



**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK
KELOMPOK A MELALUI PEMBELAJARAN KOGNITIF
DENGAN METODE BERMAIN BALOK
DI RA. MIFTAHUL HUDA TAJINAN MALANG**

SKRIPSI

OLEH :

RINA WAHYU HIDAYATI

NPM. 21601014024



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
2020**



**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK
KELOMPOK A MELALUI PEMBELAJARAN KOGNITIF
DENGAN METODE BERMAIN BALOK
DI RA. MIFTAHUL HUDA TAJINAN MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

☆☆☆☆☆☆ Oleh :
Rina Wahyu Hidayati
NPM. 21601014024

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
2020**

ABSTRAK

Rina Wahyu H., 2020. *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Anak Kelompok A melalui Pembelajaran Kognitif dengan Metode Bermain Balok di RA Miftahul Huda*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Agama Islam. Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Rosichin Mansur, M.Pd. Pembimbing II: Ika Anggraheni, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Peningkatan Motivasi Anak, Pembelajaran Kognitif, Metode Bermain Balok

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang maksimalnya motivasi belajar anak dalam pembelajaran kognitif di RA Miftahul Huda Tajinan. Anak yang berkriteria tuntas dalam peningkatan motivasi pembelajaran kognitif hanya 50%. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain balok dalam pembelajaran kognitif pada anak usia dini kelompok A di RA Miftahul Huda Tajinan Malang dan mendeskripsikan penerapan metode bermain balok dapat meningkatkan motivasi belajar kognitif pada anak usia dini kelompok A di RA Miftahul Huda Tajinan Malang.

Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas, dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart didalam satu siklus terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Satu siklus dilaksanakan sehari dengan subyek penelitian ada 20 anak kelompok A (9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan) di RA Miftahul Huda Malang. Untuk teknik pengumpulan data menggunakan 3 metode yaitu metode observasi (pengumpulan data dilakukan sendiri dan dibantu guru kelas), metode dokumentasi (berupa RPPH, buku penilaian, buku absen, foto), metode wawancara dengan guru kelompok A. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu dokumentasi yang berupa catatan hasil belajar anak, buku penilaian, lembar observasi serta pedoman wawancara. Teknik analisis data menggunakan 4 tahap yaitu reduksi data (meringkas data-data yang ada di bab IV), penyajian data (data yang diringkas dalam bentuk laporan dianalisis), verifikasi data, serta kesimpulan data untuk mempermudah pengecekan keabsahan data (terdiri dari ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat).

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak melalui pembelajaran kognitif dengan metode bermain balok. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata persentase kemampuan pembelajaran kognitif anak pada saat pra siklus 50% jumlah anak yang tuntas 10 anak. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata persentase 65% dengan jumlah anak yang tuntas 13 anak. Dan hasil rata-rata persentase siklus II sebesar 90% dengan jumlah anak yang tuntas 18 anak. Nilai rata-rata persentase anak dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata persentase ketuntasan anak kelompok A di RA Miftahul Huda Tajinan Malang melalui pembelajaran kognitif dengan metode bermain balok adalah sebesar 50% pada pra siklus, 65% pada siklus I, dan sebesar 90% pada siklus II.

BAB I

PENDAHULUAN

A. KONTEKS PENELITIAN

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi anak. Enam aspek perkembangan yang dimiliki anak meliputi Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Bahasa, Kognitif, Sosial Emosional, Seni yang harus dapat dikembangkan secara optimal. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui pembelajaran kognitif yang dikemas dalam permainan yang menarik dan perlu adanya media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan bagi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Rajih (2008: 164) bahwa pengembangan kemampuan aspek kognitif anak usia dini seyogyanya dengan permainan yang menyenangkan.

Salah satu pembelajaran kognitif yang dapat dikembangkan anak yaitu mengenal konsep bentuk, warna, ukuran karena merupakan ciri yang paling terlihat di sekeliling kita dan dapat membantu anak menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-harinya, mudah untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut sesuai pendapat Sujiono (2010: 160) bahwa anak usia dini (4-6 tahun) senang melakukan berbagai eksplorasi terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar maupun yang dapat dirasakannya sebagai wujud dari rasa ingin tahu yang begitu besar, menunjukkan peningkatan minat dalam angka-angka

sederhana dan kuantitas kegiatan seperti menghitung, mengukur, meneliti, kurang/lebih, besar/kecil.

Dewasa ini telah banyak kasus yang mengakibatkan penurunan motivasi belajar pada anak yang pada akhirnya juga akan berpengaruh terhadap prestasi belajar anak. Permasalahan tersebut bisa terjadi karena banyak faktor yang mempengaruhinya seperti kurangnya keinginan belajar dan keinginan berhasil pada diri anak atau bisa berpengaruh dari lingkungan sekitarnya yang kurang kondusif serta penggunaan metode belajar yang kurang maksimal sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik dan hasilnya juga kurang maksimal.

Dalam meningkatkan motivasi belajar anak, guru harus selalu memonitoring dan menjadi fasilitator, sabar dalam memberi perhatian, guru juga harus dapat menentukan metode-metode yang sesuai dan tepat, dimana metode tersebut harus dapat mengembangkan kreativitas anak, imajinasi anak, rasa ingin tahu anak, kemampuan kognitif anak dan peningkatan aspek perkembangan anak usia dini yang lainnya. Menurut Moeslichatoen (2004: 24) bahwa ada beberapa metode-metode pengajaran anak usia dini yang sesuai dengan perkembangan karakteristik anak diantaranya adalah metode bermain, metode karya wisata, metode bercakap-cakap, metode demonstrasi, metode proyek, metode bercerita dan metode pemberian tugas.

Dalam penelitian ini metode yang dipilih adalah metode bermain karena metode bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri anak, memberikan kesenangan, anak dapat bereksplorasi, berkreasi, berimajinasi,

melatih emosi, melatih gerakan motorik halus, melatih kemandirian anak, juga melatih tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas secara tuntas. Metode bermain yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode bermain balok yang merupakan alat permainan edukatif terbuat dari kayu dengan berbagai macam bentuk geometri dan ukuran yang berbeda- beda. Begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak usia dini maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program pembelajaran merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Bagi anak usia dini belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

Observasi awal/ pra penelitian dilakukan pada hari Senin tanggal 03 Februari 2020 di RA Miftahul Huda Tajinan, yaitu tepatnya di Jalan Raya no. 87 Kecamatan Tajinan Kabupaten Malang. Diketahui bahwa dalam satu kelas yang berjumlah 20 anak. Dari 20 anak tersebut terdapat 50% anak yang masih kesulitan mengenal bentuk balok, mengelompokkan balok, membandingkan balok dan mengurutkan balok. Mengurutkan benda dari besar ke kecil dan dari panjang ke pendek atau sebaliknya begitu juga dengan berat dan ringan balok.

Kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari hasil observasi dilokasi penelitian yaitu di RA Miftahul Huda Tajinan Malang adalah khususnya dalam mengenal konsep bentuk, ukuran, membandingkan, mengurutkan belum maksimal. Guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak khususnya dalam memahami konsep masih perlu variasi dan inovasi, kurangnya penggunaan alat permainan edukatif yang dapat memotivasi perkembangan kognitif anak. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran anak masih kurang begitu

memahami dalam membedakan konsep, bentuk, ukuran, warna, perbandingan dengan benda-benda disekitar. Jiwa rasa ingin tahu anak yang tinggi belum bisa tersalurkan sepenuhnya dan belum termotivasi karena kegiatan pembelajaran dikelas yang monoton, kurang kreatif, kurang mandiri, anak kurang tertarik dan cepat bosan.

Disamping itu terdapat juga permasalahan yang terkait dengan motivasi belajar anak yaitu pembelajaran yang diberikan pada anak usia dini (4-6 tahun) cenderung kepada “hasil/nilai” maupun kemampuan, bukan dari bagaimana anak akan paham atas “proses” pembelajaran yang diperoleh (dalam arti lebih cenderung mengutamakan “hasil” daripada “proses” pembelajaran). Bagaimana anak akan lebih bersemangat lagi dalam menggali potensinya, bagaimana anak bisa terdorong untuk semakin meningkatkan rasa ingin tahunya. Adanya pembelajaran yang monoton, kurang kreatif dikelas serta kurangnya pemberian reward juga dapat menghambat proses motivasi anak, hal tersebut dapat menyebabkan anak menjadi kurang percaya diri dan semangat belajar menurun.

Pengembangan kognitif dengan pembelajaran bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitifnya. Selama bermain anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka (Yuliani, 2010: 63).

Sesuai dengan kurikulum pada Kompetensi dasar (KD) 3.6 dan 4.6 maka kondisi ideal pembelajaran anak kelompok A adalah anak sudah mampu mengenal

benda disekitarnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya. Oleh karena itu solusi kegiatannya adalah dengan melakukan pengamatan secara langsung dengan bendanya (berbagai macam bentuk geometri balok), dapat mengelompokkan dan mengurutkan balok sesuai permintaan, dapat membagi permainan dalam kelompok kecil untuk mengetahui kemampuan masing-masing anak. Hal tersebut sesuai dengan teori Piaget (dalam Sugiharto, 2007: 52) yang menyatakan bahwa pengamatan sangat penting dan menjadi dasar dalam menuntun proses berpikir anak, berbeda dengan perbuatan melihat yang hanya melibatkan mata. Pengamatan melibatkan seluruh indera, menyimpan kesan lebih lama dan menimbulkan sensasi yang membekas pada diri anak.

Penelitian yang digunakan adalah belajar sambil bermain pada sentra balok, dimana anak dapat beraktivitas melalui apa yang mereka lihat. Para orang tua dan guru tidak dibenarkan membatasi anak-anak untuk bermain apa yang ingin mereka eksplorasi karena salah satu karakteristik anak usia dini adalah peniru ulung dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Suratno, 2005: 53). Memberikan kesempatan kepada anak berarti mendorong mereka untuk berani mencoba. Apabila kesempatan untuk berani mencoba terus-menerus diberikan pada anak, anak akan mampu mengembangkan proses berfikirnya sehingga meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Untuk itu peneliti perlu melakukan perbaikan pembelajaran guna meningkatkan motivasi pembelajaran kognitif melalui permainan balok dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sehingga peneliti memfokuskan pada judul **“Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Anak Kelompok A melalui**

Pembelajaran Kognitif dengan Metode Bermain Balok di RA Miftahul Huda Tajinan Malang”.

B. FOKUS PENELITIAN

Dari konteks penelitian yang telah dijabarkan, maka peneliti merumuskan beberapa fokus penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode bermain balok dalam pembelajaran kognitif pada anak usia dini kelompok A (4-6 tahun) di RA Miftahul Huda Tajinan?
2. Apakah penerapan metode bermain balok dapat meningkatkan motivasi pembelajaran kognitif pada anak usia dini kelompok A (4-6 tahun) di RA Miftahul Huda Tajinan ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Dari fokus penelitian diatas,maka dapat disimpulkan beberapa tujuan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain balok dalam pembelajaran kognitif pada anak usia dini kelompok A di RA Miftahul Huda Tajinan Malang.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain balok dapat meningkatkan motivasi pembelajaran kognitif pada anak usia dini kelompok A di RA Miftahul Huda Tajinan Malang.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Secara Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan serta bahan dalam penerapan ilmu penelitian, khususnya mengenai gambaran pengetahuan tentang penerapan pembelajaran kognitif dengan menggunakan metode bermain balok dalam kegiatan mengelompokkan, membandingkan, mengurutkan dan mengenal bentuk dalam upaya meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.
 - b. Dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Lembaga, khususnya RA Miftahul Huda Tajinan Malang.
Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran kognitif terutama mengenai kegiatan mengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, dan mengenal bentuk benda dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini untuk mencetak generasi penerus bangsa dimasa depan.
 - b. Bagi Guru
Sebagai bahan pertimbangan guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kompetensi pembelajaran. Guru tidak hanya bercerita didepan kelas, tetapi juga harus dapat membangkitkan kreatifitas dalam mengelola suasana kelas agar menjadi menarik dan menyenangkan.
 - c. Bagi Anak Didik

Dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar anak, sesuai dengan tahap tumbuh kembangnya. Kemampuan kognitif akan lebih terasah. Dapat menambah pengalaman baru, mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, orang lain dan lingkungan. Belajar seraya bermain dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, nyaman, aman.

d. Bagi Fakultas

Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa untuk memperlancar penyelesaian penulisan skripsi.

e. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dalam menyelesaikan tugas karya ilmiah. Disamping itu juga untuk menambah wawasan dalam menerapkan pembelajaran kognitif melalui kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

E. DEFINISI OPERASIONAL

1. Motivasi Belajar

Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak yang ada didalam diri anak yang menimbulkan semangat sehingga terdorong melakukan suatu kegiatan. Sedangkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku atau pribadi seseorang melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungan sekitarnya sehingga terdapat hasil belajar seperti pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada didalam diri anak yang menimbulkan semangat sehingga terdorong melakukan kegiatan belajar, yang terarah sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

2. Pembelajaran Kognitif

Pembelajaran kognitif adalah pembelajaran yang melibatkan proses berfikir secara kompleks dan mementingkan proses belajar, bukan hanya sekedar mendapat stimulus dan menghasilkan respons tetap pembelajaran yang juga melibatkan kondisi mental didalam individu pembelajaran yang berhubungan dengan persepsi, perhatian, motivasi dan lain-lain. Sehingga belajar dipahami sebagai suatu proses mental yang aktif dalam memperoleh, mengingat dan menunjukkan kedalam perilaku.

3. Metode Bermain Balok ★★★★★★

Metode bermain balok adalah suatu metode pembelajaran permainan balok terbuat dari potongan kayu yang menarik dengan berbagai macam bentuk geometri. Balok dapat dimainkan dengan cara disusun atau disambung sesuai dengan imajinasi anak dalam mengungkapkan ide-ide kreatif yang muncul dari dalam diri anak dan dapat menciptakan hal-hal baru, balok dapat dimainkan sendiri oleh anak maupun berkelompok dengan teman-temannya.

BAB VI

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan data dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode bermain balok dalam pembelajaran kognitif pada anak usia dini kelompok A (4-6 tahun) di RA Miftahul Huda Tajinan Malang sudah melalui tahapan yang sederhana ke tahapan yang kompleks yaitu memahami anak tentang konsep bentuk, konsep bilangan dan mencocokkan dengan setiap item, mengenal dan mengelompokkan bentuk, mengurutkan ukuran besar/kecil atau sebaliknya kemudian membandingkan jumlah banyak/sedikit atau sebaliknya.
2. Penerapan metode bermain balok dapat meningkatkan motivasi pembelajaran kognitif pada anak usia dini kelompok A (4-6 tahun) di RA Miftahul Huda Tajinan Malang. Hal tersebut dibuktikan bahwa adanya peningkatan persentase dari sebelum tindakan sampai pada siklus II yaitu sebelum tindakan pembelajaran kognitif dengan permainan balok peningkatan motivasi belajar anak mencapai 50% dengan penjelasan bahwa terdapat 13 anak yang memenuhi standar keberhasilan. Peningkatan siklus I mencapai 65% atau 13 anak yang telah memenuhi standar keberhasilan yang sudah ditetapkan. Pada siklus II mencapai 90% atau 18 anak yang telah mencapai standar keberhasilan.

B. SARAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti menyampaikan saran:

1. Bagi lembaga RA Miftahul Huda hendaknya memberikan sosialisasi kepada para guru mengenai pentingnya penggunaan metode bermain balok dengan berbagai macam bentuk geometri dalam proses pembelajaran dan melibatkan anak secara langsung dalam setiap aktivitas proses pembelajaran.
2. Bagi pendidik diharapkan mampu merencanakan, melakukan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, serta dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran sendiri yang lebih menarik, mendidik, menyenangkan, anak merasa belajar seraya bermain dan tentunya yang sesuai dengan tingkat perkembangan kebutuhan anak usia dini.
3. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat membuat penelitian tentang peningkatan motivasi belajar anak melalui aspek perkembangan yang lain dengan berbagai media yang lebih menarik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (Filosofi Metodologi dan Implementasi)*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penilaian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astuti, Wili (2010). *Bermain dan Teknik Permainan*. Surakarta: UMS
- Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Chandra. (2008). *Workshop Guru PAUD tentang Permainan Edukatif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Chambel. (2007). *Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Rosda Karya
- Darsono. (2001). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Desmita. (2002). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Rosda Karya
- Eliyawati. (2010) *Manfaat Permainan Balok Untuk Anak*. Yogyakarta: Diva Press
- Moeslichaton. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Moleong. (2009). *Teori dan Aplikasi Kecerdasan Jamak*. Jakarta. UNJ
- Purwanto. (2006). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rahayu. (2013). *Manfaat Bermain Balok Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rajih. (2008). *Cerdas Akal, Cerdas Hati*. Yogyakarta: Diva Press
- Rukminto, Isbandi, Adi. (2005). *Psikologi, Pekerjaan social, dan Ilmu Kesejahteraan Sosial: Dasar-dasar Pemikiran..* Jakarta: Grafindo Persada
- Sadirman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Radjawali.
- Santoso. (2011). *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Siagian, Sondang. (2004). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tina Dahlan. (2010). *Games Sains Kreatif dan menyenangkan Untuk Meningkatkan Potensi Dasar Kecerdasan Anak*, Jakarta: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka.
- Uno,Hamzah, B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahosumidjo.(2009). *Kepemimpinan dan Motivasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Yuliani. (2010) *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yuliani.(2009). *Konsep Dasr Pendidikan Anak*. Jakarta: Indeks



DAFTAR RUJUKAN

- Akbar. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (Filosofi Metodologi dan Implementasi)*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penilaian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astuti, Wili (2010). *Bermain dan Teknik Permainan*. Surakarta: UMS
- Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Chandra. (2008). *Workshop Guru PAUD tentang Permainan Edukatif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Chambel. (2007). *Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Rosda Karya
- Darsono. (2001). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Desmita. (2002). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Rosda Karya
- Eliyawati. (2010) *Manfaat Permainan Balok Untuk Anak*. Yogyakarta: Diva Press
- Moeslichaton. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Moleong. (2009). *Teori dan Aplikasi Kecerdasan Jamak*. Jakarta. UNJ
- Purwanto. (2006). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rahayu. (2013). *Manfaat Bermain Balok Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rajih. (2008). *Cerdas Akal, Cerdas Hati*. Yogyakarta: Diva Press
- Rukminto, Isbandi, Adi. (2005). *Psikologi, Pekerjaan social, dan Ilmu Kesejahteraan Sosial: Dasar-dasar Pemikiran..* Jakarta: Grafindo Persada
- Sadirman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Radjawali.
- Santoso. (2011). *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Siagian, Sondang. (2004). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tina Dahlan. (2010). *Games Sains Kreatif dan menyenangkan Untuk Meningkatkan Potensi Dasar Kecerdasan Anak*, Jakarta: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka.
- Uno, Hamzah, B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahosumidjo. (2009). *Kepemimpinan dan Motivasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Yuliani. (2010) *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yuliani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak*. Jakarta: Indeks

