

Sulis Afrianti¹
Musnar Indra Daulay²
Putri Asilestari³

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak. Hal ini diduga disebabkan oleh kurang menariknya media yang digunakan oleh guru Dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan Ludo di paud Kijang rejo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas menggunakan pembelajaran secara kelompok dengan subjek penelitian peserta didik Paud Kijang Rejo pada kelompok usia 5-6 tahun yang berjumlah 19 peserta didik pada semester II tahun ajaran 2017-2018. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing 3 kali hasil pertemuan dilaksanakan di PAUD Kijang Rejo kecamatan Tapung kabupaten Kampar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui permainan tradisional ludo, Sebelum dilakukan penelitian dengan persentase 31,9%, siklus I mengalami peningkatan dengan persentase 58,7%, dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan persentase 77,1%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional Ludo dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan, dan mengelompokkan warna.

Kata Kunci : *Kemampuan Kognitif, Permainan Tradisional Ludo*

ABSTRACT

Background of Research are from the children cognitive skills very low in early childhood education children kijang rejo. This is presumably caused is not interest media that teachers were less attractive the purpose of this research to increase in capability of cognitive skill of children from the ludo game in early childhood education children kijang rejo. This research is classroom action reseach using group learning model with subject early childhood education children, 5-6 years age group is 19 people at 2nd half of the school year 2017-2018. The research was conducted in two cycle this research was conducted in PAUD Kijang Rejo, techniques used were observation. Improve learning outcomes of learners through traditional ludo games, before doing research with percentage 31,9%, cycle I has increased with the percentage of 58,7%, and cycle II has increased with the percentage of 77,1%. The result of research illustrate the presence of increasing cognitive skills of children throught the geometry ludo game early childhood 5-6 years of to know geometry form, number, and combine of color.

Keywords : *Cognitive Ability, Traditional Playing Ludo*

¹ Prodi PG-PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia
Email : sulisafiyanti@gmail.com

² Prodi PG-PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia

³ Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Undang-Undang sistem pendidikan Nasional adalah Mencerdaskan kehidupan Bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta memiliki tanggung jawab kemasyarakatan dan berbangsa.

Menurut Orinstein (Dalam Bateman, 1990:22) Anak Usia Dini (AUD) merupakan kelompok usia dalam proses perkembangan unik, karena dalam proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan masa *golden age*. Penelitian ini dilakukan di kelompok B Paud Kijang Rejo Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Adapun identifikasi masalah yang ditemukan dan perlu menjadi perhatian adalah : 1) Kurangnya minat dan motivasi anak untuk memperhatikan apa yang di ajarkan oleh guru. 2) Guru belum mengajarkan metode dengan tepat 3) Anak belum mampu memecahkan permasalahan dalam permainan tentunya dalam bidang kognitif 4) Anak sulit untuk berkonsentrasi terhadap apa yang dijelaskan dan di ajarkan oleh gurunya.

Media pembelajaran yang dimiliki oleh kelompok B Paud Kijang Rejo sangat kurang. Termasuk media pembelajaran. Sehingga guru dituntut kreatif untuk membuat media yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah dengan menggunakan media permainan tradisional Ludo. Jadi fokus peneliti ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional Ludo.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Ludo di kelompok B PAUD Kijang Rejo Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

KAJIAN TEORI

Kemampuan Kognitif

Kemampuan Kognitif adalah suatu proses berfikir , yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Yuliani, 2006). Menurut para ahli dalam Sujiono, dkk (2006 : 29) kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenal dan menghitung angka 1 sampai 20.

Menurut Patmonodewo (2003:27) kognitif merupakan “tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan”.

Menurut Jamaris (2006:23) Aspek-Aspek perkembangan kognitif ada 3 yaitu: 1) Berfikir Simbolis, yaitu kemampuan berfikir tentang objek dan peristiwa walau objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak. 2) Berfikir Egosentris, yaitu berfikir secara benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangnya disudut pandang orang lain. 3) Berfikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya. Dalam kamus besar bahasa indonesia (1991:767)

Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan kepada perkembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan kepada anak untuk memperoleh kesempatan secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti bernyayi Ampar-Ampar Pisang, Indonesia Raya (yang bertemakan Tradisional) menggambar, menggunting dan lain-lain dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan kemampuan kognitif.

Bermain

Raihan (2005:85) mengemukakan bahwa bermain ialah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak (Bermain dilakukan anak dengan suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari luar, dan adapun ciri-ciri aktivitas yang dipandang bermain itu : 1) Dilakukan dengan suka rela, anak melakukan kegiatan bermain tanpa ada unsur paksaan dari mana pun. 2) Dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukan 3) Berorientasi pada proses, bukan pada hasil. Yang terpenting bagi anak adalah bagaimana proses bermain, bukan bagaimana hasil permainan 4) Menghasilkan kepuasan, anak yang melaksanakan kegiatan bermain, dengan otomasi memiliki kepuasan tersendiri.

Permainan Ludo

Permainan Ludo merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan – permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi saling berintraksi satu dengan yang lain. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh 2 - 4 anak. Bermain Ludo juga dapat melatih anak – anak pandai dalam menghitung. Selain itu, anak yang bermain Ludo harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan Ludo menggunakan karton sebagai media permainan. Karton memiliki ukuran 30 x 30cm berbentuk segi empat sama sisi atau bujur sangkar, yang dapat dimainkan oleh empat orang anak dan masing-masing anak memiliki 4 biji atau 4 anak dadu yang berwarna warni diantaranya : merah, kuning, hijau, dan biru sesuai warna kolom yang dimainkan oleh anak tersebut.

Aspek-Aspek Perkembangan pada Anak dalam Permainan Ludo yaitu: 1) Melatih kemampuan motorik halus, 2) Melatih Kesabaran dan ketelitian (emosional), 3) Melatih jiwa sportifitas, 4) Melatih kemampuan menganalisa (Kognitif), dan 5) Menjalani kontak sosialisasi. Sedangkan manfaat Permainan Tradisional Ludo adalah 1) Dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir, 2) Melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, sepertinya sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan numeric, 3) Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan, 4) Melatih anak dalam bekerjasama, dan 5) Melatih emosi anak.

Menurut peneliti dapat mengenalkan pertama kali pemahaman tentang pengetahuan sejak usia dini dari lingkungan sekitar kita dan pengalaman sehari-hari anak serta memberikan stimulasi yang mendukung. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam pendidikan anak usia dini dirumah maupun di sekolah merupakan basis utama pendidikan anak. Untuk membantu kemampuan kognitif, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan observasi. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan salah satu cara berdasarkan penguasaan pengetahuan anak adalah bermain Ludo , misalnya pada tahap penguasaan konsep menghitung benda dengan lambang bilangan, yaitu dengan cara menghitung mata dadu yang keluar yang sebelumnya di acak terlebih dahulu. Dalam menggunakan

permainan tradisional Ludo dan melalui kegiatan yang beragam, maka anak akan merasa tidak cepat bosan, dan dengan bermain Ludo anak dapat belajar memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran di atas maka dapat diajukan hipotesis penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut: Dengan menggunakan metode permainan Ludo dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B PAUD Kijang Rejo kecamatan Tapung kabupaten Kampar.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan penelitian tindakan oleh guru yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar anak mengalami peningkatan (Wardani, 2003:78). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran kegiatan bermain ludo di PAUD Kijang Rejo Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dengan menggunakan metode permainan tradisional guna meningkatkan kemampuan kognitif oleh anak kelompok B.

Bidang pengembangan yang dijadikan subjek penelitian ini yaitu bidang pengembangan kemampuan kognitif anak dengan melalui permainan tradisional ludo. Adapun kelas yang akan digunakan adalah kelompok B PAUD Kijang Rejo kecamatan Tapung kabupaten Kampar yang berjumlah 19 orang anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*class room action research*). PTK dilakukan dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional ludo pada kelompok B PAUD Kijang Rejo kecamatan Tapung kabupaten Kampar. Seorang pakar Pendidikan mengemukakan bahwa “PTK bertujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. PTK dilakukan oleh guru atau penelitian untuk mencari solusi dalam memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan anak yang sedang belajar secara lebih rinci” Arikunto, (2014:58).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di PAUD Kijang Rejo yang beralamatkan di Desa Kijang Rejo kecamatan Tapung kabupaten Kampar. Penerapan pembelajaran yang ada mengacu pada kurikulum 2013 dan PERMEN DIKNAS. Model pembelajaran di PAUD Kijang Rejo menggunakan model Pembelajaran Kelompok. Layanan pendidikan yang disediakan meliputi layanan Pendidikan Anak Usia Dini kelompok B dengan rentang usia 4-6 tahun.

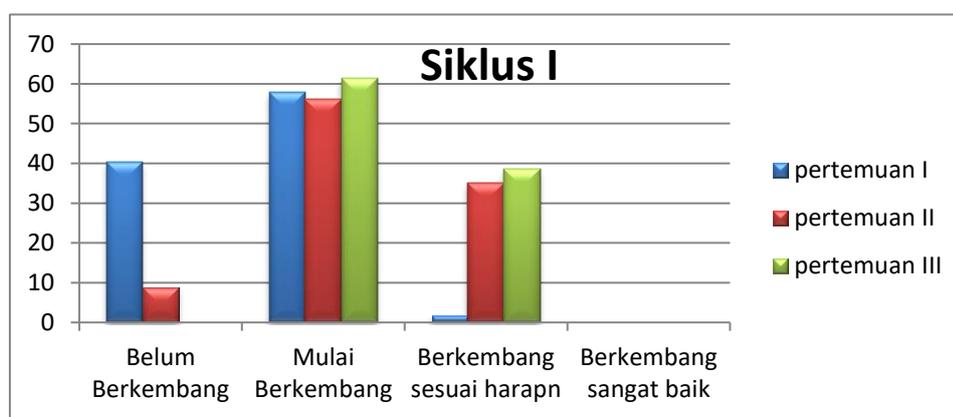
Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah 19 anak, terdiri atas 9 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2017/2018, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional ludo. Pada penelitian pra tindakan, terdapat banyak anak dengan tingkat kemampuan Kognitifnya yang belum mencapai tingkat perkembangan anak yang semestinya. Seperti dalam kegiatan berhitung dalam permainan tradisional ludo.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan Kognitif anak sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui kegiatan bermain ludo. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi

pra tindakan dilakukan pada tanggal 19 April 2018, pada saat itu tema pembelajarannya adalah Tanah Air dengan Sub Tema Permainan Tradisional. Pada tahap ini peneliti dan guru kolaborator melakukan bimbingan dan stimulasi untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif pada Kelompok B.

Hasil observasi kemampuan Kognitif pada Siklus I dari pertemuankesatu, kedua dan ketiga disetiap pertemuannya mengalami peningkatan hasil persentase. Perolehan rata-rata persentase anak yang belum berkembang pada Siklus I yaitu sebesar 16,3% dari 19 anak yang diteliti mulai berkembang 58,5% dari 19 anak yang diteliti, berkembang sesuai harapan 25,1% dari 19 anak yang diteliti dan berkembang sangat baik 0% dari 19 anak yang diteliti. Perolehan persentase tersebut belum dapat dikatakan berhasil karena hasil belum mencapai pada angka persentase keberhasilan yaitu sebanyak 75% dari 19 anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan terampil.

Berdasarkan perolehan persentase kemampuan kognitif anak Kelompok B siklus I dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik Persentase kemampuan Kognitif pada Siklus I

Refleksi yang dilakukan oleh peneliti berupa evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dalam 1 Siklus. Masalah yang dibahas adalah masalah-masalah yang muncul pada pelaksanaan tindakan siklus I. Berdasarkan hasil pembahasan ditemukan beberapa kendala pada Siklus I, diantaranya adalah:

1. Anak mengalami kesulitan saat mengikuti tahapan-tahapan bermain, ini disebabkan posisi guru dalam mengajarkan memakai meja yang tingginya sejajar dengan meja yang dipakai anak untuk bermain.
2. Media untuk bermain biji dadu kecil sehingga anak sedikit kesulitan dalam bermain dan memegangnya.
3. Media kertas dadu memiliki ukuran yang sama dengan media yang digunakan oleh anak.

Tindakan penelitian pada Siklus I masih perlu perbaikan, diharapkan pada siklus 2 dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan Kognitif anak Kelompok B PAUD Kijang Rejo. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan pada siklus 2. Langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya:

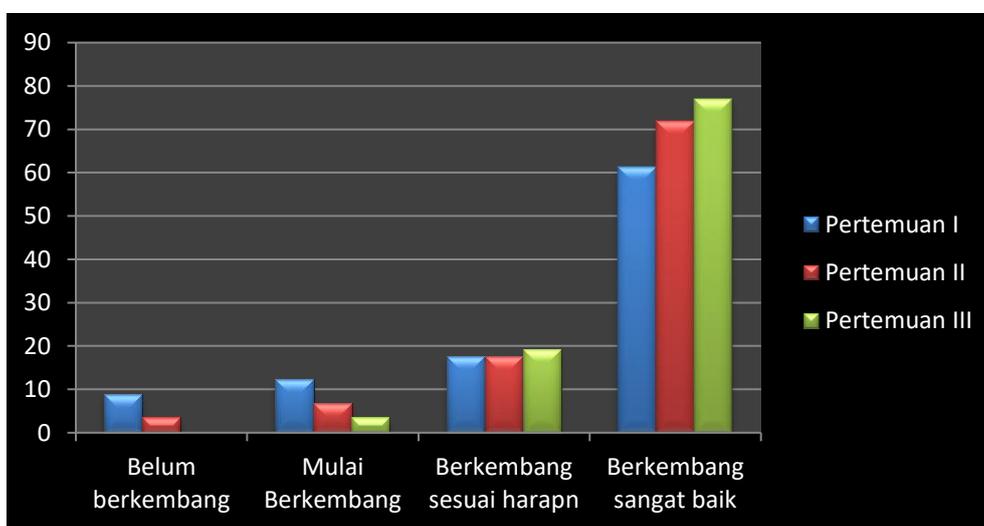
1. Guru dan peneliti menggunakan meja khusus untuk kegiatan bermain yaitu; meja yang ukurannya lebih tinggi dibanding dengan meja kegiatan anak, sehingga anak akan mudah untuk melihat arahan dari guru saat membimbing permainan.
2. Biji dadu berukuran lebih besar dibanding dengan biji dadu yang digunakan oleh anak.
3. Guru menggunakan media dadu yang lebih besar, dengan tujuan agar anak dapat melihat lebih jelas arahan yang ditunjukkan oleh guru.

Deskripsi Penelitian Siklus II

Berpijak pada refleksi Siklus I, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, diharapkan pada Siklus II dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B PAUD Kijang Rejo. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan digunakan pada siklus II.

Berdasarkan data yang sudah diperoleh pada pertemuan ketiga pada siklus II dapat diketahui bahwa kemampuan Kognitif anak berkembang sangat baik. Perolehan rata-rata persentase anak yang berkembang sangat baik pada Siklus II yaitu data sebesar 77,1% dari 19 anak yang diteliti. Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada Kelompok B PAUD Kijang Rejo telah mencapai hasil yang optimal, yaitu telah mencapai indikator keberhasilan sebesar $\geq 75\%$ anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik.

Berdasarkan perolehan persentase kemampuan kognitif anak Kelompok B PAUD Kijang Rejo Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik Persentase kemampuan kognitif pada Siklus II

Refleksi pada penelitian ini adalah evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan selama Siklus II. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan bermain ludo pada kelompok B PAUD Kijang Rejo mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II sangat mempengaruhi perubahan kemampuan kognitif pada Kelompok B PAUD Kijang Rejo, dengan menambah perlakuan yaitu memberi kesempatan kepada anak untuk mengulang kembali permainan ludo agar anak memiliki keterampilan sendiri bermain tanpa bimbingan dari guru. Penambahan perlakuan ini sesuai dengan langkah pembelajaran pengembangan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain ludo yang dipaparkan oleh Sumanto (2005: 108). Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif anak Kelompok B PAUD Kijang Rejo telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 75\%$.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada Siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak Kelompok B PAUD Kijang Rejo yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berikut adalah hasil penelitian kemampuan kognitif pada Kelompok B PAUD Kijang Rejo disajikan grafik berikut ini:



Grafik Persentase kemampuan Kognitif pada Pratindakan, Siklus I dan II.

Berdasarkan data yang disajikan melalui grafik, diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada siklus 2 yaitu kemampuan kognitif pada kelompok B PAUD Kijang Rejo yaitu mencapai $\geq 75\%$, dimana kriteria terampil mencapai persentase sebesar 77,1%. Penelitian ini dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Tindakan pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan bermain ludo.

SIMPULAN

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui bermain ludo pada kelompok B di PAUD Kijang Rejo Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar bahwa dapat disimpulkan kemampuan Kognitif anak melalui permainan ludo telah dilaksanakan secara optimal. Kegiatan mengembangkan kemampuan kognitif anak yang diberikan oleh guru berjalan sesuai dengan harapan dan pencapaian perkembangan yang dijadikan indikator pelaksana pada aspek pengenalan lambang bilangan dan huruf

Adapun yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan ludo yaitu: 1) Memilih tema yang ingin dicapai sesuai program yang sudah ada. 2) Menyediakan media atau bahan yang menarik perhatian anak. 3) Membagi anak dalam beberapa kelompok. 4) Mengatur posisi dan mencontohkan cara bermain. 5) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain ludo. 6) Mengulang materi atau kegiatan bermain ludo. 7) Melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemampuan kognitif melalui bermain ludo.

Setiap anak mempunyai kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Perkembangan kognitif itu sendiri memerlukan proses yang panjang diantaranya yaitu berkembang melalui kegiatan bermain ludo.

DAFTAR PUSTAKA

Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta [Online]. Tersedia dalam: <http://paudjateng.xahzgs.com/2006/91/penelitian-tindakan-kelas.html>

C. Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Dwi Yulianti. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks
- Einon, Dorothy. (2005). *Permainan Cerdas untuk Anak*. (Alih bahasa: Fita Fitria Agriningrum). Jakarta: Erlangga.
- Fauziddin. (2014). *Pembelajaran PAUD Bermain Cerita dan Bernyayi secara Islami*. Bandung: PT Remaja Rosdyakarya Offset
- Herley, dkk.(2004). *Fungsi Bermain Pada Anak Usia Dini*. [Online]. Tersedia dalam: <http://herley.blogspot.co.id/2004/33/fungsi-berain-anak-usia-dini.html>
- Hughees. (1999). *Defenisi Media Pembelajaran Anak Usia Dini Paud*. [Online]. Tersedia dalam: <http://paudjateng.xahzgs.com/1999/13/defenisi-media-pembelajaran-anak-usia-dini-paud.html> [diakses 5 februari 2017]
- Jamaris. (2006). *Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif*. [Online]. Tersedia dalam : <http://hughees.blogspot.co.id/2006/13/aspek-perkembangan-anak-usia-dini.html>
- Kemendiknas. (2010). *Kurikulum Taman Kanak-Kanak*. Kampar GOPTKI
- Marleni, L. (2016). Improving Students' Listening Comprehension Of Narratives By Using Movie As Media At Grate XI IPA 5 Of SMAN 2 Bangkinang. *Jurnal Obsesi : Journal Of Early Childhood Education*, 1 (1), 20-26. Doi: 10. 31004/obsesi.v1i1.63
- Padmonodewo. (2003). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. [Online]Tersedia dalam : <http://padmonodewo.blogspot.co.id/2003/27/perkembangan-kognitif.html>
- Raihan. (2005). *Defenisi Bermain*. [Online]. Tersedia dalam: <http://raihan.blogspot.co.id/2005/85/defenisi-bermain.html>.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soemarjadi, Muzni Ramanto, Wikdati Zahri. (1993). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sujiono Yuliani Nurani,dkk. (2004). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung