

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI BERMAIN DI SENTRA BALOK PADA KELOMPOK A TK HIMAWARI SEMARANG

**Wahyuni
Ratna Wahyu Pusari**

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kemampuan visual spasial anak yang masih kurang, hal ini terlihat dari cara anak membangun sebuah bangunan sesuai tema, kemudian masih banyaknya anak yang kesulitan dalam membangun sebuah bangunan seperti membangun rumah, sekolah, terlihat selain itu ketika rumah sakit. Serta masih ada beberapa anak yang kesulitan dalam membangun sebuah bangunan yang sempurna. Meskipun guru sudah melakukan berbagai upaya melalui beberapa kegiatan, namun upaya tersebut belum mampu meningkatkan kemampuan visual spasial anak secara menyeluruh, karena masih terlihat kemampuan visual spasial masih rendah. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan visual spasial anak kelompok A TK Himawari Semarang. melalui kegiatan bermain balok.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian kelompok A di TK Himawari Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian setelah melakukan kegiatan bermain disentra balok, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan visual spasial anak pada kelompok A TK Himawari Semarang tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan dengan tindakan yang terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dan diperoleh hasil yaitu 88,88% pada siklus I dan meningkat menjadi 94,44% pada siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa visual spasial anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain disentra balok.

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah kegiatan bermain disentra balok dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam mengajar.

ABSTRACT

Background push this research is the ability of visual-spatial children who are still lacking, it is seen from the way children build a building according to the theme, then there are still many children who have difficulty in constructing a building like building a house, school, looks aside when the hospital. As well as there are still some children who have difficulty in building a perfect building

Although the teacher has made various efforts through several activities, but these efforts have not been able to improve the ability of visual-spatial whole child, because it is still visible visual-spatial ability is still low. Goals to be achieved in this research are to improve the visual-spatial abilities of children in group A kindergarten Himawari Semarang. Through playing the beam.

This type of research is a classroom action research (PTK) with a group of research subjects in kindergarten Himawari Semarang Academic Year 2015/2016. Data in this classroom action research gained through observation and documentation.

Based on the findings after conducting playing disentra beams, showed an increase in visual-spatial abilities A group of kindergarten children in Semarang Himawari academic year 2015/2016. This research was conducted with the action that consists of 2 cycles of the first cycle and the second cycle, and the result is 88.88% in the first cycle and increased to 94.44% in the second cycle. Therefore, it can be concluded that the visual-spatial children can be enhanced through play activities disentra beams.

Suggestions can be submitted on the results of this research are activities play disentra beams can be used as an alternative to the teacher in teaching.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Visual spasial merupakan salah satu kecerdasan jamak yang di gagas oleh *Howard Gardner* yakni kemampuan membentuk dan menggunakan model mental. Kecerdasan ini berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam memvisualkan apa yang di lihat ke dalam bentuk obyek atau pun gambar. Tatanan ruang, gambar, video, serta bentuk berpengaruh terhadap perkembangan *visual spasial*.

Sebelum penelitian, peneliti di TK Himawari Ngalian kemampuan dalam pembelajaran *Visual Spasial* dari 10 siswa ada 6 siswa yaitu 4 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan pembelajaran *Visual Spasial* masih rendah, dibuktikan dengan kemampuan anak dalam hal belajar dengan gambar-gambar, memahami bentuk, pola, posisi, dan ruang suatu objek kurang berkembang dengan baik. Anak-anak masih belum mengerti bentuk, pola, serta pengamatan tentang bangunan, sehingga saat anak-anak membuat sebuah kontruksi bangunan di sentra balok hasilnya masih belum baik seperti halnya kemiripan kontruksi bangunan aslinya.

Pengetahuan tentang *visual spasial* yang masih hanya pada konteks pandai dalam hal menggambar membuat anak selalu di arahkan untuk pandai

menggambar atau mewarnai. Anak yang mampu menggambar dan mewarnai dengan bagus adalah anak yang mempunyai kecerdasan *visual spasial* yang tinggi. Sedangkan anak yang mampu membuat suatu bentuk bangunan, tatanan ruang, analisis video, ahli peta, dianggap hal yang biasa. Pemahaman yang demikian membuat pandangan tentang *visual spasial* menjadi sempit dan berpengaruh pada pembelajaran yang hanya berfokus pada kegiatan menggambar dan mewarnai saja.

Anak-anak sangat antusias saat bermain di sentra balok, namun dalam bermain balok anak-anak belum terarah. Anak hanya bermain sekedar bermain tanpa aturan dan arahan. Sehingga saat dihadapkan dengan kegiatan membangun dan menyusun balok anak masih belum mengerti. Saat anak menyusun balok menjadi sebuah bentuk bangunan langsung rubuh dan seketika itu anak menjadi kesal dan malas mencobanya kembali hal ini dipengaruhi pengetahuan anak tentang konsep besar kecil maupun bentuk-bentuk balok.

Pengetahuan tentang bermain balok yang masih konvensional (bermain tanpa arah atau konsep dan tujuan khusus). Bagi sebagian besar orang menganggap bermain adalah hal yang sia-sia tanpa ada manfaat. Anak-anak sangat menyukai bermain karena pada dasarnya anak Usia Dini berada pada tahapan bermain. Bermain seraya belajar hal tersebut menggambarkan bahwa anak belajar melalui kegiatan bermain yang dia lakukan. Bermain bagi anak adalah hal yang spontan, menyenangkan, dan dilakukan dengan sukarela tanpa adanya paksaan. Dalam hal ini bermain dipilih sebagai metode dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan dibantu dengan media.

Peneliti menggunakan media balok di sentra balok saat bermain untuk dapat membantu menuangkan imajinasi dan ide secara kongkrit sehingga bangunannya menyerupai bangunan asli. Balok merupakan media favorit anak dalam bermain. Peneliti memilih bermain di sentra balok karena di sentra balok menjadi tempat kesukaan anak, dapat meningkatkan imajinasi anak, dan meningkatkan kemampuan *visual spasial* anak.

2. Kajian Teori

a. Pengertian Kemampuan *Visual Spasial* Anak Usia Dini

Menurut Gardner (2012 : 21) Kecerdasan Spisial adalah Kecerdasan yang biasanya disebut juga Kercedasan *Visual Spasial* kemampuan untuk membentuk dan menggunakan model mental, (ide atau konsep).

Smarrt (2009 : 74) berpendapat bahwa kecerdasan *Visual Spasial* adalah Kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang, atau kemampuan anak berfikir dalam bentuk *Visual* untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.

Sejalan dengan pemikiran di atas, Armstrong, (2003 : 4.3) menyatakan bahwa kecerdasan *visual spasial* atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang ruang di definisikan sebagai kemampuan mentransformasikan persepsi dunia *visual pasial* secara akurat serta mentransformasikan persepsi *visual spasial* tersebut dalam berbagai bentuk. Kemampuan berfikir *visual spasial* merupakan kemampuan berfikir dalam bentuk visualisasi, gambar, dan bentuk tiga dimensi.

Kecerdasan *visual spasial* adalah kemampuan peserta didik untuk menangkap dunia ruang visual secara akurat dan melakukan perubahan-perubahan terhadap persepsi tersebut. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap warna, garis,bentuk, wujud, ruang.

Visual adalah kemampuan untuk melihat suatu dengan sangat detail. Kemampuan ini dapat merekam objek yang di lihat dan di dengar serta pengalaman-pengalaman lain di dalam memori otaknya dalam jangka waktu yang sangat lama. Lebih dari itu, jika suatu saat Ia ingin menjelaskan apa yang di rekamnya tersebut kepada orang lain, Ia mampu melukisnya dalam selembat kertas dengan sangat sempurna. Biasanya, kecerdasan ini di miliki oleh para arsitek, potografer, seniman, pilot, pemahat patung, dan penemu teknologi (Suyadi, 2014: 72)

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa kecerdasan *visual spasial* adalah kecerdasan anak untuk melihat,merekam dan kemudian

menuangkannya dalam bentuk nyata melalui bangunan. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, wujud, ruang.

b. Definisi Kemampuan *Visual Spasial*

Menurut Musfiroh (2009: 4.3) mengatakan bahwa definisi kemampuan *visual spasial* dapat di definisikan dalam tiga kata kunci yaitu:

- 1) Mempersepsi yakni menangkap dan memahami sesuatu melalui panca indra.
- 2) *Visual spasial* yakni sesuatu yang terkait dengan kemampuan mata khususnya warna dan ruang.
- 3) Mentransformasikan yakni mengalih bentukkan hal yang di tangkap mata kedalam wujud lain.

Gardner (1993: 4.4) menyatakan bahwa semua kecerdasan *multiple intelligences* memiliki lokasi khusus di otak manusia. Sistem neorologis kecerdasan *visual spasial* terletak di himisfer kanan bagian belakang atau di lobus oksipitalis. Lobus oksipitalis kanan dan kiri menerima dan mengolah informasi visual

Sejalan dengan pernyataan di atas menurut Kayvan (2009:1) menyatakan bahwa kemampuan memahami bentuk, gambar atau pola, desain, warna-warna, dan tekstur yang kita lihat dengan mata luar maupun yang dibayangkan di dalam kepala.

Samsudin (2004: 3) menyatakan *visual spasial* merupakan seseorang untuk melihat secara visual/ ruang. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung berfikir dalam pola-pola yang berbentuk gambar. Mereka sangat menyukai melihat peta, bagan, gambar, video, film sebagai media untuk belajar.

Kecerdasan kemampuan *visual spasial* menurut (Armstrong, 2002 : 4.7) terdeteksi melalui indikator yaitu:

- 1) Anak menonjol dalam kemampuan menggambar, mampu menunjukkan detail unsur dari pada anak-anak sebayanya.

- 2) Anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna dan mampu memadukan warna dengan lebih baik dari pada anak-anak sebayanya.
- 3) Anak suka menjelajah lokasi di sekitarnya dan memperhatikan tata letak benda-benda di sekitarnya serta cepat menghafal letak benda-benda.
- 4) Anak menyukai balok atau benda lain untuk membuat suatu bangunan benda (mobil, rumah, pesawat)
- 5) Anak suka melihat-lihat dan memperhatikan buku yang berilustrasi atau buku-buku penuh gambar.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan *visual spasial* cenderung berfikir dalam pola-pola yang berbentuk gambar atau pola, desain, warna-warna dan tekstur.

c. Pengertian Bermain Di Sentra Balok

Plato, Aristoteles, Frobel dalam Tedjsaputra (2007: 2) menganggap bermain adalah sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Apa yang dikemukakan oleh Frobel bahwa bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak sulit dibuktikan.

Menurut Tanjung dalam Sudono (2005: 47) menyimpulkan bahwa Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Hartati (2005: 85) berpendapat bahwa Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran pada anak usia dini.

Yulianty (2002: 7) menyatakan bahwa Bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau untuk mencapai tujuan tertentu.

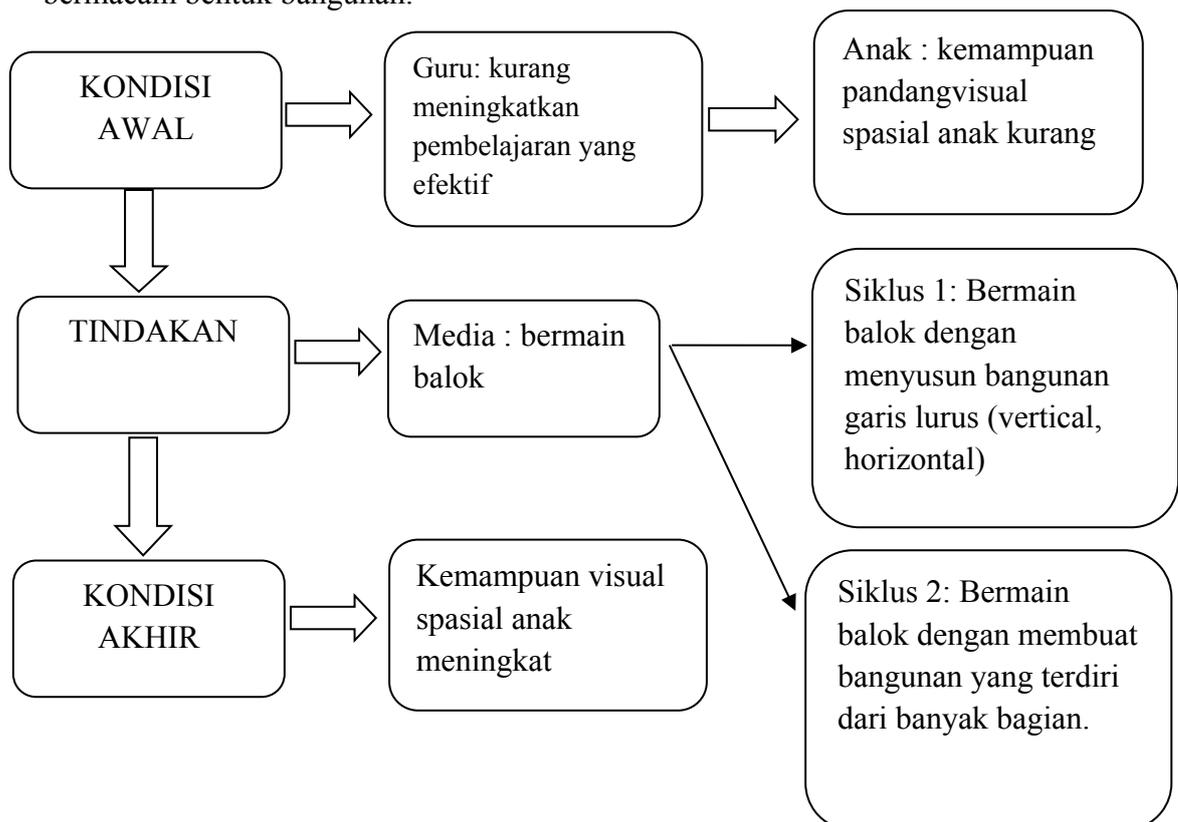
Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok untuk meningkatkan keterampilan atau kemampuan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti menggunakan dua penelitian yang relevan. Penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Skripsi yang ditulis Alya Nur Rahmasari NPM : 09150003 dengan judul “Peningkatan Kemampuan *Visual Spasial* melalui bermain balok pada Kelompok B PAUD AL-AZAM Semarang Tahun 2013/2014”. Menyatakan bahwa melalui bermain balok dapat meningkatkan kemampuan *Visual Spasial* anak. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian pada kondisi awal sebesar 30,77%, dan pada siklus I meningkat menjadi 53,85%, dan pada siklus II sebesar 84,61%, oleh karena itu disimpulkan bahwa “Bermain balok dapat meningkatkan kemampuan *visual spasial* anak kelompok B PAUD AL-AZAM Semarang tahun ajaran 2013/2014.
- 2) Lianawati NPM.09150070 tahun 2013 dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kecerdasan *Visual Spasial* Melalui Permainan Edukatif “Mazze” Pada kelompok B TK MARDI SIWI Kabupaten Batang tahun 2012/2013. Tujuan dalam permainan ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak melalui bermain Mazze. Hasil penelitian kecerdasan *visual spasial* pada kondisi awal yang mampu mengerjakan dengan tuntas dan baik hanya 5 anak atau sebesar 27,78% dari 18 anak. Dan pada siklus I berjumlah 10 anak atau 55,55%. Dan selanjutnya pada siklus II mengalami kenaikan dan sudah mencapai indikator keberhasilan termasuk dalam kategori baik dengan sebesar 15 anak, yang mendapatkan nilai baik sebesar 83,33%. Hasil observasi aktivitas siswa juga masuk dalam kategori baik yaitu pada siklus I sebesar 55,55% dan pada siklus II mencapai 83,33%.

Berdasarkan kajian teori di atas kondisi awal guru mengoptimalkan kegiatan bermain balok sehingga siswa dalam kemampuan *visual spasial* belum menguasai dan siswa belum kreatif dalam bidang membangun kontruksi, tindakan

pada siklus 1 guru menyusun berbagai bentuk balok anak mampu menyambung balok dari bentuk lingkaran, segitiga, kotak, persegi panjang, menjadi sebuah bangunan dan kondisi akhir pada siklus2 kemampuan *visual spasial* anak meningkat. Anak mampu menyusun balok dari bentuk geometri menjadi bermacam bentuk bangunan.



Gambar: Kerangka Berpikir

Hipotesis Tindakan yang dilakukan penelitian, Hipotesis pada penelitian ini adalah melalui bermain balok dapat meningkatkan kemampuan *visual spasial* anak kelompok A TK Himawari Ngaliyan Semarang.

Korelasi antara kemampuan *Visual Spasial* dengan bermain balok. Kemampuan *visual spasial* sangat penting untuk pembelajaran Taman Kanak-Kanak. *Visual spasial* merupakan pandang ruang bagi anak untuk memasuki pembelajaran selanjutnya, dengan mengetahui pandang ruang yang baik akan membuat bangunan yang baik pula. Banyak cara yang di coba guru untuk

mengenalkan pandang ruang yaitu dengan mengajak anak melihat gambar atau mengajak anak melihat langsung bangunan yang akan dibuat.

Bermain balok merupakan suatu kegiatan yang banyak memberikan manfaat bagi perkembangan anak. Kegiatan bermain balok dapat di gunakan untuk mengenalkan konsep pembelajaran seperti mengenal bentuk , berhitung, warna, dengan bermain balok anak akan lebih mudah mengingatnya karena dengan bermain balok anak lebih mengenal secara langsung. Kegiatan bermain balok sering di lakukan di TK, dengan bermain anak lebih bebas berekspresi, bergerak, kreatif, berimajinasi dengan bebas. Bermain balok di TK dapat di gunakan oleh guru sebagai metode pembelajaran.

3. Metodologi Penelitian

a. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan di TK Himawari Semarang yang lokasinya terletak di dalam perumahan Ngalian Semarang. Peneliti merencanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016 antara bulan September-Oktober. Peneliti tindakan kelas ini dilakukan di TK Himawari Semarang. Subyek penelitian adalah anak-anak pada kelompok A yang terdiri dari 10 anak. Dilakukan di TK tersebut karena untuk meningkatkan kemampuan *Visual Spasial* Anak Usia Dini pada TK A.

Dalam penelitian ini, yang menjadi subyek adalah anak TK A Himawari Ngaliyan Semarang.

b. Data dan Teknik Pengumpulan Data

Data kualitatif merupakan jenis data untuk menghasilkan informasi yang menunjukkan kualitas tertentu. Data kualitatif pada penelitian ini di peroleh dari kemampuan *Visual Spasial* Anak Usia Dini melalui bermain balok yang di tunjukan oleh klasifikasi kategori tingkatan nilai yang di tunjukan oleh klasifikasi kategori tingkatan nilai yang di peroleh siswa setelah KBM, dan lembar pengamatan/ observasi terhadap aktivitas siswa pada saat bermain balok.

Sumber Data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1) Siswa

Sumber data penelitian yang berasal dari siswa adalah hasil pengamatan pada kegiatan bermain balok.

2) Guru

Sumber data dari guru antara lembar wawancara tim peneliti dengan guru.

3) Data Dokumen

Data dokumen penelitian ini adalah dokumen foto saat kegiatan bermain balok, RRPB, RPPM.

4) Portopolio

Portopolio dari penelitian ini kumpulan hasil menyusun balok pada saat kegiatan.

Dalam penelitian tehnik pengumpulan data berupa observasi mengenai *visual spasial* anak. Observasi di lakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui *visual spasial* anak. Adapun indikator *visual spasial*.

c. PEMBAHASAN

Berdasarkan peneliti pada siklus 1 menunjukan bahwa kegiatan bermain disentra balok mampu memotivasi anak dalam meningkatkan kemampuan *visual spasial* anak . Dengan bermain disentra balok anak dapat belajar sambil bermain dan membangun sesuai tema yang sudah ditentukan dan anak dapat mengenal bentuk-bentuk balok, ukuran besar dan kecil balok. Anak-anak terlihat asik dan diam saat membangun sebuah bangunan dengan kelompoknya atau teman yang sudah dipilih. Peneleti mengenalkan bentuk-bentuk balok dan cara bermain balok. Beberapa anak mampu mengenal bentuk-bentuk balok. Namunhal tersebut masih kurang maksimal dalam meningkatkan kemampuan *visual spasial* anak, maka dari itu perlu dilakukan siklus selanjutnya.

Pada siklus II, tahapan pelaksanaan peneliti dalam mengkondisikan anak sudah lebih baik, anak diajak ke halaman rumput untuk *recalling* dan melakukan kegiatan motorik kasar.

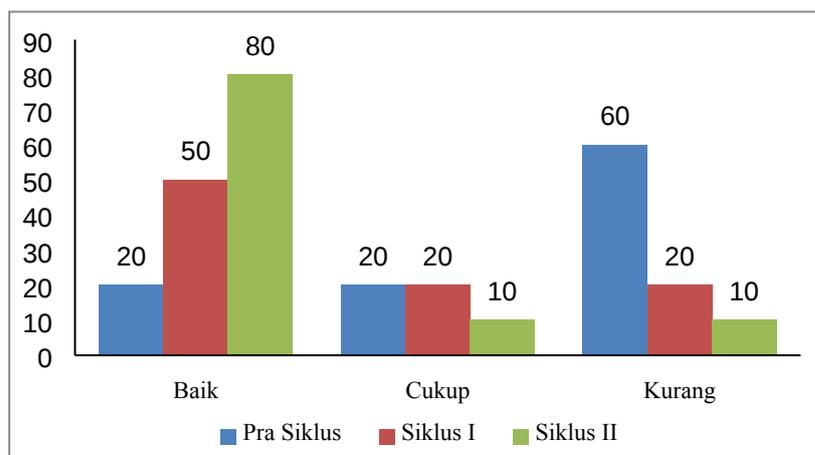
Berdasarkan hasil observasi dengan menggunakan lembar observasi melalui bermain disentra balok dapat meningkatkan kemampuan *visual spasial* anak. Pada pertemuan selanjutnya peneliti memberikan contoh pada bangunan yang komplit atau membangun sebuah bangunan beserta ruangan. Hal tersebut ditandai dengan kemampuan *visual spasial* anak sehingga anak dapat membayangkan suatu bangunan yang sudah ditentukan. Melalui bermain disentra balok dapat memenuhi aspek penilaian indikator kinerja sehingga penilaian mendapatkan hasil yang maksimal.

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Anak

No	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Ketuntasan	20%	50%	80%
2.	Peningkatan	Belum Berhasil	Belum Berhasil	Sudah Berhasil

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa melalui bermain disentra balok proses pembelajaran anak lebih santai dan menyenangkan sehingga terjadi meningkatkan kemampuan visual spasial anak. Peneliti lebih mudah memberikan tugas membangun sebuah bangunan yang sering dijumpai anak, agar anak merasa senang, tidak bosan, dan tidak merasa kesulitan dalam membangun sebuah bangunan sesuai tema.

Berdasarkan tabel diatas diketahui ada peningkatan hasil penerapan bermain disentra balok, konstruksi balok untuk meningkatkan kemampuan *visual spasial* anak dengan kondisi awal , siklus I, dan siklus II , untuk melengkapinya dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut:



Grafik Perbandingan pra-siklus, siklus I, siklus II

Berdasarkan grafik hasil *meningkatkan kemampuan visual spasial anak* dan hasil observasi diatas dapat diketahui bahwa dengan bermain disentra balok pada kelompok A di Sekolah Himawari Ngalian-Semarang tahun 2015/2016 mengalami peningkatan pada kemampuan *visual spasial* anak.

d. **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain disentra balok dapat meningkatkan kemampuan visual spasial anak pada kelompok A TK Himawari Ngalian Semarang tahun pelajaran 2015/2016. Membangun balok merupakan salah satu kegiatan meningkatkan , mengamati bentuk, warna, ukuran dan sebuah bangunan yang dibangun sesuai topik yang ditentukan. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Armstrong (2003 : 4.3). Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap warna, garis,bentuk, wujud, dan ruang.

Dari hal tersebut dapat diambil suatu kesimpulan bahwa dengan bermain balok dapat dikatakan pada kelompok A TK Himawari Ngalian Semarang mengalami peningkatan dalam kemampuan *visual spasial* anak dalam kegiatan bermain disentra balok. Terbukti berdasarkan Siklus I dan Siklus II dalam kemampuan *visual spasial* anak mengalami peningkatan yang signifikan (menyakinkan / maju pesat)

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk dkk. 2014. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka: Pamulang.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia dini*. Depertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Kayvan, Umi. 2009. *57 Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak*. Pt Transmedia: Jakarta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2009. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka: Pamulang.
- Nurtajmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktifitas Harian untuk TK*. Diva Press: Jogjakarta.
- Pramudya, Ahmad dan Indra Soefandi. 2009. *Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Media Indonesia: Jakarta.
- Saleh, Martini. 2010. *Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD*. Pustaka Al-falah: Jakarta Timur.
- Samsudin. 2004. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Standar kompetensi TK : Jakarta.
- Tampubalon, M. Saur. 2014. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta : Erlangga.
- Tanjung, Husna Wardi dan Kamtini. 2005. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Tinggi*. Jakarta.
- Tedjasaputra, s Mayke. 2007. *Bermain Mainan dan permainan*. PT. Grasindo: Jakarta.
- Yulianty, Rani. 2002. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Niaga Swadaya: Jakarta.
- Smarrt 2009. *57 Permainan Kreatif untuk Mencwedaskan Anak*. Ciganjur
- Hanline Phelps. 2010. *Pandua Pendidikan Sentra Balok Untuk PAUD*. Domentasi Sekolah Al-Falah. Ciracas.Jakarta