



**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN  
SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI  
PERMAINAN *PUZZLE* ANGKA PADA  
ANAK UISA 4-5 TAHUN DI PAUD  
GEMILANG KOTA BENGKULU**



**Mimpira Haryono<sup>1,a)</sup>**

<sup>1)</sup>Program studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Dehasen Bengkulu

<sup>a)</sup>Corresponding Author: [Mimpirampd1984@gmail.com](mailto:Mimpirampd1984@gmail.com)

**Abstract**

*The purpose of this study is to determine the emotional social development of children through number puzzle games, to determine the child's response during the learning process using the number fuzzle game. This research is a Classroom Action Research, which is an examination of activities that are deliberately raised that occur in a class. The action was given by the teacher or by the direction the teacher obtained from the study. This class action research was conducted collaboratively where this research was conducted in collaboration between researchers and teachers in one class. The main subjects in this study were the heads of children aged 4-5 years, totaling 15 people. Data collection techniques using the method of observation and documentation. Data analysis was performed using a qualitative and quantitative descriptive approach that is the data obtained was converted into percentages. The conclusion of the research is that the social emotional development of children through numbers puzzle games for children aged 4-5 years in PAUD GEMILANG Bengkulu City has developed well as expected.*

**Keywords:** *emotional social development, number puzzle game.*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak melalui permainan *puzzle* angka, untuk mengetahui respon anak selama proses pembelajaran menggunakan permainan *fuzzle* angka. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yaitu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan yang terjadi dalam sebuah kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan yang diperoleh guru dari penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dimana penelitian ini dilakukan secara bekerjasama antara peneliti dengan guru dalam satu kelas. Subjek utama dalam penelitian ini adalah kepala anak usia 4-5 Tahun yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif yaitu data yang diperoleh diubah ke dalam bentuk persentase. Simpulan penelitian bahwa perkembangan sosial emosional anak melalui permainan *puzzle* angka pada anak uisa 4-5 tahun di PAUD GEMILANG Kota Bengkulu sudah berkembang dengan baik sesuai harapan.

**Kata kunci:** Perkembangan sosial emosional, permainan *puzzle* angka.

**Pendahuluan**

Anak usia dini merupakan kelompok yang sedang berada dalam prinsip pendidikan anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreatifitas,

bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Dalam pasal 28 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 ayat 1, disebutkan bahwa anak yang termasuk anak usia

dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga muncul berbagai keunikan pada dirinya.

Usia dini merupakan masa perkembangan yang menentukan perkembangan masa selanjutnya. Berbagai studi yang dilakukan para ahli menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini dapat memperbaiki prestasi dan meningkatkan produktivitas kerja masa dewasanya.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat dipahami bahwa anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang memiliki masa pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek dan memiliki keunikan dalam karakteristiknya.

Perkembangan sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh.

Perkembangan sosial emosional anak usia dini ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar, memiliki rasa pertemanan yang melibatkan emosi, pikiran, dan tingkah laku mereka. Dan perkembangan sosial anak sendiri dapat dilihat melalui proses dimana anak mampu mengembangkan interpersonalnya, dengan belajar menjalin persahabatan dan mampu untuk terbuka pemahamannya tentang orang-orang yang ada disekitarnya karena dengan seperti itu anak juga mengerti akan indahnya kebersamaan dilingkungan sekitar.

Yusuf (2006: 122) mengatakan bahwa Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial" dapat diartikan bahwa perkembangan sosial adalah suatu proses pencapaian menyesuaikan diri dengan apa yang menjadi adat, tradisi, moral dan norma kelompok. Salah satu tujuan pendidikan yaitu menciptakan individu yang utuh baik dalam kognitif, sosial dan sebagainya sebagai dasar dari kepribadian dan karakter.

### Sementara itu Rayanda Asyar (2012: 8)

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Depdiknas (2003: 43) *puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincuhan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata. Soebachman (2012: 48) permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk.

Beberapa upaya yang dilakukan orang tua atau guru dalam mengembangkan potensi anak secara optimal. Anak usia dini dimana anak masih dalam proses belajar dan banyak menyerap ilmu yang distimulasikan dari orang tua dan lingkungan dari orang tua dan lingkungan sekitar anak. Dalam proses pembelajaran anak usia dini lebih sering menggunakan permainan yang menyenangkan agar anak dapat mengeksplor kreativitasnya dengan cara belajar sambil bermain. diantaranya seperti permainan pada *Puzzle* angka.

Aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Bermain mendorong anak meningkatkan pola berpikir egoisntisnya. Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain saat bermain anak juga berkesempatan berorganisasi. Saat bermain memungkinkan anak mengembangkan kemampuan empatinya saat dunianya semakin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering dan bervariasi maka anak tumbuh kesadarnya akan makna peran sosial, persahabatan, perlunya

menjalinkan hubungan serta perlu strategi dan diplomasi dalam berhubungan dengan orang lain.

Kemampuan sosial emosional merupakan kemampuan awal bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas melalui kegiatan bermain. Salah satu upaya yang dapat dilakukan seorang guru PAUD untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak diantaranya melalui permainan *puzzle* angka. Dengan demikian anak terstimulasi untuk berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan usia anak dan anak juga mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya.

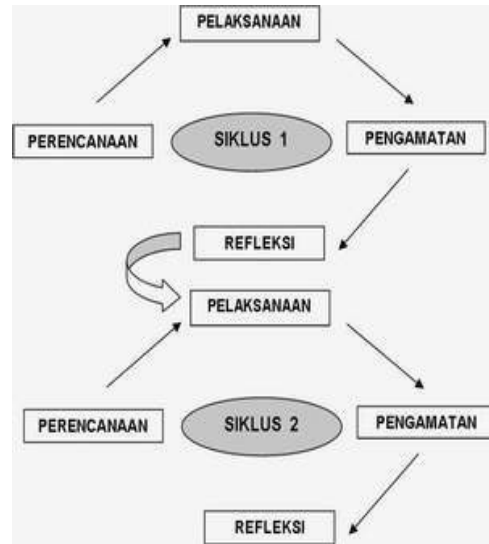
Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di PAUD GEMILANG Kota Bengkulu ditemukan anak-anak masih cenderung sibuk bermain sendiri-sendiri dan belum terlihat berinteraksi bersama anak-anak yang lain dengan menggunakan permainan *puzzle* angka, kemampuan berinteraksi sosial anak kepada teman sebaya masih belum optimal hal ini terbukti dari 15 orang anak yang usia 4-5 Tahun, 6 orang masih perlu peningkatan, anak belum mampu berinteraksi pada teman dan lingkungannya, dan 8 yang lainnya sudah dapat berkerja sama dengan sesama temannya, dapat mengedalikan emosi dan saling membantu sesama temannya.

Melihat hal yang telah dikemukakan diatas, peneliti perlu upaya yang kreatif agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam keadaan yang nyaman, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti secara gamblang dengan judul "Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan *Puzzle* Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD GEMILANG Bengkulu."

**Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto (2006: 91) adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan yang terjadi dalam sebuah kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan yang diperoleh guru dari penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dimana penelitian ini dilakukan secara bekerjasama antara peneliti dengan guru dalam satu kelas.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan diawali dengan pra siklus. Setiap siklus terdiri dari empat aspek, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus-siklus dalam penelitian ini mengadopsi model dari *John Elliot* yang dapat dilihat dari diagram gambar berikut



**Gambar 1.** Siklus pelaksanaan PTK

Subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat dan untuk variable melekat dan yang dipermasalahkan. Subjek penelitian tidak selalu berupa orang, tetapi dapat benda, kegiatan dan tempat (Suharsimi Arikunto, 2002: 116). Mengacu pada pendapat tersebut yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah anak yang berusia 4-5 Tahun yang berjumlah 15 orang di PAUD GEMILANG Kota Bengkulu.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu: observasi dan dokumentasi.

Dalam penelitian yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri yang dilengkapi dengan pedoman lembar Observasi untuk menganalisis meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan *puzzle* angka pada anak usia 4-5 tahun di paud gemilang kota Bengkulu.

Subjek penelitian anak-anak berusia 4-5 Tahun di PAUD GEMILANG Kota Bengkulu.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif yaitu data yang diperoleh diubah ke dalam bentuk persentase. Menurut Suharsimi

Arikunto (2010: 269) analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar melalui tindakan yang diberikan dan merujuk pada data kualitas objek penelitian seperti Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Sedangkan analisis data kuantitatif memanfaatkan persentase yang merupakan langkah awal dari keseluruhan proses analisis.

**Hasil Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan II siklus yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, dengan tahap-tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

**A. Rekapitulasi hasil penelitian Siklus Ke-I**

Setelah melakukan perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, tahap selanjutnya dari penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Peneliti menggunakan panduan instrumen observasi *check list* untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyebutkan bermacam-macam Binatang yang ada dilingkungan sekitar, kemampuan anak dalam menunjukkan media yang mempunyai angka yang sama dengan yang ditunjukkan guru, dan kemampuan anak dalam melihat gambar yang memiliki angka sederhana. Hasil observasi pada Pertemuan ke I, II, III, pada Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan mengembangkan sosial emosional anak meningkat secara bertahap. Hasil pengamatan pada Siklus I yang dilakukan selama tiga kali pertemuan dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Rekapitulasi pengamatan pada Siklus I

No	Nama Anak	Pertemuan			Keterangan
		I	II	III	
1	DS	2,33	2,33	2,67	Meningkat
2	AK	2,33	2,33	2,67	Meningkat
3	CA	2,33	2,33	2,67	Meningkat
4	MA	2,33	2,33	2,33	Meningkat
5	AI	2,00	2,00	2,67	Meningkat
6	RA	2,00	2,00	2,67	Meningkat
7	IA	1,33	1,33	2,00	Meningkat
8	YA	1,33	1,67	1,67	Meningkat

9	ZE	1,00	1,33	2,33	Meningkat
10	AH	1,33	1,33	2,00	Meningkat
11	AP	1,33	1,33	2,00	Meningkat
12	BI	1,33	1,67	1,67	Meningkat
13	RR	1,00	1,33	2,33	Meningkat
14	CY	1,00	1,33	2,00	Meningkat
15	GG	1,33	1,33	2,33	Meningkat
Jumlah		24,3	25,97	34,01	
Rata-rata		1,62	1,73	2,27	Meningkat
Persen		40,5%	43,75%	56,75%	at

Data hasil rekapitulasi kemampuan sosial emosional anak dengan menggunakan media *puzzle* angka pada Siklus I yang terdapat pada tabel diatas menunjukkan bahwa, pada pertemuan ke I mendapatkan hasil 40,5%. Pertemuan ke II mendapatkan hasil 43,75% dan pertemuan ke III mendapatkan hasil 56,75%. Rata-rata persentase kemampuan mengembangkan sosial emosional anak pada Siklus I Pertemuan ke Tiga adalah 56,75% yang termasuk dalam kriteria Cukup.

Berdasarkan perolehan data tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional permulaan anak usia 4-5 Tahun di PAUD GEMILANG Kota Bengkulu mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, meskipun perolehan data rata-rata persentase pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, Siklus II perlu dilaksanakan agar kemampuan anak mencapai indikator yang diinginkan, yaitu  $\geq 80\%$ .

**B. Rekapitulasi hasil penelitian Siklus Ke-II**

Pada pelaksanaan tindakan Siklus II merupakan hasil perbaikan terhadap kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I. Berdasarkan hasil analisis data observasi anak dari aktivitas-aktivitas anak dalam mengikuti proses pembelajaran metode bermain *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan perkembangan sosial emosional pada anak.

Hasil observasi terhadap kemampuan sosial emosional pada tahap menyebutkan bermacam-macam kata benda yang ada dilingkungan sekitar,

menunjukkan media yang mempunyai suku awal yang sama, dan membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana pada Siklus II Setelah melakukan perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, tahap selanjutnya dari penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi.

Peneliti menggunakan panduan instrumen observasi *check list* untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyebutkan bermacam-macam kata atau benda yang ada di lingkungan sekitar, kemampuan anak dalam menunjukkan media yang mempunyai angka yang sama dengan yang ditunjukkan guru, dan kemampuan anak dalam melihat gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana.

Hasil observasi pada Pertemuan Pertama, Pertemuan Kedua dan Pertemuan Ketiga pada Siklus II menunjukkan bahwa kemampuan mengembangkan sosial emosional anak meningkat secara bertahap. Hasil pengamatan pada Siklus II yang dilakukan selama tiga kali pertemuan dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil Rekapitulasi pengamatan pada Siklus II

No	Nama Anak	Pertemuan			Keterangan
		I	II	III	
1	DS	3,00	3,67	4,00	Meningkat
2	AK	3,33	3,67	4,00	at
3	CA	3,00	3,67	4,00	Meningkat
4	MA	3,00	3,67	4,00	at
5	AI	2,67	3,33	4,00	Meningkat
6	RA	2,67	3,67	4,00	at
7	IA	2,33	3,67	4,00	Meningkat
8	YA	2,33	3,33	4,00	at
9	ZE	2,67	3,33	4,00	Meningkat
10	AH	2,33	3,00	3,67	at
11	AP	2,33	3,33	3,33	Meningkat
12	BL	2,33	3,00	3,67	at
13	RR	2,67	3,00	3,67	Meningkat
14	CY	2,33	3,00	4,00	at
15	GG	2,67	3,00	4,00	Meningkat

	at			
Jumlah	39,99	50,34	58,34	Meningkat
Rata-rata	2,7	3,35	3,89	
persen	67,5%	83,75%	97,25%	

Data hasil rekapitulasi kemampuan mengembangkan sosial emosional anak menggunakan media *puzzle* angka pada Siklus II yang terdapat pada Tabel di atas menunjukkan bahwa, pertama kemampuan anak dalam menyebutkan bermacam-macam kata benda yang ada di lingkungan sekitar memperoleh rata-rata persentase sebesar 67,5%. Kedua, kemampuan anak dalam menunjukkan media yang mempunyai suku kata awal yang sama memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,75%. Ketiga, kemampuan anak dalam melihat gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana memperoleh rata-rata persentase 97,25%. Rata-rata persentase kemampuan mengembangkan sosial emosional anak pada Siklus II adalah 97,25% yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Pelaksanaan Siklus II yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil kemampuan mengembangkan sosial emosional anak pada SIKLUS I hanya memperoleh rata-rata persentase sebesar 56,75% yang termasuk dalam kriteria Cukup, meningkat pada Siklus II dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 97,25% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Rekapitulasi hasil pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengembangkan sosial emosional melalui media *puzzle* angka.

Komponen	Perkembangan Sosial Emosional Anak	
	Siklus I	Siklus II
Rata-rata persentase	56,75%	97,25%
Kriteria	Cukup	Sangat Baik

Untuk mengetahui peningkatan dan perbandingan seberapa besar keberhasilan melalui metode bermain *puzzle* angka untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional permulaan anak pada pelaksanaan Siklus I dan Siklus ke II, maka peneliti menggunakan gambaran peningkatan rata-rata persentase

kemampuan mengembangkan sosial emosional anak dari Siklus I dan Siklus II.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak di PAUD GEMILANG Kota Bengkulu, penggunaan media *puzzle* angka dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh pada Siklus I, dan Siklus II yang mengalami peningkatan secara bertahap.

Peningkatan perkembangan sosial emosional anak menggunakan media *puzzle* angka sesuai dengan pendapat Arikunto yang menjelaskan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media akan mempertinggi kegiatan belajar anak dalam tenggang waktu yang cukup lama. Kegiatan belajar anak dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan tanpa bantuan media.

Menyusun termasuk dalam salah satu kegiatan yang menuntut ketekunan sehingga terkesan membosankan bagi anak karena yang dilihat hanyalah angka saja.

Penggunaan media *puzzle* angka tidak mengharuskan anak menulis di buku tulis seperti kegiatan pembelajaran yang selalu dilakukan oleh guru. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menunjukkan media yang sesuai dengan angka awal yang sama seperti yang ditunjukkan guru, serta melihat kata atau keterangan gambar. Bromley (dalam Nurbiana Dhieni dkk., 2008) menyebutkan bahwa strategi yang dapat digunakan dalam pengembangan kemampuan anak adalah menyediakan hal sesuai dengan minat anak, melibatkan anak, dan situasi yang berbeda secara individu, dalam kelompok kecil, maupun kelompok besar. Anak dapat diberikan variasi kegiatan pembelajaran dengan cara yang baru dan belum pernah digunakan oleh anak, sehingga dapat menghilangkan kejenuhan anak terhadap kegiatan pembelajaran dengan cara yang selalu sama.

Jadi, penggunaan media *puzzle* angka dalam kegiatan pembelajaran sosial emosional dapat mengatasi masalah yang telah disebutkan pada latar belakang karena anak tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Ketertarikan anak pada kegiatan pembelajaran ini karena media *puzzle* angka berisikan berbagai kata dan gambar dengan berbagai warna. Selain

itu, cara pembelajaran menyusun menggunakan media *puzzle* angka ini juga belum pernah dilakukan oleh guru sehingga menjadi hal yang baru bagi anak. Penggunaan media *puzzle* angka ini juga tidak mengharuskan anak menulis, karena kegiatan dalam penelitian ini adalah menunjukkan media yang sesuai dengan angka kata awal yang sama seperti yang ditunjukkan guru, serta menyusun kata atau keterangan gambar dan juga didukung oleh permainan *puzzle* yang menarik sehingga tidak menyebabkan kebosanan untuk anak.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. kemampuan mengembangkan sosial emosional pada anak usia 4-5 Tahun dengan menggunakan media *puzzle* angka di PAUD GEMILANG Kota Bengkulu mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari peningkatan minat, keaktifan dan antusias anak dalam mengikuti selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan belajar anak lebih komunikatif dan menyenangkan sehingga kelas lebih hidup.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengembangkan sosial emosional anak yang dapat mencapai kriteria keberhasilan yaitu pada tahap Siklus I kemampuan mengembangkan sosial emosional anak memperoleh rata-rata persentase sebesar 56,75% yang termasuk dalam kriteria Cukup, meningkat menjadi 97,25% yang termasuk dalam kriteria sangat baik pada Siklus Ke II.

### Daftar Pustaka

- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Nurbiana, Dhieni, dkk. 2008. *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.

- 
- Suharsimi Arikunto, 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Soebachman, Agustina. 2012. Permainan Asyik Bikin Anak Pintar. Yogyakarta. In Azna Books.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional UU R.I. No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS & PP R.I. No.47 th.2008 tentang Wajib Belajar. 2008. Cetakan ke-1. Bandung: Citra Umbara.
- Yusuf, S. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.