapun saran yang ingin peneliti sampaikan:

Bagi sekolah diharapkan Sekolah dapat memperhatikan dan membiasakan anak melakukan hal-hal yang dapat melatih kecerdasan kinestetik anak.

Bagi guru diharapkan kepada guru agar memvariasikan permainan dalam kegiatan fisik untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Penggunaan permainan *snowball drilling* ini dapat digunakan guru untuk kegiatan pembelajaran melalui permainan.

Bagi peneliti diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini, karena penelitian ini hanya untuk menguji keefektifan permainan *snowball drilling* dalam kecerdasan kinestetik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmam, Datul. (2011). **Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Drilling* Dengan Bantuan Alat Peraga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Pokok Bahasan Tabung Kelas Ix Mts Miftahul Falah Bonang Demak Tahun Pelajaran 2011/2012.** Jurnal Ilmu Pendidikan. (Online). (<http://www.semarang.ac.id>, Januari 2016).
- Hernawan, Asep Heri. 2011. **Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran.** Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jamaris, Martini. 2006. **Perkembangan dan Pengembangan Anak.** Jakarta: PT Grasindo.

- Kurniati, Lilis Indah. **Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran.** (Online).(<http://www.slideshare.net/lhiliesajza/kelebihan-dan-kekurangan-metode-pembelajaran>, di akses 31 mei 07.13)
- Manurung, Nurhasanah. (2013). **Pemanfaatan multiple intelligence dalam proses pembelajaran.** Jurnal Penelitian, Pengajaran dan Pensastraan (Online). (<http://www.medan.ac.id>, Januari 2016).
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. **Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak).** Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta.
- Mutiah, Diana. 2010. **Psikologi Bermain Anak Usia Dini.** Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Purnamasari, Nelly Indrastuti. Kusmayadi, Triatmojo. Usodo, Budi. (2014). **Eksperimentasi Model Jigsaw Snowball Drilling Pada Materi Pokok Tabung, Kerucut, dan Bola di Tinjau dari Gaya Belajar siswa.** Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika(Online). (<http://www.surakarta.ac.id>, Januari 2016).
- Samsudin. 2008. **Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak.** Jakarta: Prenada Media Group.
- Semiawan, Conny R. 2008. **Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar.** Jakarta: indeks.
- Sudono, Anggani. 2000. **Sumber Belajar dan Alat Permainan.** Jakarta: PT Grasindo.
- Supranto J. (2009). **Statistik Teori Dan Aplikasi.** Jakarta: Erlangga.
- Suprijono, Agus. 2013. **Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem.** yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. 2009. **Permainan Edukatif yang Mencerdaskan.** Banguntapan jogjakarta : Power book (IHDINA).
- Syah, Muhibin. 2014. **Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik.** Jakarta: PT RajaGrafindo persada.