

TERAPI "*BER-BI*" UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL PADA SISWA TK DESA SEWULAN, MADIUN TAHUN 2014

Hagus Muryanto¹⁾, Asroful Kadafi²⁾, Risha Pramana Trisnani³⁾, Vivi Yuniar⁴⁾

1. Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Madiun Hagus Muryanto
Email:

2. Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Madiun Asroful Kadafi
Email: asrafulkhadafi@yahoo.co.id

3. Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Madiun Risha Pramudia Trisnani
Email: rischa_pramudia@yahoo.com

4. Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Madiun Vivi Yuniar
Email:

Abstract

Nowadays, Children often have problems in order to adapt to their environment on a daily, one of the important problems to overcome is the Prosocial problem. The purpose of this research explicitly to improve the Prosocial behavior Kindergarten students of Sewulan Dagangan Madiun in 2013/2014 by therapy "Ber-Bi". In Our research used True-Experimental One Group Pretest Posttest Design. In this research the data analysis was conducted with statistics by calculating the percentage, the method of collection of data through observation and interview. The results of this research have increase the Prosocial behavior by 35% from pre-test results of 38% to 73% after treatment with the Bingo game. This research is expected to contribute information about how to increase of the Prosocial behavior Kindergarten students by Bingo game.

Keyword: Prosocial, Games Bingo Card

1. PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak pada hakikatnya merupakan wadah bagi perkembangan seluruh aspek kepribadian anak usia 4-6 tahun yang direncanakan secara sistematis dan terprogram, dikembangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Sesuai dengan PP. No. 27 Tahun 1990, Bab I, pasal 1, menurut Kepmen Dikbud RI No. 0486/U/1992, Bab II, pasal 3 ayat 1, tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri di lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Depdikbud,1994)

Seorang anak sering menghadapi permasalahan dalam rangka beradaptasi dengan lingkungannya sehari-hari. Berbagai masalah timbul karena kurangnya keselarasan perkembangan anak.

Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru TK, peneliti menemukan beberapa permasalahan anak TK Sewulan kecamatan Dagangan kabupaten Madiun bahwa sebagian besar anak didiknya kurang peka terhadap situasi di sekitarnya, misalnya memberi teman yang membutuhkan, membantu teman yang mengalami kesulitan dan acuh tak acuh terhadap temannya.

Anak usia TK, bermain merupakan gejala yang melekat langsung pada kodrat anak. Apabila anak enggan bermain, ada kemungkinan penyebabnya misal: terhalang oleh kelainan, sakit, atau hambatan lainnya. Bermain merupakan gejala alami pada anak yang dapat diamati di lingkungan dan budaya manapun anak berada. Mengabaikan kenyataan ini jelas bertentangan dengan kebutuhan perkembangan jiwa anak.

Permasalahan yang disebutkan di atas, dapat diatasi dengan terapi ber-bi, yang dipandang sangat cocok digunakan untuk meningkatkan prososial siswa TK. Terapi *Ber-bi*

merupakan bentuk permainan kartu yang didalamnya memuat pertanyaan-pertanyaan social yang harus dipecahkan oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas mengenai data dan permasalahan yang diperoleh maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Terapi Bermain "*Ber-Bi*" untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Siswa TK Sewulan Kec. Dagangan Kab. Madiun"

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: "Apakah dengan terapi "*Ber-Bi*" efektif digunakan untuk meningkatkan perilaku Prososial Siswa TK Sewulan Kec. Dagangan Kab. Madiun".

Pada hakikatnya tujuan penelitian ini adalah terapi *Ber-Bi* digunakan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa TK Sewulan Kec. Dagangan Kab. Madiun.

1. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

Bagi ilmu pengetahuan khususnya bidang psikologi pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pengembangan dan inovasi di dunia pendidikan dalam kaitannya dengan masalah sosial siswa TK

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat memberikan masukan bagi ilmuwan psikologi khususnya psikologi pendidikan, yang nantinya penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi peneliti-peneliti lain yang ingin meneliti jenis bidang yang sama.
- b. Bagi partisipan baik yang mengikuti maupun yang tidak mengikuti, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan informasi mengenai cara meningkatkan perilaku prososial siswa TK dengan menggunakan permainan bingo.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, perilaku prososial yaitu perilaku yang menimbulkan konsekuensi positif bagi kesejahteraan fisik maupun psikis orang lain. Tingkah laku ini dilakukan secara sukarela dan menguntungkan orang lain tanpa mengharapkan imbalan, yang meliputi menolong, membantu, membagi, menyumbang, dan memperhatikan hak dan kesejahteraan orang, serta punya kepedulian terhadap orang lain.

Menurut Staub (Dayakisni & Hudaniah, 2006: 212), terdapat tiga indikator yang menjadi tindakan prososial, yaitu:

- a. Tindakan itu berakhir pada dirinya dan tidak menuntut keuntungan pada pihak pelaku.
- b. Tindakan itu dilahirkan secara sukarela.
- c. Tindakan itu menghasilkan kebaikan.

Faktor-Faktor Yang Mendasari Perilaku Prososial

Staub dalam Dayakisni & Hudaniah, (2006: 212), terdapat beberapa faktor yang mendasari seseorang untuk bertindak prososial, yaitu:

- a. *Self-gain*, harapan seseorang untuk memperoleh atau menghindari kehilangan sesuatu, misalnya ingin mendapatkan pengakuan, pujian atau takut dikucilkan.
- b. *Personal values and norms*, adanya nilai-nilai dan norma sosial yang diinternalisasikan oleh individu selama mengalami sosialisasi dan sebagian nilai-nilai serta norma tersebut berkaitan dengan tindakan prososial, seperti berkewajiban menegakan kebenaran dan keadilan serta adanya norma timbal balik.
- c. *Empathy*, kemampuan seseorang untuk ikut merasakan perasaan atau pengalaman orang lain. Kemampuan untuk empati ini erat kaitannya dengan pengambilalihan peran. Jadi prasyarat untuk mampu melakukan empati, individu harus memiliki kemampuan untuk melakukan pengambilan peran.

Faktor Situasional Dan Personal Yang Berpengaruh Pada Perilaku Prososial

Berdasarkan penjelasan Piliavin, maka dapat disimpulkan bahwa baik faktor situasional maupun kepribadian akan menentukan individu untuk bertindak prososial. Namun ketika faktor situasi melemah, faktor kepribadian akan lebih bisa meramalkan terjadinya tindakan prososial. Dengan demikian, orang dengan karakteristik kepribadian tertentu lebih mungkin untuk menolong ketika situasi tidak menuntunnya memberi pertolongan atau ketika menyaksikan situasi darurat samar-samar. Meskipun demikian, lingkungan atau situasi dimana pertolongan itu diperlukan dapat memiliki efek memperkuat persepsi tentang tindakan apa yang cocok yang seharusnya dilakukan.

Motivasi Untuk Bertindak Prososial

Ada beberapa konsep teori yang berusaha menjelaskan motivasi seseorang untuk bertindak prososial, yaitu:

a. *Empathy-Altruism Hypothesis*

Batson, dkk. meneliti mengenai perilaku prososial dan menemukan adanya hubungan erat antara perilaku menolong (prososial) dan empati. Artinya, orang yang empatinya lebih

tinggi cenderung mudah menolong orang lain atau berperilaku prososial. Sebaliknya, orang yang empatinya lebih rendah, lebih sedikit kemungkinannya menolong orang lain.

b. *Empathic Joy Hypothesis*

Menurut model ini tindakan prososial dimotivasi oleh perasaan positif ketika seseorang menolong. Ini terjadi hanya jika seseorang belajar tentang dampak dari tindakan prososial tersebut. Selain itu, individu dituntut untuk memberikan pertolongan, perasaan positif tetap timbul setelah ia memberikan pertolongan.

Terapi *Ber-bi* (Bermain *Bingo Card*)

1. Pengertian Permainan *Bingo Card*

Secara umum bermain dapat diartikan sebagai suatu aktifitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif atau keduanya. Permainan dan masyarakat merupakan dua hal yang berkembang bersama-sama. Permainan dilakukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dengan bermain, anak-anak dapat mengenal lingkungannya, belajar tentang aturan-aturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Dengan cara ini anak-anak dapat belajar berbagai macam pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk dapat bergaul dan hidup di masyarakat. Jadi, permainan dapat disebut sebagai alat untuk mengembangkan pengenalan terhadap lingkungan. Dengan demikian bermain merupakan cara belajar yang menyenangkan, karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajari ini disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadarinya.

Bingo Card menurut Kathryn Geldard dan David Geldard (2013:347) merupakan sebuah kartu yang di dalamnya masing-masing berisi sembilan kotak masing-masing tiga baris dan tiga kolom, dimana pada tiap kotaknya terdapat pernyataan-pernyataan bertema tertentu.

2. Cara Melaksanakan Permainan *Bingo Card*

Cara memainkan permainan *Bingo Card* menurut Kathryn Geldard dan David Geldard (2013:347-348) sebagai berikut:

a. Tiap anak diberi sebuah kartu yang di dalamnya masing-masing berisi sembilan kotak masing-masing tiga baris dan tiga kolom. Pada tiap kotaknya terdapat salah satu dari pernyataan-pernyataan berikut ini:

1) "Carilah orang yang memakai *pita*",

2) "Carilah orang yang memakai kacamata",

3) "Carilah orang yang usianya delapan tahun",

4) "Carilah orang yang rambutnya berbentuk ekor kuda poni",

5) "Carilah orang yang ulang tahunnya pada bulan Mei",

6) "Carilah orang yang menyukai kembang kol (cauliflower)",

7) "Carilah orang yang merupakan anak bungsu dalam sebuah keluarga",

8) "Carilah orang yang mempunyai hewan peliharaan".

9) "Carilah orang yang pandai mengaji".

b. Anak-anak diminta untuk saling bergaul dan mengajukan pertanyaan untuk menemukan seorang anak yang cocok dengan deskripsi pada kartu tersebut.

c. Saat seorang anak menemukan anak dengan ciri-ciri yang sesuai dengan deskripsi pada kartu tersebut, anak tersebut harus memberikan paraf pada kotak dalam kartu si anak yang mencarinya.

d. Satu orang anak tidak diperbolehkan memberikan paraf lebih dari satu kotak pada kartu anak lainnya. Tujuannya adalah menilai sebuah bingo yang mempunyai paraf pada tiga kotak berurutan secara horizontal, vertikal, atau diagonal.

e. Saat seorang anak mendapatkan ini semua, ia boleh berteriak "Bingo!"

f. Permainan bisa terus dilanjutkan sampai salah seorang anak menyelesaikan seluruh sembilan kotak.

Karakteristik Siswa Taman Kanak-Kanak

Kartini Kartono (1986 : 113) mengungkapkan ciri khas anak masa kanak-kanak sebagai berikut :

1. Bersifat egosentris naïf

Seorang anak yang egosentris naïf memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Anak sangat terpengaruh oleh akalunya yang masih sederhana sehingga tidak mampu menyelami perasaan dan pikiran orang lain.

2. Relasi sosial yang primitive

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egosentris yang naïf. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara keadaan dirinya dengan keadaan lingkungan sosial sekitarnya.

Teknik bermain bingo secara klasikal.

Variabel-Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Penelitian ini terdiri dari dua variable, yaitu:

1. Prososial sebagai variable terikat (X)
2. Terapi Ber-Bi sebagai variable bebas (Y)



Definisi operasional:

1. Prososial adalah tindakan moral yang biasa dilakukan seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain, dan mengungkapkan simpati yang ada pada siswa TK Ds. Sewulan, Kec. Dagangan, Kab. Madiun
2. Terapi *Ber-Bi* adalah terapi bermain yang menggunakan media kartu yang di dalam kartu tersebut terdapat pertanyaan bertema social, dalam hal ini, strategi permainan model bingo yang akan diterapkan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa TK Ds. Sewulan, Kec. Dagangan, Kab. Madiun

Penerapan Terapi Bermain Model Bingo untuk meningkatkan Perilaku Prososial Siswa TK

Bermain merupakan cara belajar yang menyenangkan, karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajari ini disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadarinya.

Bagi siswa, menumbuhkan prososial pada diri siswa sangat penting sebagai modal kelak untuk hidup dalam lingkungan nyata. Prososial merupakan tindakan moral yang biasa dilakukan seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain, dan mengungkapkan simpati.

Penanaman perilaku prososial mutlak diperlukan bagi peserta didik terutama anak usia dini. Salah satu upaya agar mereka dapat mengembangkan perilaku prososial yang ada pada dirinya adalah dengan permainan *bingo card*. *Bingo card* menurut Kathryn Geldard dan David Geldard (2013:347) merupakan sebuah kartu yang di dalamnya masing-masing berisi sembilan kotak masing-masing tiga baris dan tiga kolom, dimana pada tiap kotaknya terdapat pernyataan-pernyataan bertema tertentu.

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan paparan di atas peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

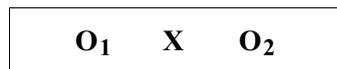
Aplikasi *terapi Ber-Bi* efektif untuk meningkatkan perilaku prososial siswa TK Sewulan Kec. Dagangan Kab. Madiun.

2. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan desain *True-Experimental* (eksperimen betul-betul) dikatakan *true experimental* karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2012: 75). Tepatnya desain penelitian ini menggunakan one group pretest-posttest design. Menurut Sugiyono (2009:111), uji keefektifan dalam desain one group pretest-posttest design adalah dengan membandingkan hasil pretest dan posttest satu kelompok subyek penelitian saja tanpa ada kelompok pembanding.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka desain penelitian one group pretest posttest design yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 1. Skema One Group Pretest Posttest Design

Keterangan :

- O1 : Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan dengan teknik bermain bingo dalam mengembangkan prososial siswa)
- O2 : Nilai posttest (setelah diberi perlakuan dengan teknik bermain bingo dalam mengembangkan prososial siswa)
- X : Intervensi yang di lakukan

Lebih lanjut dalam desain penelitian ini, memberikan pretest untuk mengetahui tingkat pertumbuhan prososial siswa. Kemudian diberikan perlakuan dengan teknik bermain bingo untuk menumbuhkan prososial pada siswa TK Ds. Sewulan, kec. Dagangan, kab. Madiun dan pada akhirnya diberikan posttest untuk mengukur tingkat pertumbuhan prososial siswa setelah diberikan perlakuan dengan teknik bermain bingo.

Teknik bermain bingo untuk menumbuhkan prososial pada siswa TK Ds. Sewulan, kec. Dagangan, kab. Madiun ini diujicobakan/ dilakukan kepada 40 siswa TK Ds. Sewulan yang perlu ditumbuhkan prososialnya, dan dilakukan sebanyak enam kali pelaksanaan perlakuan dengan Populasi dan Sampel/Subyek Penelitian

Sugiyono (2012: 80) berpendapat, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dari penelitian ini adalah siswa TK Ds. Sewulan, Kec. Dagangan Kab. Madiun, dengan jumlah populasi sebanyak 80 Siswa. Dari jumlah populasi sebanyak 80 siswa diambil sampel sebanyak 20 siswa. Sampel diambil secara acak (*simple random sampling*) tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Sewulan. Tempat penelitian ini terdapat di Ds. Sewulan, Kec. Dagangan, Kab. Madiun.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Metode Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang:

- a. Tindakan yang berakhir pada dirinya dan tidak menuntut keuntungan pada pihak pelaku.
- b. Tindakan yang dilahirkan secara sukarela.
- c. Tindakan yang menghasilkan kebaikan.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mengungkap informasi tentang permasalahan dari siswa kelas VIIIA SMP PSM Taji Kabupaten Magetan yang menjadi subyek pada penelitian ini.

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui peningkatan tentang perilaku prososial siswa melalui terapi Ber-Bi perlu dilakukan teknik analisis data. Analisis data ini dilakukan dengan statistik dengan menghitung prosentase. Rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Prosentase

F = Jumlah skor yang paling rendah

N = Jumlah skor maksimal

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Diskripsi Situasi dan Kondisi Tempat Penelitian

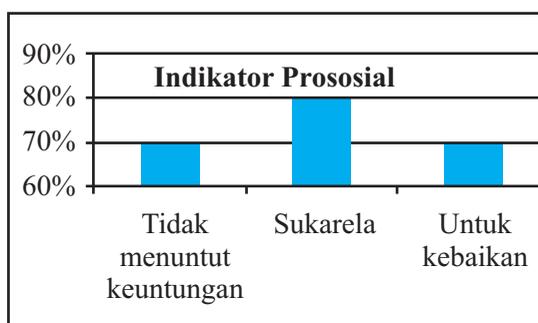
Penelitian ini mengambil tempat di TK Sewulan, sekolah tersebut berada di Desa Sewulan, Kec. Dagangan, Kab. Madiun. Penelitian ini dilakukan pada siswa TK Sewulan Kabupaten Madiun, dengan siswa yang berjumlah 20 siswa. Peneliti dibantu oleh kolaborator yang terdiri dari konselor sekolah dan teman sejawat peneliti. Pada penelitian ini, peneliti mengobservasi tentang:

1. Tindakan yang berakhir pada dirinya dan tidak menuntut keuntungan pada pihak pelaku. Perilaku prososial dapat dilihat dari tindakan yang berakhir pada dirinya dan tidak menuntut keuntungan pada pihak pelaku, yang berarti ia merasa mendapat manfaat dari bantuan orang lain tanpa orang lain merasa dirinya telah bermanfaat bagi orang tersebut.
2. Tindakan yang dilahirkan secara sukarela. Perilaku prososial dapat dilihat dari tindakan yang dilahirkan secara sukarela, yang berarti seseorang tersebut ikhlas dalam memberikan sebuah bantuan tanpa mengharapkan sebuah imbalan atau pamrih tertentu.
3. Tindakan yang menghasilkan kebaikan. Perilaku prososial dapat dilihat dari tindakan yang menghasilkan kebajikan yang berarti seseorang melakukan tindakan yang bertujuan untuk kebaikan orang lain atau bermanfaat untuk orang lain.

Laporan Hasil Penelitian

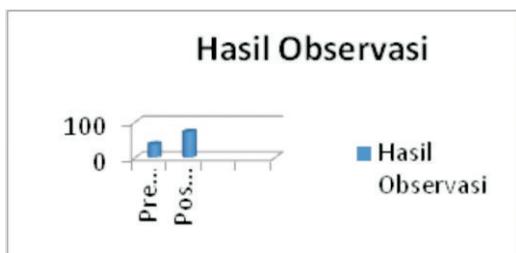
Hasil observasi peneliti terhadap perilaku prososial siswa TK Ds. Sewulan, Kec. Dagangan, Kab. Madiun menunjukkan prosentase sebesar 73 % setelah diberi intervensi terapi Ber-Bi (pre-test).

Hasil penelitian dapat digambarkan dalam sebuah grafik sebagai berikut:



Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa perilaku prososial siswa TK Ds. Sewulan, Kec. Dagangan, Kab. Madiun mengalami

peningkatan yang cukup signifikan setelah diberikan intervensi dengan terapi Ber-Bi yaitu sebesar 35% dari hasil pre-test sebesar 38% meningkat menjadi 73%. Hal tersebut disebabkan karena siswa sudah mulai menyadari dan memahami pentingnya perilaku sosial bagi dirinya setelah mendapatkan terapi bermain Bingo Card. Untuk lebih jelasnya perbedaan observasi sebelum intervensi dan setelah intervensi atau post-test bisa dilihat di grafik



Gambar 2: Grafik Nilai antara Pre-test dan Post-test

4. PENUTUP

Kesimpulan

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan prosedur yang ditempuh, penelitian ini menggunakan desain *True-Experimental*. Sampel penelitian ditetapkan secara acak yang keseluruhannya berjumlah 20 siswa TK Sewulan Dagangan Madiun.

Pelaksanaan eksperimental berlangsung selama 10 kali masing-masing berjalan selama 45 menit di lapangan. Data yang berhasil dikumpulkan melalui *assesment*, dianalisis dengan statistik dengan menghitung prosentase. Dari hasil pre-test diketahui bahwa di TK Sewulan terdapat permasalahan masih rendahnya perilaku prososial, yaitu sebesar 38 % yang memiliki perilaku sosial. Oleh karena itu perlu sebuah terobosan baru untuk meningkatkan perilaku prosial pada siswa TK Sewulan. Disini peneliti memiliki gagasan untuk mengaplikasikan terapi Ber-Bi sebagai upaya peningkatan perilaku prososial siswa

Menunjukkan bahwa perilaku prososial siswa TK Ds. Sewulan, Kec. Dagangan, Kab. Madiun mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diberikan intervensi dengan terapi Ber-Bi yaitu sebesar 35% dari hasil pre-test sebesar 38% meningkat menjadi 73%.

Saran

Dari hasil penelitian ini dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi ilmuwan psikologi khususnya psikologi pendidikan, bisa menjadikan

penelitian ini sebagai masukan bagi peneliti-peneliti lain yang ingin meneliti jenis bidang yang sama.

2. Bagi partisipan baik yang mengikuti maupun yang tidak mengikuti, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan informasi mengenai cara meningkatkan perilaku prososial siswa TK dengan menggunakan permainan bingo.

5. REFERENSI

- Baron, R. A. dan Byrne. D. (2005). *Psikolog sosial*. Jilid 2. Alih Bahasa: Ratna Djuwita. Edisi kesepuluh. Jakarta: Erlangga.
- Depdikbud. 1994. Program Kegiatan Belajar TK. Jakarta: Depdikbud
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Geldard Kathryn dan David Geldard. 2013. *Menangani Anak dalam Kelompok; Panduan Untuk Konselor, Guru dan Pekerja Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kartono, Kartini. (1986). *Psikologi Anak*. Bandung: Alumni.
- Padmonodewo, Soeminarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Depdikbud dan Penerbit Rieneka Cipta
- Purwanto Edy. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Semarang: Swadaya Manungga
- Romlah, Tatik. 1994. *Permainan Peranan Sebagai Salah Satu Alternatif Teknik Pengenalan karir di Sekolah*. Malang: FIP IKIP Malang
- Sarlito dkk, 2012: *Psikologi Sosial*. Salemba Humanika: Jakarta
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta