



Pengaruh Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Kasih Ibu Desa Talang Ipuh



Idni Julti Persiliani¹⁾, Febriyanti²⁾, Elsa Cindrya
¹⁾ Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Idninini37@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen adalah “One Group pretest-posttest” menggunakan menggunakan satu kelompok eksperimen diawali dengan sebuah tes awal (pretest) kemudian diberikan treatment dan setelah itu tes akhir (posttest). Penelitian ini dilakukan selama 1 kali pertemuan yang bertujuan untuk Pengaruh alat permainan edukatif dari barang bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Kasih Ibu Desa Talang Ipuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa didapat keseluruhan *Pretest* dengan rata-rata nilai 44,7, sedangkan hasil dari posstest anak-anak memperoleh rata-rata nilai 76,3, yang berarti skor rata-rata setelah diberi Alat Permainan Edukatif barang bekas lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa menggunakan Permainan Edukatif barang bekas. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan *uji-t* untuk t_{hitung} yaitu 0,000 lebih besar daripada t_{tabel} yaitu 0,025. dari hasil penelitian menunjukkan metode eksperimen dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata-kata kunci: Eksperimen Semu One Group pretest-posttest, Pengaruh alat permainan edukatif, Perkembangan motorik.

The Effect Of Educational Play Tools From Used Goods On The Fine Motor Development Of Children Aged 5-6 Years In Paud Kasih Ibu Talang Ipuh Village

Abstract

This research is an experimental research that is "One Group pretest-posttest" using one experimental group starting with an initial test (pretest) then given treatment and after that the final test (posttest). This research was conducted during 1 meeting with the aim of examining the effect of educational game tools from used goods on the fine motor development of children aged 5-6 years at PAUD Kasih Ibu, Talang Ipuh Village. Data collection techniques using tests. The results showed that the overall Pretest was obtained with an average score of 44.7, while the results of the posttest the children obtained an average value of 76.3, which means that the average score after being given used Educational Game Tools was higher than without using used educational games. This can be seen from the results of testing the hypothesis using the t-test for tcount, which is 0.000, which is greater than ttable, which is 0.025. the results of the study indicate that the experimental method can be used in the learning process.

Key words: Pretest-posttest Semu One Group Experiment, Effect of educational game tools, Motor development.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik. Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut adalah merupakan pedoman yang harus kita lakukan dalam menjalankan suatu pendidikan karena hal tersebut merupakan salah satu syarat dalam melakukan program pendidikan. Demikian juga halnya dengan pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya. Sebab pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak.

Peserta didik anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. [eserta didik anak usia dini dari aspek-aspek perkembangannya merupakan perentang perkembangan manusia secara keseluruhan.¹ Salah satu unsur untuk menunjang hal tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan metode yang tepat serta media yang menarik, mengingat usia dini adalah usia dimana anak masih berfikir secara konkrit

Barang bekas yang sering kita abaikan bila dikelola dengan baik bisa menjadi sebuah barang yang memiliki nilai yang tinggi contohnya : barang bekas yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu music yang sering disebut perkusi. Faktanya dilapangan sekarang, banyak sekali Taman kanak-kanak K/PAUD yang sudah tidak menggunakan lagi barang bekas sebagai media untuk proses bermain sambil belajar. Terutama pada Taman Kanak-kanak/PAUD yang sudah menggunakan permainan yang modern pula sehingga pemanfaatan barang bekas sekarang

sangat minim sekali pada TK/PAUD tersebut sehingga anak usia dini pada saat ini tidak tau bagaimana cara pemanfaatan barang bekas.²Bahan-bahan sisa terdiri atas kertas bekas (majalah, dan koran), kardus dan Koran, bahan atau kain, plastic, kaleng busa, tali, tutup botol, dan karet. Hal ini yang sangat membanggakan bagi seorang guru adalah bila mampu membuat suatu media bermain hasil idenya sendiri dengan menggunakan barang-barang bekas (bahan sisah).

Berdasarkan data awal yang peneliti lakukan dengan praobservasi di Di PAUD Kasih Ibu Desa Talang Ipuh bahwasanya perkembangan motorik halus anak masih perlu dikembangkan, hal ini terlihat bahwasanya anak belum mampu mengolah barang bekas menjadi suatu media bermain atau belajar. Seharusnya pada usia 5-6 tahun anak sudah dapat mengolah barang-barang bekas menjadi suatu media bermain atau media belajar.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi hasil pendahuluan yang dilakukan peneliti, Di PAUD Kasih Ibu Desa Talang Ipuh khususnya kelompok B usia 5-6 tahun diperoleh data bahwa banyak anak yang belum mengenal APE dari barang bekas, sehingga perkembangan kreativitas anak belum muncul. Pada saat observasi awal peneliti memperlihatkan contoh APE dari barang bekas berupa mobil-mobilan dari botol aqua yang dibentuk secara kreatif. Pada saat peneliti mengenalkan APE tersebut anak-anak tidak tahu bahwa APE tersebut berasal dari barang bekas. Anak taunya hanya mobil-mobilan yang sudah dirakit bagus oleh pabrik pembuat mainan. Oleh karena itu peneliti melihat bahwa anak-anak belum mengetahui bahwa barang bekas dapat dibuat menjadi APE yang menarik dengan mengembangkan ide kreativitas masing-masing anak. Hal ini tentunya berdampak lanjut pada kurangnya pengalaman belajar langsung yang diperoleh anak, serta rendahnya minat anak untuk menciptakan karya sendiri, anak-anak masih sangat bergantung dengan contoh APE yang ada sehingga tidak menghasilkan karya sendiri

yang original. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya stimulasi sejak dini yang artinya anak belum dikenalkan dengan alat permainan edukatif dari barang bekas, sehingga kreativitas anak belum berkembang terhadap alat permainan edukatif dari barang bekas.

Melihat pemanfaatan barang bekas sangat minim sekali inilah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi perkembangan kreativitas anak melalui barang bekas yang dijadikan sumber belajar anak untuk perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari barang bekas.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Group pretest-posttest*”. Di dalam desain ini peneliti menggunakan satu kelompok eksperimen diawali dengan sebuah tes awal (*pretest*) kemudian diberikan treatment dan setelah itu tes akhir (*posttest*). Hal ini dilakukan agar dapat melihat perbandingan keadaan sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*Posttest*). Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh alat permainan edukatif barang bekas dapat diketahui secara pasti.

Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai objek penelitian. dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok yang berfungsi sebagai kelompok kontrol (sebelum diberikan perlakuan) maupun kelompok eksperimen (setelah diberikan perlakuan). Menurut Sugiyono, pengujian hipotesis deskriptif (satu sampel) pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan pada satu sampel. Kesimpulan yang dihasilkan nanti adalah apakah hipotesis yang diuji dapat digeneralisasikan.

Objek penelitian ini adalah Permainan edukatif dari barang bekas sedangkan Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Kasih Ibu Desa Talang Ipuh.

. Prosedur Penelitian antara lain ada 2 tahap yaitu: Persiapan Penelitian dalam melakukan penelitian perlu adanya persiapan sebelum observasi langsung ke tempat yang

akan diteliti dan ini merupakan tahap awal yang dilakukan penelitian, dilanjutkan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran untuk keperluan penelitian antara lain:

Menyiapkan lembar observasi untuk melihat kegiatan siswa pada proses belajar mengajar

1. Menyusun RPP yang digunakan untuk proses belajar mengajar
2. Menyiapkan media untuk pembelajaran
3. Menyiapkan lembar kerja siswa yang disesuaikan dengan kompetensi yang telah disampaikan
4. Membuat alat permainan untuk menilai hasil belajar yang didapat siswa.

Pelaksanaan penelitian yaitu: mempersiapkan penelitian dengan melaksanakan proses belajar mengajar yang telah disusun sesuai RPP, yaitu:

1. Membuka kelas dengan pembukaan dan memberikan semangat berupa motivasi kepada siswa
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Kemudian guru membagi kelompok untuk belajar di kelas siswa yang heterogen

Sebelum diberi perlakuan (pembelajaran), guru akan melihat kemampuan awal peserta didik saat diberikan perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Agar diketahui bahwa kemampuan awal dalam satu kelas. Untuk kelas Eksperimen dan kelas control sama-sama menggunakan metode alat permainan dari barang bekas. Diakhir pembelajaran kelas dinilai dengan tes yang sama tentang materi yang telah diberikan.

Teknik Pengumpulan data menggunakan Tes. Teknik Analisa Data dengan analisis kuantitatif untuk uji instrument penelitian menggunakan validasi eksternal dan validasi internal, uji reliabilitas. Sedangkan uji penelitian menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2023 sampai dengan 13 Mei 2023 dalam enam kali pertemuan dengan melakukan *Pretest* dan *Posttest* atau sebelum dan sesudah diterapkan Alat Permainan Edukatif dari barang bekas untuk mempermudah peneliti dalam menjawab permasalahan yang ada. Tujuan peneliti adalah untuk mengetahui ada pengaruh alat permainan edukatif barang bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Kasih Ibu Desa Talang Ipuh.. Berikut data dari hasil observasi adalah:

Tabel 1. jumlah sampel penelitian

Kelas	Jumlah Sampel	Kelompok
Kelas A	12 siswa	Eksperimen
Kelas A	9 siswa	Kontrol

Jadwal Belajar siswa PAUD Kasih Ibu

Jadwal belajar di PAUD Kasih Ibu dari hari Senin-Jumat peneliti melakukan penelitian sebanyak 6 kali pertemuan dari tanggal 8 Mei 2023 sampai 13 Mei 2023.

Pembelajaran di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pembelajaran di kelas eksperimen ini dimulai Pertemuan pertama yaitu kelas B sebanyak 21 orang pada hari Senin, 08 Mei 2023 yang berlangsung pada pukul 08.00-09.00 WIB. Anak mengenal Tanpa APE dari barang bekas untuk pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan pembelajaran motorik halus tanpa menggunakan APE pembelajaran. Setelah Peneliti menuliskan memperlihatkan jenis APE barang bekas dipapan tulis peneliti mengarahkan anak untuk anak melihat setiap jenis APE yang dicontohkan di papan tulis. Lalu peneliti mengarahkan anak-anak untuk menggambar APE barang bekas dengan menggunakan pensil di buku tulis. Kemudian setelah anak selesai menulis buku tulis dikumpulkan dan peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, pada tanggal 09 Mei 2023 yang berlangsung pada pukul 08.00-09.00 WIB. Sebelum pembelajaran berlangsung, peneliti mengecek kehadiran siswa. Pertemuan kedua (*Treatment*) membahas tentang peneliti menunjukkan tutup botol kepada yang termasuk barang bekas yang bisa digunakan untuk membuat APE. Setelah itu anak-anak mulai bereksplorasi dengan APE barang bekas. Sebelum peneliti menutup pembelajaran, anak-anak bersama peneliti menyimpulkan pembelajaran hari ini. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu pada 10 Mei 2023 yang berlangsung pada pukul 08.00-09.00 WIB. Sebelum pembelajaran berlangsung, peneliti mengecek kehadiran siswa. Pertemuan ketiga ini membahas tentang peneliti memberikan pembelajaran kepada anak melalui APE barang bekas, lalu Anak dapat menciptakan sesuatu dengan berbagai karya/tulisan. Setelah itu anak membuat secara berkelompok APE dari barang bekas tutup botol. masing-masing di akhiri dengan setiap anak merangkai APE dengan bantuan guru untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak. Sebelum peneliti menutup pembelajaran, anak-anak bersama peneliti menyimpulkan pembelajaran hari ini. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis pada tanggal 11 Mei 2023 yang berlangsung pada pukul 08.00-09.00 WIB. Sebelum pembelajaran berlangsung, peneliti mengecek kehadiran siswa. Pertemuan keempat ini membahas tentang anak dapat menirukan bentuk dengan membuat sebuah APE barang bekas. Anak mampu membuat APE barang bekas, misalnya menempel tutup botol, memegang pensil. Diawali pembelajaran dengan menyanyi dan peneliti menjelaskan tentang APE barang bekas dan membiarkan anak memegang dan menyebutkan macam-macam barang bekas yang ada secara bergantian. sebelum peneliti menutup pembelajaran, anak-anak bersama peneliti menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan Kelima dilaksanakan pada hari Jumat pada tanggal 12 Mei 2023 yang berlangsung pada pukul 08.00-09.00 WIB. Sebelum pembelajaran berlangsung, peneliti mengecek kehadiran siswa. Pertemuan kelima ini membahas tentang memberikan (posttest) kepada murid anak mampu menirukan pola dalam membuat APE dari barang bekas yang diharapkan dengan ukuran APE yang besar dan APE yang dapat menarik perhatian anak, dapat membuat anak semangat belajar contohnya anak mampu membuat pola . misalnya menggunting, menarik garis dengan menggunakan pensil. Diawali pembelajaran dengan menyanyi dan peneliti menjelaskan tentang APE barang bekas dan membiarkan anak memegang dan menunjuk APE barang bekas yang ada secara bergantian. sebelum peneliti menutup pembelajaran, anak-anak bersama peneliti menyimpulkan pembelajaran hari ini. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

Pertemuan Keenam dilaksanakan pada hari Rabu pada tanggal 8 Juni 2022 yang berlangsung pada pukul 08.00-09.00 WIB. Sebelum pembelajaran berlangsung, peneliti mengecek kehadiran siswa. Pertemuan keenam ini membahas tentang penelitian memberikan (posttest) anak dapat menempel gambar dengan tepat. Diawali pembelajaran dengan menyanyi dan peneliti menjelaskan tentang APE barang bekas dan membiarkan anak memegang dan menempel serta menulis diatas kertas tutup botol yang ada secara bergantian. sebelum peneliti menutup pembelajaran, anak-anak bersama peneliti menyimpulkan pembelajaran hari ini. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Analisa Data

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Data yang divalidkan pada penelitian ini berupa soal tes yang dilaksanakan pada Uji validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi masing-masing hasil observasi dengan butir amatan dengan skor totalnya. Peneliti melakukan uji validitas kepada anak, dengan megujikan *instrument* yang telah dibuat. *Instrument* tersebut terdiri dari 3 indikator dengan 6 butir amatan. Uji instrumen dilakukan dengan 12 anak

Kelompok B1. Uji Validitas diuji menggunakan software SPSS Versi 22 dapat diketahui rtabel 12 dengan taraf signifikan 5% yaitu 0,576, hasil dari perhitungan instrumen yang diujikan diperoleh rhitung > rtabel maka tiap-tiap butir pernyataan tersebut dinyatakan valid

Uji Reliabilitas

Uji Realibilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih. Realibilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat peneliti dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat ukur data, maka dilakukan uji realibilitas. Rumus yang digunakan adalah rumus *Alpha* dapat dikatakan pengukuran tersebut masuk dalam kategori sangat kuat, karena nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,70. Setelah dilakukan perhitungan rhitung = 0, 946 dan rtabel = 0,632 maka rhitung > rtabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen yang dibuat peneliti memiliki reliabilitas yang sangat kuat Hasil Realibilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

<i>Cronbach alpha</i>	Nilai <i>alpha</i>	Keterangan
0,946	0,70	Reliabel

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Peneliti menggunakan uji normalitas data ini agar mengetahui data tersebut Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini, peneliti menggunakan *kolmogorov-smirnov*.

Kriteria yang digunakan adalah diterima HO Jika nilai signifikan > 0,05 dalam keadaan lainnya ditolak Ha. Berikut hasil dari *kolmogorov smirnov*. Output SPSS Versi 22 dari uji normalitas diatas dapat disimpulkan bahwa data memiliki tingkat signifikan di atas 0,05 yaitu nilai kelas tanpa menggunakan APE barang bekas (kontrol) yaitu 0,136 > 0,05 dan nilai kelas APE baranf bekas (Eksperimen)

yaitu $0,69 > 0,05$. Kedua nilai signifikan ini lebih besar dari taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) sehingga H_0 diterima, Artinya data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan sampel yang homogen dengan kriteria membandingkan angka signifikan dengan α dengan ketentuan jika nilai sig lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak, dan sebaliknya jika nilai sig lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima. Untuk menguji homogenitas data menggunakan *Levene Statistic* pada *software SPSS 22*, dengan kriteria pengujian yaitu terma H_0 jika nilai signifikan lebih besar dari $0,05$, dalam keadaan lainnya tolak H_a . Pada penelitian ini, nilai signifikan data skor akhir kemampuan membaca awal anak sebesar $0,110$. Nilai signifikan ini lebih besar dari taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa data skor akhir membaca awal anak adalah homogen

Uji Hipotesis

Analisa data terakhir yang digunakan yaitu uji hipotesis dimana peneliti menggunakan uji t untuk mengetahui apakah Setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya untuk menjawab hipotesis yang sudah dirumuskan dan untuk menjawab pada rumusan masalah yang ada, analisis menggunakan uji-t untuk mencari adanya pengaruh APE barang bekas terhadap perkembangan motorik halus anak nilai t hitung perkembangan motorik halus anak kelompok B1 di PAUD Kasih Ibu adalah sebesar $0,000$. Karena nilai sig $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dan akhirnya adanya pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Kasih Ibu Desa Talang Ipuh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Peneliti menyimpulkan bahwa data yang dianalisis pada penelitian ini berdasarkan pengambilan data yang dilakukan menggunakan tes yang dilihat dari bahwa terdapat Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa dari hasil perhitungan uji t menggunakan *Software SPSS for windows* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Kasih Ibu Desa Talang Ipuh yaitu diperoleh nilai t-tabel dan t-hitung sig (2-tailed) = $0,000$ karena nilai signifikan (probabilitas) lebih kecil dari $0,025$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. sehingga hasil tersebut diputuskan untuk menolak H_0 dan menerima H_a . dari data diatas disimpulkan bahwa ada pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kasih Ibu Desa Talang Ipuh

Saran dari peneliti antara lain:

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi Guru: disarankan bagi guru untuk sebisa mungkin mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak dan menyenangkan bagi anak serta menggunakan alat permainan edukatif barang bekas yang bervariasi untuk membangkitkan minat dan antusias anak, sehingga terciptalah lingkungan yang tidak membosankan bagi anak.
2. Bagi Orang Tua: Setiap anak memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu alangkah baiknya jika para orang tua mampu memahami dan mampu menyediakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak dan mengetahui pentingnya pemahaman tentang pemahaman bentuk bangun datar anak dan orang tua juga berperan mengajari anak pada saat di rumah.
3. Bagi sekolah: kegiatan pembelajaran ini diharapkan memberikan masukan mutu bagi PAUD Kasih Ibu dan sekolah memfasilitasi sarana yang dibutuhkan oleh guru agar kreatif dan inovatif dalam menyiapkan pembelajaran untuk perkembangan motorik halus anak. Bagi peneliti selanjutnya: bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian, dengan mengaitkan alat permainan edukatif terhadap kemampuan menulis dengan permainan yang akan dibuat

misalnya membuat anak mampu dalam mengenal atau menganalisis sesuatu yang ada pada permainan yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Daryanto. (2010). *belajar dan mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. B.S. & Zain Aswan (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik Oemar. (2008). *proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim. R & Syaodih. (2010). *perencanaan pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ratnasari. W. E. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo*. 5 (2): 400-405.
- Riduwan. (2010). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*. 1 (1): 21-36.
- Sagala Syaiful. (2011). *konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya Wina. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Slavin. (2008). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Soetopo Sungkowo. (2016). *Beberapa Strategi Pembelajaran*. Palembang: PGSD FKIP UNSRI.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta..
- Supriyadi. (2013). *Strategi Belajar dan Mengajar*. Yogyakarta: Jaya Ilmu
- Suryosubroto. (2009). *proses belajar mengajar disekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taniredja Tukiran, dkk. (2013). *model-model pembelajaran inovatif dan efektif*. Jakarta: Alfabeta.
- Thaib. N. E. (2013). Hubungan Antara Prestasi Belajar dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. XIII (2): 384-399
- Undang-Undang. (2005). *standar kompetensi lulusan*. Jakarta: Undang-Undang
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Baik Nilawati Astini, dkk. Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi I* (Tahun 2017) h.32
- Luluk Asnawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014) h.27