

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen

<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/index>

Vol 3, Tahun 2019 | Halaman 879 – 885

Pengaruh Permainan Pasaran Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Interpersonal Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Model Kota Malang

Yuliana Sariana Dewi¹, Rina Wijayanti², Didik Iswahyudi³

Universitas Kanjuruhan Malang
sarianadewiyuliana@gmail.com

Informasi artikel

Kata kunci :
permainan pasaran,
kemampuan
interpersonal.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa adakah pengaruh permainan pasaran sebagai media untuk mengembangkan kemampuan interpersonal anak usia dini kelompok B Di TK Model Kota Malang.. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre-experimental* dengan menggunakan *one group pre-test, pos-ttest*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 16 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji t yang diolah menggunakan *SPSS 22,0 windows*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pengaruh permainan pasaran sebagai media untuk mengembangkan kemampuan interpersonal anak usia dini dari hasil penelitian dengan menggunakan uji t, maka nilai t dilihat dari *Mean Difference* pada kelompok B dengan nilai *pretest* sebesar 6,681250 dan nilai *post-test* 6,688750 dengan signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Dari hasil tersebut dapat terlihat adanya perbedaan yang signifikan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan berupa metode pembelajaran permainan pasaran makro. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, pada penelitian ini terdapat pengaruh permainan pasaran sebagai media untuk mengembangkan kemampuan interpersonal anak usia dini.

Copyright © 2019 Yuliana Sariana Dewi¹, Rina Wijayanti², Didik Iswahyudi³. All Right Reserved

Pendahuluan

Dengan pertumbuhan dan perkembangan dari anak usia dini tersebut, membutuhkan metode, strategi, dan teknis tersendiri dan mengembangkan aspek-aspek anak usia dini. Strategi pengembangan untuk masing-masing aspek anak usia dini sangat beragam.baik untuk pengembangan kognitif, motorik, dan sosial emisional. Pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat baik daalam memberikan kerangka dasar yang dilakukan pendidik orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, pendidikan pada anak dengan melalui rangsangan yang dapat membantu tumbuh kembangnya perkembangan anak baik rohani maupun jasmai untuk proses pendidikan selanjutnya.

Oleh karena kesempatan itu hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak karena rasa ingin tahu usia dini berada pada posis puncak keterampilan dan kecerdasan .

Tujuan program kegiatan belajar di Taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta/ kreatifitas yang di perlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Beberapa hal yang perlu menjadi yaitu masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan didik dikemudian hari.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak pasal 1 dinyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) adalah kriteria yang harus dicapai anak pada perkembangannya yaitu nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, seni dan sosial emosional. Sosial emosional mencakup kesadaran diri meliputi memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat), mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar), rasa tanggung jawab untuk diri

sendiri dan orang lain meliputi tahu akan hak nya, mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan), mengatur diri sendiri, bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri.

Perilaku Prosocial meliputi bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar dan berbagi dengan orang lain. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain, menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah), bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dan sebagian nya), Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

Keberhasilan individu dalam menjalani kehidupannya dapat lepas dari interaksi dengan orang lain. Agar dapat secara efektif dengan orang lain dalam menyesuaikan diri dan bertahan di lingkungannya individu perlu memiliki kemampuan interpersonal yang baik. Kompetensi interpersonal secara umum didefinisikan sebagai kemampuan-kemampuan yang di miliki seseorang dalam membangun dan memelihara hubungan interpersonal. Dengan kemampuan interpersonal ini individu dapat membina hubungan yang baik dan efektif dengan orang lain.

Kompetensi interpersonal dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai metode .Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal adalah melalui permainan (Susanti, siswati & widodo, 2010). Permainan sebagai suatu bagian yang bersifat alamiah bagi seorang anak, sehingga masa kanak-kanak di kenal sebagai masa bermain (Smith, 2010). Permainan memungkinkan anak-anak mempraktikan kompetensi –kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang mereka miliki dengan cara yang santai dan menyenangkan. Dengan demikian salah satu faktor yang membuat kemampuan interpersonal anak meningkat dengan di gunakan metode bermain pasaran . Dalam metode yang saya gunakan disini ialah metode pasaran yang merupakan anak mampu berinteraksi baik dengan teman sebaya yang melakukan kegiatan yang satu anak sebagai penjual dan satu anak menjadi pembeli dalam kegiatan ini anak mampu berinteraksi antara sesama dan saling bercakap-cakap sehingga kemampuan dalam mengembangkan kemampuan interpersonal anak usia dini di tk model kota malang dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil obsevasi yang dilakukan pada anak didik kelompok B Di Tk Model Kota Malang kemampuan interpersonal anak masih rendah. Terdapat 6 anak kurang memiliki sikap bekerjasama, 10 tidak peduli dan tidak membantu sesama teman. Dengan adanya kegiatan media pasaran ini anak mampu mengembangkan sikap saling ingin membantu. Dengan kegiatan media pasaran anak lebih berperan aktif dalam sikap membantu sesama temanya, sesuai hasil observasi yang amati selama magang di tk model kota malang beberapa anak yang amati terlebih khusus di kelas B yang sering mengajar berkaisar 7 orang anak yang individual yang cukup tinggi dan hingga berakibat anak-anak yang lain hampir mengikuti. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas guru selalu menggunakan LKS hampir 1 minggu dan kegiatan yang di lakukan masing-masing per anak yang mengakibatkan rasa kepedulianya tiap anak sangatlah sedikit. Dengan adanya kegiatan pasaran ini anak lebih bersikap berkerja sama, saling peduli, dan punya rasa ingin membantu sesama teman

Ada beberapa macam cara yang dilakukan untuk dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak, salah satunya permainan pasaran. Permainan pasaran menurut menurut Utami (dalam Murti 2016) permainan pasaran melibatkan proses jual beli yang dapat menggambarkan aktivitas penjual dan pembeli. Menurut (Antawati 2012) permainan pasaran ini, anak melakukan aktivitas jual beli dengan menggunakan benda-benda atau barang-barang yang memiliki ciri khas lokal. Melalui permainan pasaran ini membantu anak untuk belajar berinteraksi dengan orang lain secara baik dan akan mengasah kemampuan interpersonal anak. Anak akan dilatih untuk menajdi penjual dan pembeli yang baik.

Kemampuan interpersonal merupakan bentuk yang paling penting dalam kemampuan manusia karena kemapuan ini mampu memelihara hubungan baik dengan manusia lain secara efektif. Dengan demikian keberhasilan hidup seseorang sangat tergantung kepada kemampuan interpersonal. (dalam musluddin dan agustin 2008). Kemampuan interpersonal sangat penting karena manusia merupakan makhluk sosial, dimana manusia membutuhkan satu sama lain (dalam Musluddin dan Agustin, 2008). Komptensi interpersonal ini tidak merupakan sebuah faktor bawaan. Ini berarti kemampuan interpersonal dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai metode. Salah satu metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal adalah permainan (Susanti, Siswanti, & widodo). Permainan dianggap sebagai suatu bagian yang bersifat almiah bagi seorang anak, sehingga masa kanak-kanak dikenal sebagai masa bermain (dalam Smith 2010).

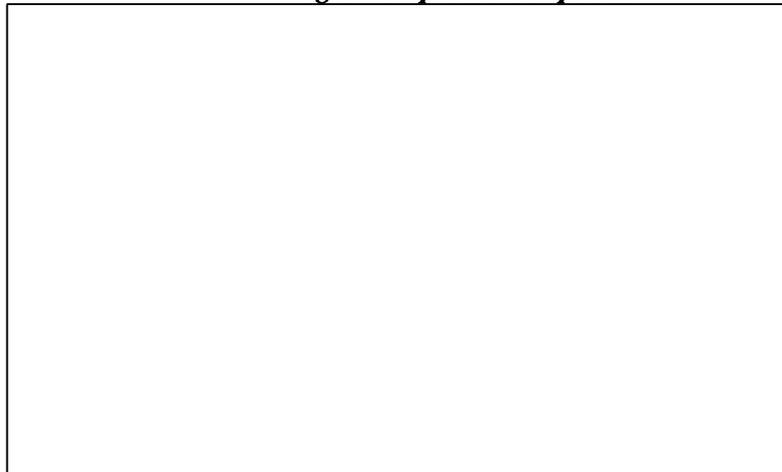
Metode

Penelitian ini dikategorikan dengan penelitian kuantitatif desain eksperimen (*quasi eksperimen*) yang berbentuk kegiatan *pre-test, treatment 1 treatment 2, dan posttest*, penelitian ini adalah kelompok B Tk Model Kota Malang dan sampel penelitian ini adalah peserta didik kelompok yang berjumlah 16 peserta didik yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas (independen variabel) adalah permainan pasaran dan variabel terikat (dependen variabel) adalah kemampuan interpersonal. Peserta didik dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes yaitu berupa lembaran penilaian melalui pengamatan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan interpersonal. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan komputer SPSS 22,0 *For window* secara keseluruhan penelitian dikatakan berhasil, jika valid observasi kemampuan interpersonal dengan permainan pasaran dapat mengembangkan kemampuan interpersonal dari kegiatan treatment 1 ke treatment 2 dapat meningkat dan pada akhirnya penelitian kemampuan interpersonal dengan permainan pasaran mengalami peningkatan.

Hasil dan pembahasan

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pre eksperimental dengan metode *one grup desigen pretest posttest*. Penelitian ini dilaksanakan Di Tk Model Kota Malang dalam kurun waktu 4 hari, yakni dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2018-2019 di minggu ke 12 tanggal 11 April 2019 untuk pelaksanaan *pretest*, treatment di tanggal 12- 19 April 2019 untuk pelaksanaan treatment dan postes, adapun posisi peneliti adalah sebagai observasi. Dari kegiatan *pretest dan posttest* mengalami peningkatan, nilai *pretest* 57,22% dan nilai *posttest* sebesar 7,37%.

Diagram 3.1 pre-test dan pos-test



Pada penelitian ini pengujian hasil analisa dan uji validitas diolah menggunakan bantuan SPSS 22.0 Windows. Data penelitian dikatakan valid atau tidak valid apabila ; r hitung $>$ r tabel maka data tersebut dikatakan valid, begitu sebaliknya. Pada penelitian ini pengujian hasil analisa dan uji validitas diolah menggunakan bantuan SPSS 22.0 Windows. Data penelitian dikatakan valid atau tidak valid apabila ; r hitung $>$ r tabel maka data tersebut dikatakan valid, begitu sebaliknya.

Tabel 1. Hasil uji validitas

Correlations				
		kegiatan1	kegiatan2	Total
kegiatan1	Pearson Correlation	1	.375	.829**
	Sig. (2-tailed)		.168	.000
	N	15	15	15
kegiatan2	Pearson Correlation	.375	1	.829**
	Sig. (2-tailed)	.168		.000
	N	15	15	15
Total	Pearson Correlation	.829**	.829**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	15	15	15

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara bantuan komputer program *SPSS 22.0 For Windows*. Dengan kriteria uji normalitas sebagai berikut; jika nilai probalitas > 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal, jika nilai probalitas < 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil uji reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.406	2

Uji normalitas dalam penelitian dilakukan dengan bantuan *SPSS 22.0 For Windows*. Dengan kriteria uji normalitas sebagai berikut; jika nilai probalitas > 0,05 maka data di katakan tidak berdistribusi normal

Tabel 4.3 Hasil uji normalitas

		pretest	Posttest
N		16	16
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	6.8125	6.6875
	Std. Deviation	1.04682	1.01448
Most Extreme Differences	Absolute	.196	.189
	Positive	.156	.189
	Negative	-.196	-.183
Test Statistic		.196	.189
Asymp. Sig. (2-tailed)		.101 ^c	.132 ^c

Data yang diperoleh dari uji hipotesis (uji *t*), indikator diukur menggunakan komputer dengan program *SPSS 16.0 For Windows*. Untuk mengetahui hasil hipotesis itu diterima atau ditolak peneliti berpatokan dengan nilai signifikan dibawah ini; nilai signifikan < 0.05, maka Ha diterima, dan Ho ditolak, nilai signifikan > 0,05 maka Ho diterima, dan Ha ditolak.

Tabel 4.4 Hasil uji hipotesis

Test Value = 0

	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	26.031	15	.000	6.81250	6.2547	7.3703
Posttest	26.368	15	.000	6.68750	6.1469	7.2281

Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan Di Tk Model Kota Malang pada kelompok B usia 5-6 tahun pada semester II tahun ajaran 2018-2019 dengan subjek 16 anak yaitu 10 anak perempuan dan 6 anak laki-laki, menunjukkan adanya pengaruh permainan pasaran sebagai media untuk mengembangkan kemampuan interpersonal anak usia dini . Data tersebut dibuktikan dengan hipotesis penelitian, H_0 diterima H_0 ditolak karena, hasil signifikansi hasil uji hipotesis sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Yang artinya terdapat pengaruh permainan pasaran sebagai media untuk mengembangkan kemampuan interpersonal anak usia dini kelompok B di TK Model Kota Malang.

Kegiatan pre-test

Pada pertemuan ke 1 hari Kamis tanggal 11 April 2019 sebelum pemberian perlakuan, anak didik diberi pretest pada kelompok B dengan diberikan rangkain kegiatan permainan yang berhubungan dengan kemampuan interpersonal .Kegiatan pretest bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan interpersonal pada anak didik. Untuk memperoleh data melalui bermain pasaran mikro. Kegiatan dilakukan secara berkelompok Pada kegiatan pre-test ini, peneliti mendapat hasil penelitian bahwa tiap indikator , menghasilkan suatu sikap kerja sama dan saling membantu. Untuk anak usia dini kelompok B Tk Model Kota Malang kemampuan rata-rata tiap indikator penilaian kemampuan interpersonal anak usia dini menunjukkan pada tingkat rendah,karena peserta belum mampu melakukan kegiatan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari penelian obsrvasi pre-test dengan nilai rata-rata 2, 3 anak mendapatkan nilai 3 dan 10 anak yang mendapatkan nilai 1.

Menurut wijanrko (2014) Interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini menjadi dua bagian meliputi kemampuan anak untuk mengerti orang lain (empati) dan memberikan respon kepada orang lain

Dari hasil observasi selama kegiatan pretest bermain pasaran mikro replika buah dan sayur yang peneliti temui dilapangan peneliti tidak berpendapat sama dengan apa yang dikatakan oleh Wijanrko , karena,di buktikan dengan hasil pertest yang masih sangat rendah anak belum mampu untuk berempati dengan teman nya dan dan perkembangan kemampuan kerja sama anak yang belum maksimal, Hal ini terlihat dari masih banyak anak yang bermain sendiri saat kegiatan pretest berlangsung.dan dibuktikan oleh pendapat wiksono (2015), kemampuan ini bisa dikembangkan dengan melatih anak berkomunikasi secara efektif, berkerja sama dengan orang lain, mengajarkan anak memahami pikiran oang lain.

Perlakuan pertama (Treatment I) Perlakuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat 12 April 2019. Peneliti melakukan kegiatan dengan menerapkan aturan sebelum melakukan permainan pasaran, dan mengenal uang sebagai alat pembayaran. Kegiatan ini dilakukan untuk pengenalan konsep permainan pasaran. Pada pemberian perlakuan pertama ini kemampuan interpersonal anak masih menunjukkan pada tingkat rendah. Dari hasil indikator kerja sama dan saling membantu ada beberapa anak yang belum mampu berkerjasama dengan baik dan belum bisa menerapkan sikap tolong menolong sehingga mendapatkan skor nilai rata-rata 2. Beberapa anak masih dibantu oleh guru dan rata-rata anak mendapatkan 2 skor

Perlakuan kedua (treatment 2) Perlakuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 18 April 2019. Peneliti melakukan kegiatan permainan pasaran yang merupakan lanjutan kegiatan permainan dari perlakuan pertama dengan jumlah 16 anak.Pada kegiatan Treatment ini, peneliti mendapat hasil penelitian bahwa tiap indikator , menghasilkan suatu sikap kerja sama dan saling membantu. Untuk anak usia dini kelompok B Tk Model Kota Malang kemampuan rata-rata tiap indikator penilaian kemampuan interpersonal anak usia dini menunjukkan pada tingkat cukup meningkat ,karena peserta sudah mampu melakukan kegiatan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari penelian obsrvasi pre-test dengan nilai rata-rata 3. 10 anak mendapatkan nilai 3 dan 6 anak yang mendapatkan nilai 2 .

Dari hasil observasi selama kegiatan Treatment permainan pasaran,yang penenliti temui dilapangan peneliti berpendapat sama dengan apa yang dikatakan oleh Hartati (2006) menyebutkan bahwa ciri-ciri seseorang yang memiliki kemampuan interpersonal yang tinggi adalah a)suka bersosialisasi, b) mudah bergaul), c) memiliki banyak teman, d) memiliki empati yang baik perhatian kepada orang lain . Karena, dari hasil kegiatan treatment permainan pasaran anak sudah mampu berkerjama sama dan sudah menunjukkan

sikap empati kepada teman nya pada saat teman nya tdk mempunyai uang yang lebih untuk membeli buah yang mereka mau dan pada saat itu juga anak yang berperan sebagai penjual menurunkan harga buah yang sesuai dengan permintaan teman nya yang berperan sebagai pembeli

Penelitian dilaksanakan di Tk Model Kota Malang pada hari jumat 19 april 2019. Peneliti melakukan kegiatan pada kelompok B dengan jumlah anak didik 16 anak. Proses pelaksanaan dilakukan berdasarkan rencana kegiatan yang telah disiapkan berupa RPPH dan peneliti terlibat langsung sebagai praktis. Pada kegiatan Pos-test ini, peneliti mendapat hasil penelitian bahwa tiap indikator, menghasilkan suatu sikap kerja sama terlihat dari dimana anak membantu temannya saat mengangkat buah dan sayuran yang akan di jual oleh teman nya, dan saling membantu terlihat dari ketika salah satu pembeli ada anak yang kekurangan uang untuk belanja sedangkan barangnya harus dibeli (misalnya membeli kebutuhan pokok contoh sayur, dan buah-buahan) lalu ada temannya membantu dalam hal memberi tambahan berupa uang yang dibutuhkan. Bisa juga penjual menjual mengurangi harga untuk pembeli. Jadi untuk efek dari saling membantu ini adalah pedagang tetap diuntungkan (barang dagangan terjual semua) sehingga mengurangi dampak kerugian dalam penjualan. Sedangkan pembeli tetap mendapatkan barang yang diinginkan. Untuk anak usia dini kelompok B Tk Model Kota Malang kemampuan rata-rata tiap indikator penilaian kemampuan interpersonal anak usia dini menunjukan sudah sangat meningkat, karena peserta sudah mampu melakukan kegiatan permainan pasar besar makro dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari penelian obsrvasi pre-test dengan nilai rata-rata 4. 3 anak mendapatkan nilai 3, 10 anak yang mendapatkan nilai 4 dan 3 anak mendapatkan nilai 2. Menurut Musluddin dan agustin (2008) kemampuan interpersonal dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai metode, salah satunya metode permainan.

Dari hasil observasi selama kegiatan pos-test yang peneliti temui dilapangan peneliti berpendapat sama dengan apa yang dikatakan oleh Musluddin dan agustin dalam penelitian nya bahwa kemampuan interpersonal dikembangkan melalui permainan karena, permainan merupakan salah kegiatan yang dapat memacu minat anak diantaranya sifat kerjasama dan saling membantu.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan Di Tk Model Kota Malang menunjukan bahwa hasil uji t sebesar 35.950 dengan signifikan sebesar 0,000 yang berarti kurang dari signifikan 0,05. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh permainan pasaran sebagai media untuk mengembangkan kemampuan interpersonal anak usia dini kelompok B di Tk Model Kota Malang.

Referensi

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka cipta
- Astuti, P. Retno. 2016. Hubungan stimulus bermain dengan interpersonal intelligence pada anak usia prasekolah di TK Al- Amien kecamatan paterang kab. Jember .(Skrpsi). Universitas Jember
- Aisyah, S dkk 2008. *perkembangan dan konsep dasar Anak usia dini* Jakarta: universitas terbuka
- Antawati, D. I. (2012). *Membangun jiwa kewirausahaan pada anak usia dini dengan permainan tradisional pasaran*
- Depertemen pendidikan Nasional. PP No 137 Tahun 2014 tentang standar Nasional pendidikan. Jakarta: Depertemen Nasional.
- Murti setya astika Heru.2016 .Permainan pasaran sebagai media untuk mengembangkan kemampuan interpersonal anak. Universitas kristen satya wacana. Jurnal(onile).vol 3 No.2. e-mail :heru,astika@gmail.com
- Karpov, Y. (2005) . *The neo Vygotskyan approach to child development*. New york.Ny; Cambridge University Press
- Mariyam siti . 2010. *Penggunaan metode bermain (pasar-pasaran) dalam upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal pada kelompok B di RA AI Karomah karomah pandan sekarmojo . (Skripsi)*. Universitas Negeri Malang
- Muslihuiddin dan Agustin 2008. *Megenali dan mengembangkan potensi . Kecerasan Jamak Anak usia Taman kanak-kanak / Raudhlatul Athafal*. Bandung . Rizq Press
- Pamungkas B. Choirunnisa 2016. *Upaya meningkatkan kecerdasaaan naturalis melalui permainan tradisional pasaran (skrpsi)*. Universitas negeri yogyakarta
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian pendidikan (pendidikan kuantitatif. Kuantitatif ,dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2005. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung Alfaba

- Susanti , F. Siswanti,& widodo.p. B (2010) pengaruh permainan tradisonal terhadap teman sebaya pada siswa SD jurnal psikologi Undip
- Sofia H. 2005 . Perkembangan belajar pada AUD Jakarta : Depdiknas
- Sjoni 2013 learning mengembangkan kemampuan belajar berkelompok Bandung :Alfba
- Tuti Adriani .2012 permainan tradisional dalam membentuk krakter anak usia dini E-Mail tiadelwys –sweet @ yahoo.com
- Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikann nasional. Jakarta : Depertemen Pendidikan Nasional
- Westari , L.N, Dkk 2012..Penerapan metode bermain peran pasar-pasar untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lisan anak kelompok A Taman kanak-kanak.Widya kumara singaraja.Jurnal. Universitas pendidikan ganেশha singaraja indonesia.
- Wijanarko. Jarot. 2014. Anak cerdas Edisi Revisi 5. Banten: PT Happy Holy kids
- Yunitasari. D, Elen 2016.Hubungan antara cerita bergambar dengan kemampuan interpersonal anak (Skrpsi). Universitas jember