

**PENGEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK  
MELALUI PERMAINAN EDUKATIF**



Karya Ilmiah Hasil Penelitian Mandiri  
Ditulis Sebagai Bagian dari Tugas Tridarma Perguruan Tinggi

Oleh:  
*Dr. Hj. Hibana, S.Ag.,M.Pd.*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAMA ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2020**

## ABSTRACT

*Hibana, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*

*Email: [hibana@uin-suka.ac.id](mailto:hibana@uin-suka.ac.id)*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak melalui permainan edukatif, juga merumuskan permainan edukatif yang fungsional yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD (Research and developmant) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian dilakukan melalui dua tahap uji coba model. Uji coba dilaksanakan di PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta, dengan melibatkan sejumlah 15 anak usia 5-6 tahun. Uji coba kedua dilakukan di lembaga yang sama di kelas yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aspek sosial dan emosional anak dapat dikembangkan secara efektif melalui strategi permainan edukatif yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran di PAUD. Melalui permainan edukatif bahkan dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan lainnya secara holistik. Permainan edukatif dapat dikembangkan lebih aplikatif dan dapat diintegrasikan dalam aktivitas pembelajaran di PAUD dan dimasukkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) di lembaga PAUD. Penggunaan model permainan edukatif dalam proses pembelajaran terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak secara efektif.

**Kata Kunci:** *Pengembangan sosial emosional, permainan Edukatif.*

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	1
Daftar isi .....	2
Abstrak .....	3
Pendahuluan .....	4
Metode Penelitian .....	8
Hasil Penelitian.....	9
Temuan Penelitian .....	11
Kesimpulan dan Saran .....	12
Daftar Pustaka .....	13

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan usia yang sangat istimewa, karena seluruh aspek perkembangannya sedang mengalami proses perkembangan yang sangat cepat. Di rentang usia tersebut anak membutuhkan layanan pendidikan yang tepat agar dapat bertumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Menurut (Ananda, 2017). Usia dini sering disebut sebagai usia emas, *the golden age fase*. Pemberian stimulasi dan fasilitas yang tepat pada masa ini akan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak.

Tujuan pendidikan anak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional serta kemandirian dan juga dalam bidang pengembangan kemampuan dasar yang mencakup kognitif, bahasa, fisik motorik, dan kemandirian. Guru PAUD hendaknya memahami karakter dan kemampuan anak yang harus dikembangkan anak dimasa selanjutnya.

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dini, terutama untuk usia 4-6 tahun. Pendidikan diberikan untuk mempersiapkan anak-anak memasuki tahap pendidikan selanjutnya, yakni Pendidikan Dasar. Pendidikan di Taman Kanak-kanak dimaksudkan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, terutama enam aspek utama, yakni nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Terkait dengan kesiapan anak untuk memasuki jenjang pendidikan di SD maka kematangan sosial dan emosional sangat penting untuk dimiliki anak.

Anak yang mampu mencapai kematangan sosial emosional sesuai dengan tahap usianya memiliki peluang yang lebih besar untuk mampu mengikuti tugas-tugas pembelajaran yang ada di Sekolah dasar. Maka anak matang secara sosial dan emosional akan memiliki peluang sukses yang lebih besar. Oleh karena itu, perkembangan sosial emosional merupakan aspek yang sungguh untuk dimiliki dan dikuasai oleh anak. Dengan kemampuan tersebut anak akan mampu menjalin hubungan yang positif dengan guru dan teman-temannya, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Terkait dengan aspek sosial emosional, ada beberapa pemaknaan. Perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dimasyarakat tempat anak berada (Yusuf, 2004). Kemampuan penyesuaian diri adalah kemampuan utamanya. Selanjutnya (Sanan, 2013) “Perkembangan sosial emosional meliputi perubahan pada relasi individu dengan orang lain, meliputi perubahan emosi dan kepribadiannya”. maknanya perkembangan seorang anak dalam kehidupannya akan mengalami perubahan sosial emosionalnya sesuai dengan tingkat kematangannya dalam hal hubungannya dengan orang lain, teman sebaya, atau orang tuanya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak usia dini, yakni anak memiliki kemampuan mengelola emosi positif dalam bersosialisasi atau dalam mengadakan interaksi sosial.

Selanjutnya Wolfinger (Suyatno, 2005) menjelaskan bahwa aspek utama dalam perkembangan sosial emosional ada empat, yakni empati, afiliasi, resolusi konflik, dan kebiasaan positif.” Masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut. 1) Empati meliputi sikap penuh pengertian, tenggang rasa, dan kepedulian terhadap sesama. 2) Aspek afiliasi merupakan kemampuan untuk menjalin komunikasi dua arah atau hubungan antar pribadi dan kerja sama. 3) Resolusi konflik meliputi kemampuan untuk menyelesaikan konflik yang dihadapi. 4) Aspek kebiasaan positif merupakan kemampuan anak untuk bertata krama, sopan dan tanggung jawab. Dengan demikian dapat dipahami bahwa indikator perkembangan sosial emosional adalah anak memiliki kemampuan penyesuaian tingkah laku dalam bentuk emosi yang positif seperti empati, bekerja sama dan bertanggung jawab saat berinteraksi dengan teman sebayanya atau dengan orang lain.

Kemampuan mengembangkan sosial dan emosional sangat penting, karena akan menentukan kualitas interaksi anak dengan teman lainnya. Dalam berhubungan dengan teman lain anak perlu mampu mengontrol dan mengendalikan diri, menghargai teman lain, tidak ingin menang sendiri. Hal tersebut akan berdampak positif pada proses belajar yang dilalui anak. Sebaliknya anak yang kurang mampu ber perilaku sesuai dengan tahapan perkembangan sosial dan emosional dengan baik akan mendapatkan banyak hambatan dalam proses belajar. Anak juga kurang optimal dalam mengaktualisasikan potensi diri, karena energi anak akan terserap untuk mengatasi persoalan dirinya sendiri.

Selanjutnya Menurut Gardner (Mulyasa, 2012) bahwa: “Anak usia dini mempunyai intelegensi atau kecerdasan yang perlu dikembangkan secara optimal.”

Selanjutnya (Mulyasa, 2012) menjelaskan: “Kecerdasan anak yang perlu dikembangkan di antaranya kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan untuk memahami hal-hal yang terjadi pada dirinya. Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan anak untuk mengungkapkan perasaan atau isi hati.

Aspek yang terkait erat dengan perkembangan sosial emosional anak adalah kecerdasan intrapersonal. Kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Keberhasilan aktivitas anak dalam kehidupan sosial emosionalnya sangat dipengaruhi oleh kemampuan anak dalam mengelola emosi diri. kemampuan tersebut ditandai dengan berkembangnya kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak yang dapat digunakan untuk menguasai bahan pelajaran, mampu mengkombinasikan berbagai cara belajar, serta mampu mengelola interaksi dengan orang lain.

Indikator keberhasilan seorang anak dalam kehidupannya tidak dilihat dari nilai akademik yang diperoleh di sekolah, melainkan kemampuannya menggunakan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal dalam berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan hidupnya, menikmati masa kecil dan berhubungan dengan teman-temannya secara baik dan menyenangkan, serta menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab.

Terkait dengan hal tersebut, hasil observasi pendahuluan terhadap anak-anak di PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta menunjukkan bahwa ada sebagian anak yang masih mengalami hambatan dan kesulitan dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosinya. Dalam interaksi di kelas, saat pembelajaran maupun saat bermain masih masih tampak ada beberapa anak yang menunjukkan sikap ingin menang sendiri, berebut mainan, sulit bekerja sama, belum bisa bermain secara alamiah dan menyenangkan dengan teman-temannya. Guru telah berupaya untuk mengembangkan kemampuan anak melalui cerita, kegiatan jalan-jalan bersama, melaksanakan tugas bersama-sama atau kolaborasi. Namun upaya tersebut nampak belum optimal dalam pengembangan diri anak. Diperlukan strategi lain agar anak dapat mengembangkan aspek sosial emosionalnya dengan lebih baik.

Berdasarkan data awal yang diperoleh saat prapenelitian menunjukkan perkembangan sosial emosional anak di PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta dari sejumlah 15 anak kelas B memiliki capaian perkembangan yang bervariasi. Terdapat 5 anak yang sudah berkembang dengan baik, 4 anak yang cukup berkembang, dan 6 anak

yang kurang berkembang. Terkait dengan perkembangan emosi, dapat diketahui ada 6 anak yang telah mampu berkembang dengan sangat baik, 4 anak mampu berkembang dengan baik, dan 5 anak yang kurang berkembang. Nilai rata-rata perkembangan sosial yang dicapai anak adalah 51.6 sedangkan perkembangan emosinya sebesar 53,4. maka perkembangan sosial dan emosional sebesar 52.5 tergolong kualifikasi cukup.

Berdasarkan kondisi yang ada tersebut maka diperlukan strategi yang efektif untuk dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak di PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta. Guru perlu diberi dorongan untuk mengembangkan berbagai alternatif strategi dalam proses pembimbingan, pendampingan dan pembelajaran. Salah satu strategi yang dimungkinkan memiliki dampak yang signifikan adalah melalui bermain. Ada banyak jenis permainan di Taman kanak-kanak, maka dipilih permainan yang mengandung nilai pendidikan, atau permainan edukatif.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Hurlock mengkategorikan bermain menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif ialah kegiatan bermain dimana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu.

Adapun bermain pasif, yaitu kegiatan bermain dimana kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Artinya anak tidak melakukan kegiatan bermain secara langsung, hanya sekedar melihat orang lain bermain atau hanya menonton televisi (Fadlillah, 2017). Oleh karenanya bermain pasif ini juga disebut sebagai kegiatan bermain.

Permainan edukatif merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Dengan demikian permainan Edukatif merupakan metode mengajar dengan cara guru mengkondisikan dan mengajak anak untuk melakukan kegiatan main secara berkelompok agar anak bekerja sama atau bermain bersama-sama secara kolaboratif dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Pada TK permainan edukatif lebih mengarahkan permainan yang mendorong anak saling menolong untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional. Diharapkan melalui permainan tersebut anak mampu mengembangkan potensi sosial emosionalnya dengan lebih baik.

Permainan edukatif merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan.

Melalui permainan edukatif, setiap anak dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi. Permainan edukatif sesungguhnya ada di sekitar anak. Hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini ingin mengetahui bagaimana pengembangan sosial emosional anak melalui permainan yang bernilai edukatif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan merencanakan dan mengembangkan proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain aktif. Anak dikondisikan untuk melakukan proses permainan yang melibatkan interaksi dan kebersamaan antar teman. Metode yang digunakan adalah observasi dan wawancara secara mendalam, dilengkapi dengan dokumentasi, yakni menelusuri data-data dalam dokumen untuk melengkapi. Sedangkan untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran dengan pendekatan kualitatif didukung oleh data kuantitatif. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah RnD (research and developmand).

Subjek penelitian ini adalah anak-anak PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta kelas TK B, berjumlah 15 anak, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 perempuan. Dalam pelaksanaan penelitian dengan pendekatan RnD ini diperlukan satu orang pendamping yang bertugas sebagai kolaborator. Terkait dengan kebutuhan tersebut maka guru TK kelas B diminta untuk menjadi kolaborator. Peneliti juga minta bantuan kepada guru TK sebagai guru praktikan dalam proses penelitian ini. Ada lima orang guru yang diminta dukungannya sebagai kolaborator. Guru-guru ini terlibat sebagai rekan diskusi mulai dari tahap awal hingga akhir.

Metode ini dipilih sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan yang tepat dan efektif. Penelitian ini berupaya mengembangkan model permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak. Permainan edukatif yang dapat dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran pada lembaga PAUD. Subjek penelitian ini adalah anak-anak PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta kelas TK B, berjumlah 15 anak, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 perempuan.



Model permainan edukatif merupakan salah satu model paramorf s e b a g a i m a n a kriteria yang disampaikan oleh Molenda (2002). Model paramorf terdiri atas tiga jenis yakni (1) model konseptual, (2) model prosedural dan (3) model matematik. Model permainan edukatif yang akan dikembangkan pada tahap pertama penelitian ini adalah jenis model konseptual sedangkan pada tahap kedua (tahun kedua) penelitian akan menggunakan model konseptual dan model prosedural. Adapun tahap pengembangan model yang dipertimbangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan model yang disarankan oleh Wills (1995, 2000) yang menggunakan pengembangan model CID atau *Constuctivist Instructional Design* dan langkah pengembangan model yang disarankan Borg dan Gall.

Pembelajaran dengan mengembangkan jenis permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang disusun oleh Piaget (konstruktivisme kognitif) dan Vygotsky (konstruktivisme sosial). Proses pengembangan model ini dikenal dengan 4D (*Divine, Design, Development, Dissemination*).

Teknik Analisis Data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengukur prosentase pencapaian pengembangan kemampuan sosial emosional anak. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian. Teknik analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui pengembangan sosial emosional melalui model permainan edukatif.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Model Permainan edukatif**

Pada adaptasi model, peneliti menggunakan tiga pilihan permainan edukatif yang diterapkan di tempat penelitian yakni (1) permainan Jamuran (2) permainan lompat tali dan (3) permainan engklek. Berdasarkan ketiga pilihan jenis permainan tersebut kemudian dikembangkan model permainan edukatif yang dapat dijadikan pilihan pembelajaran secara terintegrasi pada anak usia dini. Setiap jenis permainan edukatif

dikonstruksi sedemikian rupa menjadi pembelajaran terintegrasi untuk mengembangkan aspek sosial dan emosional anak.

Sebelum pengembangan desain pembelajaran berbasis permainan edukatif, peneliti melakukan diskusi dan analisa mendalam terhadap jenis permainan edukatif yang dipilih. Peneliti melakukan adaptasi dan pengembangan permainan edukatif yang telah dipilih menjadi model yang lebih bermakna bagi pengembangan sosial dan emosional anak. Permainan edukatif sebagai model harus memenuhi beberapa kriteria konsep.

Kriteria yang dimaksud mencakup: (1) mengandung pijakan filosofi, (2) mengandung tujuan yang spesifik, (3) memiliki konten pembelajaran, (4) memuat didaktik- metodik, (5) menggunakan media/alat edukatif, (6) menggambarkan prosedur permainan dan (7) memiliki sasaran serta cakupan asesmen. Tujuh kriteria itulah yang akan menjadi acuan dan pijakan dalam menganalisa dan mengembangkan permainan edukatif sehingga dapat diterapkan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran, dan berdampak pada peningkatan kemampuan sosial dan emosional anak.

Kriteria pertama, permainan edukatif yang dipilih harus memiliki pijakan atau pandangan filosofis yang mencakup idealisme dari sudut pendidikan, sosiologis, psikologis dan sebagainya. Kriteria ini sangat penting untuk menjamin permainan tersebut bernilai edukasi. Kriteria kedua terkait konsep tujuan. Permainan edukatif harus mengandung tujuan yang konstruktif dan mendukung bagi berkembangnya aspek sosial dan emosional anak. Kriteria ketiga, permainan edukatif mengandung isi atau konten permainan yang mendukung program pembelajaran, sesuai dengan konsensus akademik dalam bidang pendidikan anak usia dini.

Kriteria keempat adalah dimungkinkannya adanya pengembangan didaktik- metodik dalam model permainan yang dipilih.. Didaktik- metodik berkaitan dengan pilihan metode pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*), kontekstual (*contextual learning*) dan bermakna (*meaningful learning*). kriteria kelima mengarah pada penggunaan media atau alat permainan. Jenis permainan edukatif harus memberikan kemungkinan dikembangkannya berbagai media atau alat yang mendukung terlaksananya permainan. Kriteria keenam, mengarahkan permainan edukatif dapat menggambarkan urutan langkah atau prosedur pelaksanaan yang rinci. Kriteria keenam dijadikan acuan pengembangan yang menunjukkan bahwa Model-

model permainan edukatif harus jelas dan tepat. Prosedur ini akan menjadi panduan teknis bagi guru PAUD dalam menerapkan permainan yang dimaksud. Kriteria ketujuh, menghendaki permainan edukatif harus mengandung sasaran dan cakupan asesmen (penilaian), baik terhadap sasaran konten perkembangan yakni aspek sosial dan emosional anak, konten program dan aktivitas permainan atau sasaran lainnya.

## **TEMUAN PENELITIAN**

Berdasarkan uraian terkait penelitian yang telah dipaparkan di atas maka dapat dirumuskan beberapa temuan, antara lain :

1. Aspek sosial dan emosional anak dapat dikembangkan secara efektif melalui strategi permainan edukatif yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran di PAUD. Bahkan permainan edukatif dapat menguatkan aspek perkembangan lainnya.
2. Dunia anak adalah dunia bermain. Anak membutuhkan aktivitas bermain untuk menyalurkan energi yang ada dalam dirinya. Melalui aktivitas bermain yang telah dimodifikasi, maka anak memiliki banyak penyalaman untuk berinteraksi, berkomunikasi dan mengembangkan seluruh aspek kepribadiannya.
3. Permainan edukatif merupakan bentuk permainan yang mengandung nilai pendidikan yang kuat, yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas dengan pendampingan dan intervensi oleh guru.
4. Permainan edukatif dapat dikembangkan lebih aplikatif dan dapat diintegrasikan dalam aktivitas pembelajaran di PAUD dan dimasukkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) di lembaga PAUD.
5. Penggunaan model permainan edukatif dalam proses pembelajaran terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak secara efektif.
6. Proses rekonstruksi permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran anak harus memenuhi tujuh kriteria dasar, yaitu yakni 1) mengandung pijakan filosofi, 2) mengandung tujuan yang spesifik, 3) memiliki konten pembelajaran, 4) memuat didaktik-metodik, 5) menggunakan media/alat edukatif, 6) menggambarkan prosedur permainan dan 7) memiliki sasaran serta cakupan penilaian (asesmen).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan sosial emosional anak dapat dikembangkan secara efektif melalui intervensi permainan edukatif dalam proses pembelajaran di PAUD. Aspek sosial emosional anak memiliki peluang yang cukup besar untuk dapat dikembangkan lebih baik melalui permainan edukatif yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Anak usia dini bisa saling mempelajari berbagai pengetahuan, nilai, sikap dan perilaku melalui pengalaman interaksional ini. Permainan edukatif memberikan gambaran sebagai pengalaman bermain yang bersifat *kontinum* (terus menerus) dan membuat anak larut atau hanyut serta asyik (*immersion*). Permainan seperti ini dapat membangun perilaku yang terpola dan terbentuk menjadi suatu karakter yang positif.

Permainan edukatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran di PAUD harus memenuhi tujuh kriteria, yakni 1) mengandung pijakan filosofi, 2) mengandung tujuan yang spesifik, 3) memiliki konten pembelajaran, 4) memuat didaktik-metodik, 5) menggunakan media/alat edukatif, 6) menggambarkan prosedur permainan dan 7) memiliki sasaran serta cakupan penilaian (asesmen).

Permainan edukatif terbukti secara efektif dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dalam waktu yang relatif singkat. Bahkan permainan edukatif dapat membantu anak mengembangkan aspek kepribadian lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2010), *Permainan edukatif pada Lembaga Kelompok Bermain*. Jakarta,
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2011). *Pedoman Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Paud Tambusai*, 2, 73–78.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzuri dan Tiarma R. Siregar (2001), *Permainan edukatif Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Permuseuman dan Museum.
- Ingrid Pramling, Samuelsson, Marilyn Fler, (2009) *Play and Learning in Early Childhood Settings*. International Perspectives Melbourne:Springer.com.
- Koesoema, Doni. (2007). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Mayke, S. Tedjasaputra (2001), *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakara: Grasindo.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pembelajaran Guru Menuju Lembaga PAUD Efektif*. Surabaya: Intelektual Club.
- Sanan, M. Y. dan J. S. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Gaung Persada Press Group.
- Sugiyono (2008), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sue Dockett, Marilyn Fler (2000), *Play and Pedagogy in early Childhood: Bending the Rules* (Australia: Thomson.
- Willis, Jerry. (1995). *A Recursive, Reflective Instructional Design Model Based on Costructivist-Interpretivist Theory*. Educational Technology. (Online)

Willis, Jerry. (2000). *The Maturing of Costructivist Instructional Design: Some Basic Principles that Can Guide Practice..* Educational Technology. (Online

Yusuf, S. (2004). *Manfaat Kecerdasan Spritual dan Berpikir Integralistik dan Holistik Untuk memaknai Hidup.* Bandung: Pustaka mizan