

MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI MELALUI ALAT PERMAINAN PAPAN GEMBIRA

Marlin Sandra Wambrauw, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Sorong,

Yoland Marjuk, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Sorong,

yolanmarjuk@unimudasorong.ac.id

Rima, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Sorong, email: rimaambuau@gmail.com

Article history

Received:

11-12-2023

Received in revised form:

12-07-2023

Accepted:

25-07-2024

Keywords:

media, gross motor skills,
fine motor skills, snakes
and ladders

Abstract: *Early Childhood Education is a basic level of education which is a coaching effort aimed at children from birth to 6 years old which is carried out through providing educational stimuli to help physical and spiritual growth and development so that children are ready to enter further education. which is held on Formal, Non-formal and Informal channels. In Early Childhood Education learning is expressed more through play media. However, this does not mean that learning, especially the ability to recognize letters or read, is neglected, but how to use the right tricks to make it easy for students to recognize letters and even read. The aim of this research is that the researcher wants to improve children's gross and fine motor skills by using the snakes and ladders game, especially for group B children at the Penuai Waisai Raja Ampat Kindergarten. By using the Class Action method (Action classroom research) with a total of 13 children (aged 5-6 years), initially the results of data collection using observation techniques showed an increase in children's rough and fine motor skills using the snake and ladder play media.*

Abstrak: Pendidikan Anak Usia Dini adalah, Jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan anak usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur Formal, Non formal dan Informal. Yang pada pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini lebih dituangkan melalui media bermain. Namun bukan berarti bahwa pembelajaran khususnya kemampuan mengenal huruf atau membaca diabaikan, tapi bagaimana menggunakan trik yang tepat untuk membuat siswa mudah mengenal huruf bahkan membaca. Tujuan dari penelitian ini adalah si peneliti ingin meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus Anak

dengan menggunakan permainan ular tangga khususnya pada anak kelompok B di TK Penuai Waisai Raja Ampat. Dengan menggunakan metode Tindakan Kelas (Action classroom research) dengan jumlah siswa 13 anak (umur 5-6 tahun), yang mana awalnya hasil pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi terdapat peningkatan motorik kasar dan halus anak menggunakan media bermain ular tangga.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memainkan peran penting dalam pengembangan mereka. Tahap ini merupakan periode sensitif di mana anak-anak mengalami perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang signifikan. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan kepercayaan diri.

Kepercayaan diri adalah elemen kunci dalam membantu anak-anak menghadapi tantangan, mengatasi rintangan, dan mengembangkan potensi mereka. Anak-anak yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi cenderung memiliki sikap yang positif terhadap belajar dan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Di taman kanak-kanak (TK), anak-anak berusia 5-6 tahun sedang berada dalam tahap perkembangan yang penting. Mereka mulai mengeksplorasi dunia di sekitar mereka dan menemukan minat dan bakat mereka sendiri. Pada saat yang sama, mereka juga mengalami perasaan takut, keraguan, dan kecemasan yang dapat mempengaruhi kepercayaan diri mereka.

Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun adalah melalui penggunaan alat permainan. Alat permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sambil mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik anak-anak. Dalam konteks ini, alat permainan papan gambar edukatif dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak-anak.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa alat permainan papan gambar edukatif dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri anak-anak. Melalui alat permainan ini, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar, serta belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Namun, di TK saat ini, penggunaan alat permainan papan gambar edukatif masih terbatas. Beberapa TK mungkin tidak menyadari potensi alat permainan ini dalam meningkatkan kepercayaan diri anak-anak, sementara yang lain mungkin tidak memiliki akses atau sumber daya yang cukup untuk mengimplementasikannya. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengembangkan proposal yang mengeksplorasi penggunaan alat permainan papan gambar edukatif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK.

Bermain merupakan suatu aktivitas di mana anak dapat melakukan atau meniru keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa (Hidayat, 2005), bermain tidak sekedar mengisi waktu tapi merupakan suatu kebutuhan untuk anak diantaranya yaitu makan, perawatan, cinta kasih.

Anak memerlukan berbagai variasi bermain untuk kesehatan fisik mental dan perkembangan emosi(Harlisa dkk,2010)

Oleh karena itu diperlukan pengertian orang tua dalam memilih alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak, di mana melalui alat permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitifnya dan adaptasi sosialnya.

Dalam mencapai fungsi Perkembangan secara optimal, maka alat permainan ini harus aman, ukurannya sesuai dengan usia anak modelnya jelas, menarik, sederhana, dan tidak mudah rusak(Hidayat,2005), sering orang tua tidak mengetahui jenis alat permainan yang cocok untuk anak usia 5 -6 tahun. Banyak faktor kurangnya pengetahuan orang tua tentang alat permainan edukatif misalnya orang tua sering tidak memahami karena tidak ada pengertian caranya dan membutuhkan daya kreativitas Untuk memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya dengan efisien mungkin(Rahmadani,2010).

Pada usia 5-6 tahun anak sudah mulai mampu mengembangkan kreativitasnya dan sosialisasi sehingga sangat diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa mengembangkan kecerdasan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan dalam mengontrol emosi, motorik kasar dan halus, memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan dan memperkenalkan suasana kompetisi serta gotong royong, contoh alat permainan edukatif di usia ini meliputi benda-benda di sekitar rumah buku gambar, majalah anak-anak, alat gambar, kertas untuk belajar melipat, gunting dan air (Hidayat 2005).

Dampak yang mungkin terjadi jika pemberian APE tidak terpenuhi, proses tumbuh kembang anak tidak optimal sehingga Bakat bakat dan potensi yang ada pada diri anak tidak tergalai atau jika anak mengalami gangguan perkembangan seperti keterlambatanTidak dapat segera diketahui. Oleh karena itu orang tua perlu diberikan informasi mengenai alat permainan edukatif informasi ini bisa didapat dari membaca buku, menonton televisi, maupun mengikuti seminar atau penyuluhan, sehingga orang tua diharapkan mendapat pengetahuan yang cukup (mulyawan A,2003 dalam harlisa 2010).

Sebaiknya orang tua berdiskusi dengan anak dalam memilih mainan yang diberikan, Apakah benar-benar bisa dipakai bermain dan bermanfaat dan dijelaskan pada anak Mengapa mainan yang diminta anak tidak diberikan sehingga anak bisa diajak untuk berpikir, orang tua dituntut untuk memilih pengetahuan tentang aktivitas bermain yang sesuai dengan usia tumbuh kembang anak (Hurlock,1999 dalam Rahmadabi 2010).

Beberapa masalah yang sering ditemukan pada anak usia 5 sampai 6 tahun dipenuhi adalah meliputi:

- Kesulitan dalam beradaptasi
Anak-anak bisa mengalami kesulitan beradaptasi dengan lingkungan dan teman sebaya mereka di PAUD

- Masalah perilaku
Beberapa anak mungkin menunjukkan tingkah laku yang tidak sesuai, seperti tantrum, agresi, atau ketidakpatuhan.
- Kesulitan belajar
Beberapa anak mungkin mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan belajar dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.
- Keterlambatan perkembangan
Beberapa anak mungkin mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa, motorik, atau sosial emosional.
- Masalah kesehatan:
Aduh anak-anak bisa menghadapi masalah kesehatan, seperti penyakit menular, alergi, atau masalah lainnya mempengaruhi kesehatan mereka.
- Masalah sosial
Beberapa anak mungkin mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan temansebayanya dan mengembangkan keterampilan sosial
- Kurangnya konsentrasi
Anak-anak bisa kesulitan berkonsentrasi dan fokus pada tugas-tugas tertentu di PAUD.
- Kecemasan dan ketakutan

Beberapa anak mungkin mengalami tercemar atau ketakutan terkait dengan lingkungan Paud atau Perpisahan dengan orang tua

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan praktisi pendidikan(khususnya guru, dosen, atau instruktur). Penelitian tindakan kelas merupakan satu pencerminan terhadap sebuah kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama(Ari kuntu 2010)

Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di PAUD Penuai Raja Ampat yang beralamat di Kelurahan Waisai Kota Kecamatan Kota Waisai Kabupaten Raja Ampat, dan subjek penelitian berjumlah 16 peserta didik terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik Perempuan.

Teknik Pengumpulan Data.

Data dalam penelitian ini berupa kepercayaan diri anak yang diperoleh penelitian dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas observasi dilakukan menggunakan instrumen berupa observasi(cheklist). Untuk memperoleh data anak yang berkaitan dengan aspek aspek of sendiri anak menggunakan kemampuan anak dalam kegiatan bermain papan gembira edukatif titik

Wawancara ini dilakukan peneliti untuk memperoleh data kemampuan anak dalam menggunakan mengutarakan ide atau gagasan koma pendapat atau alasan anak dalam bermain peran yang dilakukan serta menunjukkan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain papan gembira .

Data tersebut bisa digunakan sebagai data dari hasil selama observasi berlangsung.

Menurut permendiknas No.58 Tahun 2009 tentang standar PAUD.

Indikator dalam kepercayaan diri anak usia 5-6 Tahun

Tabel 3.3

Lembar Observasi/instrumen Tindakan Kelas (Untuk Anak Didik)

No	Aspek pengembangan	Aspek yang dinilai indicator	Skor			
			MB	MM	BSH	BSB
1	Kepercayaan diri	Anak berani tampil sendiri				
2		Anak berani tampil didepan kelas				
3		Anak berani tampil bermain peran				
4		Melakukan percakapan dengan teman				
5						

Keterangan :

1. Berkembang sangat baik : tindakan atau perilaku dilakukan secara tepat
2. Berkembang sesuai harapan : Tindakan atau perilaku dilakukan tanpa arahan guru
3. Mulai muncul : Apabila tindakan atau perilaku dilakukan dengan arahan guru
4. Belum muncul : Apabila tindakan atau perilaku belum dilakukan

No	Kategori	Skor
----	----------	------

1	BSB (berkembang sangat baik)	4
2	BSH (berkembang sesuai harapan)	3
3	MM (mulai muncul)	2
4	BM (belum muncul)	1

Keterangan :

Skor 4 = Tindakan atau perilaku dilakukan secara tepat

Skor 3 = Tindakan atau perilaku dilakukan tanpa arahan guru

Skor 2 = Apabila tindakan atau perilaku dilakukan dengan arahan guru

Skor 1 = Apabila tindakan atau perilaku belum dilakukan anak

Teknik analisis

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif, membandingkan hasil setiap siklus dengan indikator keberhasilan.

Analisis kualitatif tentu harus ditanyakan dalam sebuah predikat yang menunjukan pada pernyataan keadaan ukuran kualitas namun dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan data kualitatif yang dijadikan sebagai acuan dalam pengumpulan data. Tujuannya untuk mengetahui meningkatnya kepercayaan diri anak, serta meningkatkan ketrampilan guru dalam pengolahan kelas.

Pada teknik analisis data ini, peneliti dalam pengumpulan data menggunakan perhitungan nilai presentasi anak yang berhasil dirumuskan sebagai berikut :

$$\frac{P \times F \times 100\%}{N}$$

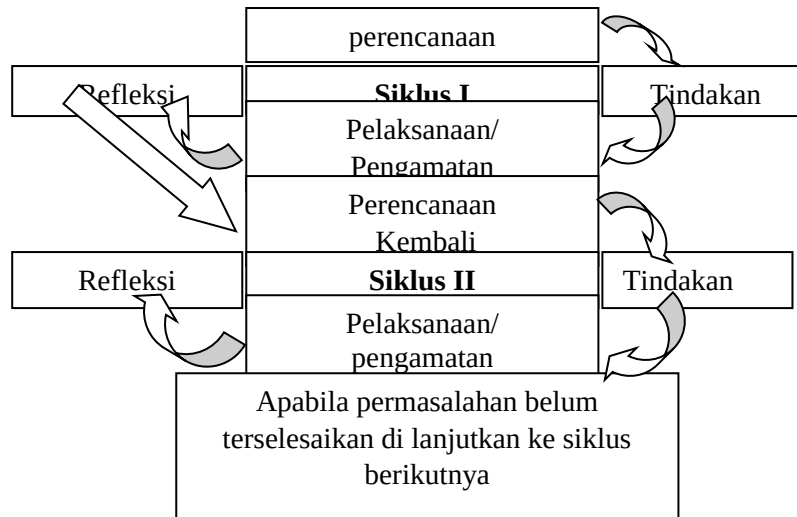
Keterangan :

P : Angka presentase

F : Jumlah anak yang mendapat kategori

N : Jumlah anak dalam satu kelas

Gambar. II PTK Model Arikunto Suharsimi, dkk (2009)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yang mana hasil dari observasi *checklist* dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan. Penelitian ini di laksanakan pada tanggal 13 sampai 20 october 2023 di TK PENUAI Waisai Kabupaten Raja Ampat dengan jumlah 12 Anak. Penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dilaksanakan dalam kelas dengan tujuan mengembangkan motorik kasar dan halus anak kelompok B, berikut ini peneliti akan menulis rincian pembahasan dan analisis data sebagai proses selanjutnya dalam penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Alfa PENUAI Waisai secara rinci akan ditampilkan bahwa penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan motorik kasar dan halus anak sebagai berikut :

1. Menentukan Tema dan Tujuan.

a. Menentukan Tema

Peneliti melakukan observasi dengan menentukan tema dan tujuan untuk proses metode bermain hingga bisa meningkatkan motorik kasar dan halus anak. Berdasarkan tema yang sudah dipilih peneliti kemudian memilih tema yang dianggap tepat dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak melalui metode bermain berdasarkan observasi, peneliti memilih Tema tanaman dan Tema tanaman Belajar anak melalui bermain, dan belajar anak melalui pengalaman langsung sehingga dengan hal-hal baru saat bermain dan membuat anak merasa senang dan anak mudah memahami dalam belajar.

b. Menentukan Tujuan

Menentukan tujuan metode bermain peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi atribut-atribut permainan ular tangga dan yang akan diajarkan kepada anak dalam pernyataan-pernyataan yang spesifik dan operasional. Pernyataan-pernyataan spesifik mengandung arti bersifat khusus tertentu. Pernyataan-pernyataan operasional mengandung arti dalam bentuk pernyataan tingkah laku yang dapat diamati. Sebagaimana dijelaskan di atas maka ada dua pokok khusus dalam menentukan tujuan yaitu pernyataan spesifik dan pernyataan operasional. Maka dalam penelitian peneliti telah mengamati secara langsung (observasi) bahwa peneliti terlebih dahulu memilih Tema dalam kegiatan bermain ular tangga, setelah itu peneliti menentukan tujuan bermain yang akan dicapai, tujuan ditentukan setelah peneliti terfokus secara umum yaitu mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus anak dalam melakukan kegiatan bermain ular tangga. Selanjutnya peneliti membuat tujuan yang dituangkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

2. Menyediakan Media/Bahan Serta Menjelaskannya

Hasil observasi yang dilakukan di TK PENUAI, yakni peneliti dalam menanggulangi semua hal yang dibutuhkan anak dalam pelaksanaan, menyediakan apa saja kebutuhan anak sewaktu proses bermain ular tangga yaitu media/bahan. Peneliti harus menyediakan semuanya yang dibutuhkan anak dalam peningkatan kemampuan motorik halus dan kasar.

3. Memberikan Kesempatan Kepada Anak

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di TK PENUAI Waisai, bahwa peneliti telah memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga agar anak memiliki pengetahuan dan pengalaman langsung. Saat anak melakukan kegiatan bermain ular tangga maka kemampuan motorik kasar dan halus anak akan berkembang, seperti melempar dadu, melemparkan dadu dan menggerakkan tanda perpindahan pada gambar ular tangga.

4. Melakukan Evaluasi dan Penilaian

Hasil observasi yang dilakukan, peneliti mengajak anak untuk menyebutkan kembali media/bahan apa saja yang digunakan untuk kegiatan bermain tersebut, bagaimana cara melakukan kegiatannya, dan bagaimana hasil dari kegiatan bermain ular tangga tersebut. Lalu peneliti memberikan pesan-pesan pendek kepada anak atas kegiatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan bermain peneliti memberikan penilaian terhadap hasil

dari pelaksanaan metode bermain kepada anak sebagai penerapan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam melakukan penilaian, peneliti memakai lembar observasi *check list* penilaian terhadap indikator perkembangan motorik kasar dan halus. Hal ini dilakukan sesuai dengan tema yang telah ditetapkan sebelumnya, indikator yang dinilai dituangkan dalam lembar *Check list* yang dipakai peneliti, peneliti menilai sesuai dengan perkembangan anak dalam proses bermain. Lembar *ceklist* tersebut berisi keterangan Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan maka hasil akhir penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dalam meningkatkan motorik kasar dan halus anak usia 5-6 tahun di TK PENUAI Waisai. Peneliti akan menguraikan mengenai perkembangan motorik kasar dan halus anak usia 5-6 tahun di kelas B yang berjumlah 12 anak sebagai berikut : Dari data perkembangan motorik kasar dan halus anak di TK PENUAI Waisai melalui Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelas B di TK PENUAI Waisai Raja Ampat diketahui dari 12 anak terdapat 1 anak belum berkembang, 1 anak mulai berkembang, 8 anak berkembang sesuai harapan, dan 2 anak berkembang sangat baik dengan presentase belum berkembang 8,3%, mulai berkembang 8,3%, berkembang sesuai harapan 66,7% dan berkembang sangat baik 16,7% (Hasil Lihat Lampiran 1).

4.2 Pembahasan

Sehubungan analisis data yang bersifat deskriptif maka peneliti akan menguraikan hasil observasi dan wawancara dari penerapan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak melalui permainan ular tangga pada kelompok B di TK PENUAI Waisai yaitu: (i) peneliti menentukan tema. (ii) peneliti menyediakan media/bahan serta menjelaskan kegiatan bermain ular tangga yang akan dilakukan. (iii) peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga. (iv) peneliti melakukan evaluasi dan penilaian kepada anak setelah kegiatan bermain selesai dilaksanakan.

Peneliti dalam proses kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak telah melaksanakan beberapa tahap di antaranya menetapkan tema dan tujuan yang dipilih dalam kegiatan bermain. Setelah menentukan tema dan tujuan selanjutnya menyediakan media/bahan yang menarik dan membuat anak bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain ular tangga. Alat atau bahan yang dipilih harus mudah dikenali oleh anak, dan tidak

membahayakan anak. Peneliti bukan hanya mempersiapkan media/bahan yang menarik kepada anak tetapi juga harus memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga, dan juga guru harus mengamati anak pada saat melakukan kegiatan bermain ular tangga berlangsung karena secara individu kemampuan yang dimiliki setiap anak berbeda-beda. Berdasarkan hasil obsevasi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dalam penggunaan media bermain ular tangga pada anak terdapat 1 belum berkembang, 1 mulai berkembang, 8 berkembang sesuai harapan, dan 2 berkembang sangat baik.

KESIMPULAN

Kognitif anak koloni raja ampat rumah melalui permainan ular tangga adalah sudah baik hal ini karena burung melakukan penelitian tema yang ingin dicapai koma menunjukkan benda yang dalam berikut adalah pada langkah-langkah pembelajaran dengan bermain melalui ular tangga yang sudah dipakai oleh pihak guru maupun Raja Ampat.

Dalam mengembangkan kognitif anak di PAUD PENUAI Raja Ampat, (i) siapkan alat permainan, (ii) siapkan alat permainan yaitu papan gembira (ular tangga) dan dadu, (iii) semua pemain berada pada petak yang biasa terdapat pada kotak nomor, (iv) pemain menentukan urutan bermain yang melempar dadu dengan nilai tertinggi maka ia akan maju pertama, (v) angka tertinggi pada dadu adalah 6 pada lemparan lemparannya maka pemain tersebut mendapat giliran melempar dadu satu kali lagi dan pemain tersebut. Mendapat giliran melempar dadu satu kali lagi dan pemain menggunakan bidang atau pionnya sesuai angka perolehan angka terakhir, (vi) Jika pemain peta angka yang mengandung kasih tangga maka pemain maju niki atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada peta santa, (vii) pemain berakhir dicetak yang mengandung mulut ular atau kepala ular makan pemain harus turun peta mengikuti ekor ular di pesta mana akan berhenti, (viii) Pemenang dalam ini adalah yang lebih dulu finish.

DAFTAR PUSTAKA

A. Martuti, *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meriah Kecerdasan Majemuk*

Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008.

Ade Holis, *"Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak*

Usia Dini "Jurnal Pendidikan Universitas Garut; No. 01; 2016; 23-37, ISSN: 1907-

932X Vol. 09

- Adi D.Tilong, "*40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri*". Jogjakarta : DIVA PRESS, 2014.
- Affiatin T. dan Sri Mulyani M. (1998). *Peningkatan Percaya Diri Melalui Konseling Kelompok*. Yogyakarta: Psikologika; No: 6 Tahun III
- Agung Triharso, *Permainan Edukatif dan Kreatif Anak Usia Dini*, Jogjakarta: ANDI, 2011.
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Ahmad Nashrulm. (2011). *Bermain Aktif Mengasah Kecerdasan Emosi (EQ)*.
Diakses dari <http://ahmadnashrulm.wordpress.com>
- Ananda Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Jogjakarta: Pilar Media, 2008.
- Andayani, B. & Afiatin, T. (1996). Konsep Diri, Harga Diri, dan Kepercayaan Diri. *Jurnal Psikologi*. 23-30.
- Ayu Dewi Santoso. (2009). Manfaat Bermain Untuk Anak Usia Dini. Diakses dari ayudewisantoso.blogspot.com.
- Dadan Suryana, Pendidikan Anak usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran), ed. UNP Press (Padang: UNP Press, 2013),
- Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini dan Aspek Perkembangan* Jakarta Kencana, 2016.
- Deborah Marr, Sharon Cermak Ellen S. Cohn & Anne Henderson. *The Relationship Between Fine-Motor Play and Fine-Motor Skills*, NHSA Dialog: A Research-to-Practice Journal for the Early Childhood Field, 2004
- Departemen Pendidikan Nasional, *Tesaurus alfabetis Bahasa Indonesia*. (Bandung: Mizan, 2009).
- Dewi, Rosmala. 2005. Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Finadatul Wahidah. 2021. Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (Classroom Action Research di RA Mutiara Hati). Vol 2 No 2 (2021) Juni
- Fourseasonnews. (2012). Pengertian Bermain Aktif. Diakses dari <http://fourseasonnews.blogspot.com>
- Hakim, Thursan. (2005). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: PT. Puspaswara.
- Hurlock, Elizabeth. (1987). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Penerjemah: Istiwidayanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Indah Miyati. (2003). *Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Pada Anak*. Diakses dari www.berani.co.id
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing 2016
- Khairatul Khasanah, "Makalah Penerapan Pendidikan Kejujuran". (on-line). Tersedia di [Khairatulkhasanah.blogspot.com/201506-0-false-false-en-us-x- none 23.html?me!](http://Khairatulkhasanah.blogspot.com/201506-0-false-false-en-us-x-none-23.html?me!)
- Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahyu Ujianti, "*Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk*" e-Journal PG- PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2 No 1 Tahun 2014.
- Kurnianih Imah, *Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jogjakarta: Cakrawala, 2012
- Luluk Asmawats, *Perencanaan Pembelajaran PAUD Bandung*: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Moeslichatoen R. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak Jakarta*: PT Rincka Cipta, 2004.
- Muh Ibnu Sina, Itsna Hayani, *Model Permainan Ular Tangga "SMS Saya Memang Sholih Sebagai Pengembangan Intervensi Kognitif-Perilaku Pada Anak Dengan Kecenderungan Perilaku Menentang* (Skripsi Program Studi Psikologi Universitas

Muhammadiyah Purworejo SEMNASBAHTERA.

Surabaya, Tahun 2015 Volume 6, Nomor 2 Kumala Dewi. (2013). *Meningkatkan Kepercayaan*

Diri Pada Anak. Diakses dari www.edukasi.kompasiana.com

Lindnfield Gael. (1997). *Mendidik Anak Agar Percaya Diri*. Jakarta: Arcan.

M. Nur Ghufon dan Rini Risnawati S. (2010). *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta:

AR-RUZZ MEDIA.

Mohammad Nurdin. (2011). *Sembilan Tonggak Perkembangan si Golden Age*.

Diakses dari <http://opinimasding.blogspot.com>