

## PENGEMBANGAN STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMP

Noviana Dini Rahmawati<sup>1)</sup>, Achmad Buchori<sup>2)</sup>, Bhihikmah<sup>3)</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang

Email: <sup>1</sup>fadiniz@gmail.com, <sup>2</sup>buccherypgri@gmail.com, <sup>3</sup>ikmah056@gmail.com

### Abstrak

Penelitian R & D dengan model Plomp ini bertujuan untuk mengembangkan stargei pembelajaran sunda manda bagi siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase validasi strategi permainan sunda manda sebesar 92,15% yang berarti kategori strategi permainan sunda manda sangat layak. Sedangkan kepraktisan ditunjukkan dengan persentase yang diperoleh 97,3% yang artinya sangat baik dan sangat layaksehingga dapat disimpulkan bahwa strategi permainan sunda manda praktis dapat digunakan.melalui nilai rata-rata pretes yaitu 51,5625 dan postes yaitu 79,1935, serta respon siswa yang diperoleh skor 78,45% sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi permainan sunda manda efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci:** strategi, *game*, sunda manda, matematika, SMP

### PENDAHULUAN

Pada perilaku kehidupan modern sekarang, sering ditemui adanya kebiasaan hidup yang menyebabkan anak menjadi kurang gerak. Kurangnya lingkungan bermain yang aman, terlindungi, dan merangsang tumbuh kembang anak sudah sepatutnya menjadi kepedulian orang tua dan guru. Orang tua disibukkan dengan urusan masing-masing. Anak terbiasa menonton tayangan televisi sampai berjam-jam, kebiasaan bermain *play station* atau *game* di komputer. Kebiasaan hidup yang menyebabkan anak pasif atau kurang gerak tersebut akan mengakibatkan keadaan fisik anak menjadi kurang baik. Hope M Cummings dari University of Michigan dan Dr Elizabeth A Vanderwater dari University of Texas dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa sekitar 36 persen (mayoritas laki-laki) terbiasa memainkan *video game* sekitar satu jam per hari dan satu setengah jam di akhir pekan Adi (2014).

Gallahue dan Ozmun (Adi, 2014) Perkembangan berarti serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Proses perkembangan motorik merupakan proses yang lama melalui belajar bagaimana mengontrol gerakan dan merespon serta penga-laman sehari-hari. Perbedaan perilaku gerak dipengaruhi

beberapa faktor meliputi: individual, pengalaman, dan latihan . Salah satu tugas perkembangan adalah mengembangkan motorik anak (motorik kasar maupun motorik halus) sesuai dengan usianya. Fakta meng-ungkapkan bahwa perkembangan itu dibantu oleh adanya rangsangan atau stimulus. Walau sebagian besar perkembangan itu dibantu oleh adanya kematangan dan pengalaman dari lingkungan, masih banyak yang dapat dilakukan untuk membantu perkembangan-perkembangan seoptimal mungkin.

Rakhmasari (2010:4) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa siswa SMP masih sulit untuk membuat kesimpulan, memahami permasalahan, dan memberikan alasan atas jawaban yang dihasilkan. Masih rendahnya kualitas belajar matematika pada siswa juga menunjukkan bahwa tujuan pendidikan yang diinginkan belum tercapai secara maksimal. Agar tujuan tersebut dapat tercapai, salah satu caranya adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan serta mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, salah satunya dengan permainan atau game.

Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses

belajar secara aktif. Salah satu cara yaitu dengan menjadikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan uji pemahaman siswa di sekolah terutama mata pelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan di atas alternatif strategi yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika ialah dengan menggunakan permainan tradisional *sunda manda* (*engklek*). Pertimbangan penggunaan strategi permainan *sunda manda* ini salah satunya adalah karena dengan menggunakan permainan tradisional anak akan belajar dengan menyenangkan. Rasa senang yang timbul dari diri siswa memberikan efek positif pada diri siswa untuk memahami materi-materi yang diberikan oleh guru pada mereka.

Permainan *sunda manda* yang diterapkan juga akan mampu merangsang siswa untuk berkompetisi dan atau untuk melatih motorik mereka dan berkompetisi untuk memenangkan permainan. Alasan lainnya adalah bahwa permainan *sunda manda* merupakan permainan tradisional yang saat ini mulai ditinggalkan oleh sebagian besar anak-anak, bahkan mereka banyak yang tidak mengenal permainan tersebut, untuk itu permainan tradisional *sunda manda* menjadi salah satu upaya melestarikan budaya dan nilai-nilai tradisional masyarakat Indonesia.

Menurut Permana cara mengenalkan permainan tradisional *sondak/engklek* kepada anak-anak ialah melalui proses perancangan multimedia interaktif panduan permainan tradisional hingga pembuatannya yang ditujukan kepada anak-anak agar anak-anak mendapatkan informasi tentang permainan tradisional *sondak/engklek* serta agar anak-anak tertarik untuk memainkannya. Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, maka dapat mengidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

1. Bagaimana cara mengembangkan strategi permainan tradisional *sunda manda* pada pembelajaran Matematika SMP?

2. Apakah dengan menggunakan strategi permainan tradisional *sunda manda* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut Research and Development (R&D) (Sugiyono: 2007, 297) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan pendidikan umum yang dikemukakan Plomp (1997). Menurut Plomp (1997) diperlukan adanya desain penelitian. Plomp (1997) menyatakan "We characterized educational design in short as method within one is working in systematic way forward the solving of a make problem", artinya secara singkat mengkaraktirikan desain bidang pendidikan sebagai metode di mana orang bekerja secara sistematis menuju ke pemecahan dari masalah yang dibuat. Menurut Plomp Model ini terdiri dari lima fase, yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi, dan (5) fase implementasi. Namun, penelitian ini tidak dilakukan hingga fase implementasi karena terbatasnya waktu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan strategi permainan *sunda manda* berdasarkan model pengembangan Plomp (1997) yang terdiri dari beberapa fase yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi, dan (4) fase tes, evaluasi, dan revisi. Adapun hasil pengembangan dari setiap fase dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

## 1. Fase investigasi awal

Pada tahap ini dilakukan analisa teori pendukung pengembangan strategi permainan sunda manda, analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis materi ajar dan perangkat pembelajaran. Keempat proses dan hasil dari kegiatan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut

- a. Teori pendukung pengembangan strategi permainan sunda manda  
Teori tentang pendukung pengembangan strategi permainan sunda manda dengan menggunakan model Plomp digunakan sebagai rujukan dalam pengembangan strategi permainan sunda manda.
- b. Analisis kurikulum  
Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 2 Mandiraja adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Oleh karena itu, strategi permainan sunda manda yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
- c. Analisis siswa  
Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan pengembangan strategi permainan sunda manda yaitu siswa kelas VIIID SMP Negeri 2 Mandiraja, Banjarnegara. Karakter yang dimaksud meliputi latar belakang pengetahuan siswa, kemampuan akademik siswa dan potensi mengkonstruksi pengetahuan.
  - 1) Latar belakang pengetahuan siswa  
Siswa kelas VIIID SMP Negeri 2 Mandiraja sudah diajarkan materi aljabar dan himpunan sebagai prasyarat untuk mempelajari relasi dan fungsi.
  - 2) Kemampuan akademik siswa  
Siswa kelas VIIID SMP Negeri 2 Mandiraja, Banjarnegara, yang dijadikan sebagai subyek penelitian dalam uji coba terbatas, memiliki kemampuan akademik yang heterogen. Dalam pembelajaran matematika seorang siswa

dikatakan tuntas jika memperoleh nilai  $\geq 68$ .

- d. Analisis materi dan perangkat pembelajaran

Analisis materi ajar dilakukan dengan mengidentifikasi bagian-bagian utama materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa dalam mengikuti pembelajaran berdasarkan kurikulum KTSP. Berikut ini adalah materi-materi pembelajaran yang akan dimuat pada pembelajaran relasi dan fungsi. Selanjutnya, pembuatan perangkat pembelajaran berupa, lembar soal pretes, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan penilaian *Multiple Intelligences* yang akan digunakan untuk uji coba terbatas. Berdasarkan hasil analisis fase ini, peneliti memperoleh unsur-unsur penting dalam mengidentifikasi masalah yang dapat dijadikan pedoman untuk menyusun strategi permainan sunda manda yang mendukung terlaksana proses pembelajaran lebih optimal.

## 2. Fase desain

Berdasarkan analisis fase investigasi awal, peneliti melakukan penyusunan rancangan strategi permainan sunda manda dan instrumen penelitian.

Gambar rancangan strategi permainan sunda manda.

- a. Merancang langkah-langkah dan arena permainan

Strategi permainan sunda manda yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Strategi permainan sunda manda. Perancangan langkah-langkah pada permainan ini diawali dengan mempelajari langkah-langkah permainan dari permainan sunda manda yang sebelum dikembangkan kemudian langkah-langkah permainan tersebut dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan pada anak SMP. langkah selanjutnya yaitu membuat arena permainan dengan menambahkan ukuran arena permainan menjadi lebih besar yang bisa dimainkan sesuai dengan tingkat perkembangan pada anak SMP, karena

kotakan yang umunya hanya 30cm x 30cm, pada pengembangan ini dibuat dengan ukuran petakannya 60cm x 60cm. selain itu peneliti juga merancang kartu pintar, karena di dalam kartu pintar ini akan disiapkan soal yang akan digunakan untuk para siswa.

b. Penyusunan instrumen penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi strategi permainan sunda manda, lembar tes hasil belajar, angket respons siswa dan perangkat pembelajaran (RPP). Lembar validasi strategi permainan sunda manda digunakan untuk memperoleh data kevalidan strategi permainan sunda manda dan kepraktisan strategi permainan sunda manda, berdasarkan penilaian umum validator.

Lembar tes hasil belajar digunakan untuk mengukur keefektifan strategi permainan sunda manda, Instrumen lain yang digunakan untuk mengukur keefektifan strategi permainan sunda manda, adalah angket respons siswa. Butir pernyataan yang diajukan dalam angket ini meliputi tanggapan mengenai keefektifan siswa dalam pembelajaran menggunakan strategi permainan sunda manda, aspek siswa dalam bekerjasama dalam kelompok, dan aspek dalam penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata.

c. Pembuatan buku langkah-langkah strategi permainan sunda manda

Buku ini disusun sebagai salah satu panduan untuk siswa dalam penggunaan strategi permainan tradisional sunda manda. Adapun isi dari buku ini ialah mengenai sejarah permainan sunda manda, langkah-langkah cara bermain permainan sunda manda, dan materi yang akan diajarkan pada uji coba terbatas.

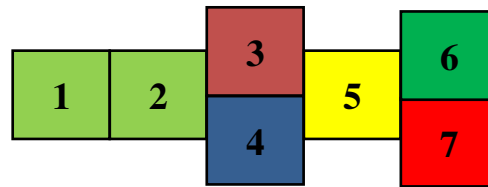
**3. Fase realisasi**

Fase ini merupakan lanjutan dari fase desain. Berdasarkan fase ini, desain yang telah dibuat dijadikan sebagai dasar pembuatan strategi permainan sunda manda dan instrumen penelitian yang disebut sebagai prototipe 1. Pada fase ini strategi permainan sunda manda yang sudah

dihasilkan belum divalidasi oleh validator, tetapi sebelum divalidasi.

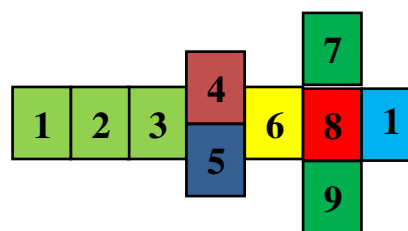
a. Membuat bentuk arena permainan

1) Bentuk standar



Ukuran tiap kotak : 30 x 30 cm

2) Bentuk pengembangan

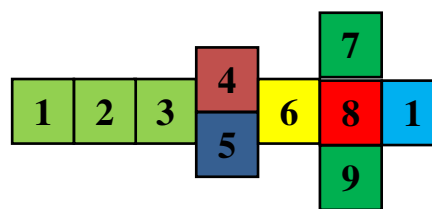


Ukuran tiap kotak : 60 x 60 cm

Pada petakan permainan dibuat ukuran 60cmx60cm hal ini untuk menyesuaikan tingkat perkembangan siswa SMP.

b. Pada tiap petak/kotak diberi soal matematika sesuai dengan materi yang diajarkan yang sebelumnya telah disusun.

Dalam pengembangan selanjutnya membuat petakan permainan setiap petakan berisi soal matematika relasi dan fungsi.



Hasil penelitian permainan sudah mada sebelum dan sesudah pengembangan

No	Kriteria	Sebelum pengembangan	Permainan Sesudah pengembangan
1	Petakan	Petakan sebelum dikembangkan berukuran 30cm x 30cm	Petakan sesudah dikembangkan menggunakan ukuran 60cm x 60cm
2	Langkah Permainan	Tidak menggunakan soal matematika	Menggunakan soal matematika yang disiapkan dalam bentuk kartu pintar
3	Hasil sawahan	Hasil sawahan langsung jadi milik pemain tanpa ada pemberian soal	Hasil sawahan akan jadi milik pemain jika pemain dapat menjawab soal yang diberikan
4	Panduan Langkah-langkah	Panduan langkah-langkah permainan hanya disampaikan secara langsung	Disajikan di dalam buku panduan permainan tradisional

#### 4. Fase tes, evaluasi, dan revisi

Pada pelaksanaan fase tes, evaluasi, dan revisi dilakukan tiga tahap yaitu validasi, revisi dan uji coba strategi permainan sunda mada.

a. Validasi strategi permainan sunda mada

Pada fase ini dilakukan validasi oleh ahli strategi permainan sunda mada yang dihasilkan di fase realisasi. Strategi pembelajaran yang merupakan bagian dari prototipe 1 ini kemudian diberikan kepada empat validator untuk divalidasi. Hasil validasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan strategi permainan sunda mada yang

dikembangkan sebelum diujicobakan secara terbatas di sekolah.

Keempat validator memberikan penilaian terhadap strategi permainan sunda mada berdasarkan tiga aspek penilaian permainan yaitu: Aspek Kesesuaian Permainan dengan komponen pembelajaran, aspek cakupan *Multiple Intelligences*, dan aspek kemudahan dalam bermain. Selain melakukan validasi strategi permainan sunda mada, para validator juga memberikan penilaian secara umum terhadap strategi permainan sunda mada yang dikembangkan.

a. Berdasarkan tabel di atas, pada aspek kesesuaian permainan dengan komponen pembelajaran dengan 7 indikator mendapatkan nilai 23,75 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik.

Kelayakan permainan tradisional sunda mada termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 84,82%. Pada aspek cakupan *Multiple Intelligences* dalam permainan dengan 6 indikator mendapatkan nilai 23,50 sehingga termasuk dalam kategori Sangat Baik dan termasuk dalam kategori Sangat Layak dengan persentase 97,9%. Pada aspek kemudahan dalam bermain dengan 5 indikator mendapatkan nilai 18,75 sehingga termasuk dalam kategori Sangat Baik dan termasuk dalam kategori Sangat Layak dengan persentase 93,75%. Keempat validator menyatakan strategi permainan sunda mada dalam kategori Sangat Layak yang artinya strategi permainan sunda mada dapat digunakan di lapangan tanpa revisi.

b. Ditinjau dari kepraktisan

Berdasarkan angket penilaian dari guru (hasil validasi dari ahli media dan materi) menyatakan strategi permainan sunda mada dapat digunakan di lapangan tanpa revisi berdasarkan hasil validasi dari guru (validator) yang memberikan rata-rata 23 dengan persentase yang diperoleh 97,3% yang artinya sangat baik dan sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi

permainan sunda manda praktis dapat digunakan.

c. Ditinjau dari keefektifan

Ketuntasan belajar secara klasikal tercapai karena persentase siswa yang tuntas belajarnya setelah menggunakan strategi permainan sunda manda (KETUNTASAN  $\geq 70\%$ ) adalah 83,88%, dengan ditunjukkan melalui nilai rata-rata pretes yaitu 51,5625 dan postes yaitu 79,1935, serta respon siswa yang diperoleh skor 78,45% sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi permainan sunda manda efektif untuk digunakan.

## SIMPULAN

a. Berdasarkan penilaian dari keempat validator diperoleh rata-rata persentase total validasi strategi permainan sunda manda sebesar 92,15% yang berarti kategori strategi permainan sunda manda sangat layak.

b. Ditinjau dari kepraktisan

Berdasarkan angket penilaian dari guru diperoleh 97,3% yang artinya sangat baik dan sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi permainan sunda manda praktis dapat digunakan.

c. Ditinjau dari keefektifan

dengan ditunjukkan melalui nilai rata-rata pretes yaitu 51,5625 dan postes yaitu 79,1935, serta respon siswa yang diperoleh skor 78,45% sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi permainan sunda manda efektif untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

Adib, Asrori. (2009). *Psikologi remaja, karakteristik dan permasalahannya*, (Jurnal Elektronik), diakses 13 Desember 2015 ; netsain.com.html

Ahmadi, Abu. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.

Ahvan Y, R dan Hossein Z, P. ( 2016). *The correlation of multiple intelligences*

*for the achievements of secondary students. Educational Research and Reviews*. Vol.11. No.141-145. February 2016

Ali & Asrori. (2009). *Psikologi Remaja Pengembangan Peserta Didik*, Edisi 6. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Andang, Ismail. (2006). *Educatioin Games*. Yogyakarta: Pilar Media.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arifin, Zainal. (2011) *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Baskoro, Edi, Prio., (2006). *Arti Penting Pendidikan Matematika dalam KTSP*. Seminar Nasional Himka STAIN Cirebon.

Faruq M. Muhyi. (2007). *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: Grasindo.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung

Hurlock, E.B. (2003). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi kelima* (Terjemahan oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo). Jakarta: Erlangga.

Hurlock B, E. (2013). *Perkembangan Anak Jilid 1, Edisi keenam* (Terjemhan oleh Meitsari Tjadrasa, dan Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.

- Huizinga, Johan. (1990). *Homo Ludens: Fungsi dan Hakekat Permainan Dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES
- Ismail Andang. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Iswinarti. (2007). *Permainan Anak Tradisional sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian. Malang. Lembaga Penelitian UMM.
- Iswinarti. (2010). *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar (Jurnal)*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kartono, Kartini. (1995). *Faktor yang Mempengaruhi Remaja dan Perilakunya*. Bandung: Alfabeta.
- Kartini Kartono (1995). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Latief, Adnan. 2010. *Penelitian Pengembangan*. Laporan Bahan Pengembangan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Latifah, M. (2008), *Karakteristik Remaja, Child Development* Copyright © 2009 All Rights Reserved. Hosted by Edublogs, [29 Desember 2015]
- L, Zulkifly. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya.
- Majid, Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Martiningsih Wibowo, Sutji. (1995). *Perilaku Remaja dan Pola Asuh Orang Tua*. Jakarta.
- Monks, F.J, Dr., dan Dr. A.MP. Knoers. (2006). *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muhyi, Mohammad Faruq. (2007). *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: Grasindo.
- Munanadar, Utami. (2006). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyadi, Seto. (1997). *Bermain itu Penting*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Gramedia.
- Permana, Aditya. *Perancangan Multimedia Interaktif Permainan Tradisional "Sondah / Engklek"*. Universitas Komputer Indonesia, (PPT).
- Plomp, T. (1997). *Educational and Training System Design*. Enschede University of Twentw Netherlands.
- Rahardjo, B. (2007). *Aplikasi Teori Bermain Untuk Anak Usia Sekolah*. Dalam *Didaktika* [Online], Vol 8 (3), 12 halaman. Tersedia: <http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/8307260271.pdf>
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdikarya.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukamti, Endang Rini. (2011). *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta. FIK Universitas Negeri Yogyakarta.

Suryosubroto, B. (2010). *Beberapa Aspek Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudrajat, Akhmad. (2008), *Problema Masa Remaja*, Copyright © 2007-2009 Akhmad Sudrajat : Lets Talk About Education. [9 Desember 2015]

Sujianto, Agus. (1996). *Psikologi Perkembangan*, Surabaya: Rineka Cipta.

Tadjab. (1994). *Ilmu Jiwa Pendidikan*. Surabaya : Karya Abdi Tama.

Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.

Walgito, B. (2002). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Adi (Edisi 3)

Wardani, Dani. (2009). *Bermain Sambil Belajar*. Edukasia: Yogyakarta.

Winarsunu, Tulus. (2006). *Statistik: Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.