

# Implementasi Metode Permainan Edukatif Dalam *Scientific Approach* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI

Nori Saswita Hebri<sup>1</sup>, Nurul Julaifah<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>MI Al-Fatih NW Pretek, [Snorriy@yahoo.com](mailto:Snorriy@yahoo.com),

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Mataram, [nuruljulaifah92@gmail.com](mailto:nuruljulaifah92@gmail.com)

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 27-10-2018

Disetujui: 06-01-2019

### Kata Kunci:

Permainan Edukatif  
*Scientific Approach*  
Hasil Belajar

## ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi metode Permainan Edukatif dalam *Scientific Approach* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di MI Al-Fatih NW Pretek. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan empat pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas VI dengan jumlah siswa 7 orang. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan pada keterlaksanaan pembelajaran dengan persentase 3,25%, sedangkan pada hasil belajar siswa terjadi peningkatan sebesar 14,28%. Selain itu, siswa memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode Permainan Edukatif.

**Abstract:** *This study aims to describe implementation of Educational Play Methods in Scientific Approach to improve student learning outcomes of class VI students at MI Al-Fatih NW of Pretek. The type of research is Classroom Action Research (CAR). This research consisted of two cycles with four meetings. The subjects in this study were students of class VI with a total of 7 students. The results showed that an increase in the feasibility of learning with a percentage of 3.25%, while in student learning outcomes, there is an increase of 14.28%. In addition, students give a good response toward learning by using Educational Play methods.*



<https://doi.org/10.31764/elementary.v2i1.1292>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan berperan penting dalam menyiapkan generasi muda dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam pendidikan formal seyogyanya harus memberikan pembelajaran yang optimal kepada peserta didik melalui pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas idealnya harus memenuhi beberapa komponen seperti pendidik yang berkompeten, kondisi peserta didik yang baik, dan sarana pendidikan yang memadai.

Penentu keberhasilan pada pembelajaran salah satunya adalah metode. Metode mengajar guru merupakan alat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pembelajaran akan lebih bermakna manakala siswa menerima pelajaran dengan hati yang gembira dan tulus

ikhlas. Untuk itu guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang membuat siswa tertarik dalam belajar dan tidak merasa dibebani dengan materi pembelajaran sehingga siswa terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran (Tembang, 2017:813).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh fakta dari beberapa proses pembelajaran pada siswa kelas 6 di MI Al-Fatih NW Pretek, yakni (1) pada proses pembelajaran yang bersifat *teacher centered*, siswa terlihat tidak bersemangat karena hanya berfokus pada guru dan menyebabkan siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapat, (2) siswa hanya menulis dan membaca tanpa memahami makna karena ketika diitanya tentang apa yang mereka baca, dari tujuh orang siswa hanya dua atau tiga orang anak yang bisa menjawab, (3) kondisi

kelas lebih cepat tidak kondusif karena banyak siswa yang ribut dan berkeliling di dalam kelas (4) pada pelaksanaan kegiatan diskusi masih berfokus dengan teman sebangku dan terkadang tugas yang diberikan tersebut menjadi tugas di rumah dan belum tentu semua anak bersedia mengerjakannya. Dari beberapa permasalahan yang ada, maka diperlukan terobosan baru dalam proses pembelajaran dan semestinya harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Kurikulum 2013 yang berlaku di dunia pendidikan saat ini bersifat tematik integratif. Model pembelajaran tematik integratif materi pembelajarannya tidak dijabarkan kedalam mata pelajaran namun pembelajarannya disatukan kedalam tema-tema pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran kedalam tema-tema guna memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Rusman, 2012:254). Selain model pembelajarannya yang tematik integratif pada kurikulum 2013 juga diberikan sentuhan pendekatan saintifik dalam pelaksanaan pembelajarannya. Pendekatan saintifik mengarahkan siswa memiliki kemampuan 5M pada setiap proses pembelajarannya. 5M adalah kegiatan siswa dalam mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan pelajaran yang didapat. Dari beberapa perubahan kebijakan pendidikan yang ada maka untuk itu diperlukan metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa yang mengacu pada proses pembelajaran tematik dengan *scientific approach* guna menciptakan siswa yang memiliki keterampilan dalam komunikasi, kritis, kolaborasi serta kreatif dalam bertindak untuk menghadapi pembelajaran abad 21 dan hal yang paling penting adalah menumbuhkan *mindset* anak kalau belajar itu adalah hal yang menyenangkan dan mudah dilakukan.

Salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode dalam proses pembelajaran, yaitu dengan implementasi metode permainan edukatif dalam *scientific approach*. Tedjasaputra (2007) mendefinisikan bahwa APE atau alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selain itu APE merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan kemampuan anak (Departemen Pendidikan Nasional, 2007:5). Kelebihan dari permainan edukatif ini adalah mampu menciptakan kelas yang lebih bervariasi dan membuat belajar anak menjadi lebih aktif, efektif selain, itu permainan edukatif bisa dibuat dari bahan-bahan sederhana yang ada disekitar. Kekurangan dari metode permainan edukatif ini yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama, karena guru harus melakukan pemilihan alat peraga atau media

bantu yang dapat menunjang proses maupun materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Pembelajaran melalui metode maupun media akan lebih sempurna jika melalui tahapan perencanaan dan pelaksanaan yang matang dan mengacu pada kurikulum yang berlaku. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ardianto, dkk (2017) menyatakan pembelajaran dengan menerapkan kegiatan *scientific approach* dapat meningkatkan pemahaman matematis dan hasil belajar siswa. Selain itu Puspita, dkk (2016) menyatakan penerapan pendekatan saintifik sangat bagus jika diterapkan pada pembelajaran, hasil penelitian menyatakan pendekatan saintifik berbantuan media kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B1 semester II di TK Catur Paramita Kecamatan Gianyar tahun pelajaran 2015/2016, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian kemampuan berbicara anak sebesar meningkat 14,33%. Dalam penelitian ini permainan edukatif yang mengandung *scientific approach* yang dipilih berorientasi dengan kegiatan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada pelajaran tema 3 “penemuan pengubah dunia” di MI Al-Fatih NW Pretek.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau istilahnya dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research (CAR)*, dengan berkolaborasi menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (1998). Model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart terdiri atas: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dengan masing-masing siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI di MI Al-Fatih NW Pretek. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran berlangsung didalam ruang kelas dengan subjek berjumlah 7 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi, dokumentasi dan wawancara. Penelitian tindakan ini dimulai dari bulan Agustus sampai bulan Oktober tahun 2019.

Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran implementasi metode permainan edukatif dalam *scientific approach* dan hasil tes akhir dari siklus I dan II untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh digunakan sebagai bahan evaluasi kegiatan pembelajaran dan digunakan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang menggunakan implementasi metode permainan edukatif dalam *scientific approach* dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi

serta pada pertemuan ke lima dengan kegiatan pemberian tes akhir. Observasi hasil keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan penilaian hasil belajar siswa dilakukan pada saat proses penelitian berlangsung. Data dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Siklus I, perencanaan pada penelitian ini dilaksanakan dengan mengetahui permasalahan yang ada di sekolah, dari masalah tersebut peneliti merumuskan alternatif pemecahan masalah dengan mengubah metode mengajar yang diterapkan. Peneliti menyusun RPP, menyiapkan media serta menyiapkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan menyiapkan tes hasil belajar siswa untuk menilai perkembangan yang terjadi selama penelitian. Tahap pelaksanaan disesuaikan dengan rancangan yang telah ditetapkan. Pada kegiatan ini peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar dan rekan guru sebagai observer. Tahap pelaksanaan siklus I mulai dilaksanakan pada tanggal 23 September sampai 12 Oktober 2019, melalui tiga langkah kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal dilaksanakan mulai dari pukul 07:30-07.50, dengan kegiatan siswa membaca doa sebelum belajar, melafalkan perkalian, bertanya jawab terkait kegiatan siswa sebelum berangkat sekolah.

Kegiatan inti, pada penelitian ini guru melaksanakan pembelajaran melalui implementasi metode permainan edukatif dalam *scientific approach* yang diawali dengan mengaitkan pengalaman siswa dengan materi yang akan dibelajarkan, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan bermain dengan bantuan media permainan edukatif yang telah disiapkan seperti (1) domino edukatif (2) kartu bergambar (3) tebak gerak dan (4) poster bergambar.

Proses bermain pada tiap-tiap pertemuan dilaksanakan melalui *scientific approach*, guna mengembangkan kemampuan anak dalam mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan pembelajaran yang didapat pada hari itu. Kegiatan akhir, dilaksanakan dengan guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran, memberikan pesan moral, dan berdoa selesai belajar dan diakhiri dengan pulang. Dari beberapa kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I, hal yang sama juga dilakukan pada siklus II. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran oleh guru penilaian observer dilakukan pada saat guru mengajar dengan mengacu pada lembar observasi dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan hasil belajar anak dilakukan penilaian pada pertemuan kelima yang mengacu pada tes yang diberikan. Terkait proses pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru pada Siklus I dan Siklus II.**

Tindakan	Nilai Rata-Rata (%)	Kriteria	Peningkatan
Siklus I	59%	Baik	3,25%
Siklus II	62,25%	Baik	

Tabel 1 diatas menjelaskan hasil dari kegiatan pembelajaran melalui implementasi metode permainan edukatif dalam *scientific approach* berjalan dengan cukup baik. Hal ini didasari data keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada siklus I memperoleh hasil 59% dengan kategori baik. Dari data tersebut maka peneliti menyimpulkan keterlaksanaan pembelajaran melalui implementasi metode permainan edukatif dalam *scientific approach* dirasa sudah baik, namun masih terdapat beberapa indikator dari keterlaksanaan pembelajaran yang belum dilaksanakan secara maksimal seperti langkah-langkah yang belum sepenuhnya runtut dan kegiatan guru dalam mendokumentasikan kegiatan anak. Perencanaan pada penelitian siklus II didasarkan pada temuan dari hasil keterlaksanaan pembelajaran siklus I, pada siklus II, keterlaksanaan pembelajaran masih menggunakan indikator yang digunakan pada siklus sebelumnya. Pada siklus II proses keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor 62,25% dengan katagori baik pula. Dilihat dari data yang ditemukan terlihat terjadi peningkatan pada proses keterlaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II dengan pesentase sebesar 3,25%.

**Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Kegiatan	Persentase Ketuntasan		% Kenai kan	% Sikl us II	% Ken aika n
	Prasi klus %	Sikl us I %			
Hasil Belajar	42,85 %	57,14 %	15,14%	71,42 %	14,42 %

Tabel 2 diatas menjelaskan penilaian penelitian terkait hasil belajar siswa dilakukan dengan cara pemberian tes pada pertemuan kelima dengan nilai yang didapat pada siklus I memperoleh persentase sebesar 57% dengan kriteria cukup baik. Persentase dari temuan pada siklus I menjadi acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya. Pada siklus II hasil belajar siswa memperoleh persentase sebesar 71,42% dengan katagori baik. Hasil dari temuan siklus I dan siklus II pada pada hasil belajar anak terlihat terjadi peningkatan dengan persentase sebesar 14,42%.

## 2. Pembahasan Penelitian

Implementasi metode permainan edukatif dalam *scientific approach* dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan yang menyenangkan. Pada tindakan Implementasi metode permainan edukatif

dalam *scientific approach* dilaksanakan melalui kegiatan individu dan kegiatan berkelompok. Kegiatan berkelompok terdiri dari 3 dan 4 kelompok siswa. Pertemuan pertama, kegiatan bermain dilakukan dengan menggunakan media domino edukatif, ini dilaksanakan dengan cara masing-masing siswa diberikan beberapa buah kartu tergantung luas materi yang akan diajarkan. Sebelum mereka bermain mereka harus menentukan pemain pertama sampai pemain terakhir, untuk melemparkan kartu yang siswa miliki. Siswa yang kartunya lebih cepat habis maka dia yang akan keluar sebagai pemenangnya. Namun hal yang penting harus diperhatikan disini adalah kartu domino yang dimainkan telah dirubah menjadi beberapa pertanyaan beserta kunci jawabannya. Kegiatan pada pertemuan kedua, siswa bermain melalui gambar yang memiliki dua sisi, dimana sisi pertama ada sebuah gambar yang sesuai dengan materi dan disisi yang lain keterangan dari gambar.

Pada permainan tahap dua ini anak dibiasakan memiliki sikap *public speaking* dengan cara mempresentasikan kartu-kartu secara bergilir. Dan melatih siswa untuk mendengarkan temannya. Secara tidak langsung kegiatan ini mengembangkan kemampuan anak untuk menyampaikan pendapat dan mau menerima pendapat orang lain, hal ini dirasa sangat baik untuk keperibadian individu siswa dalam bermasyarakat kedepannya. Pertemuan ketiga anak bermain melalui kegiatan berkelompok dengan permainan tebak gaya, aturannya setiap kelompok harus bisa menebak berbagai gaya dari salah satu anggota kelompoknya, pada permainan ini kelompok yang bisa menebak gaya lebih banyak keluar sebagai pemenangnya. Sebelum permainan dimulai masing-masing kelompok membuat *key word* yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari, kemudian guru mengumpulkan *key word* dari masing-masing kelompok dan memandu permainan. Kelompok yang bisa memenangkan permainan adalah kelompok yang paling banyak menebak gaya teman kelompoknya.

Pertemuan terakhir atau ke empat siswa bermain melalui kegiatan menggambar keterangan, maksudnya setelah siswa membaca buku kemudian siswa menggambar apa isi materi yang telah dibelajarkannya dan langsung mempresentasikan gambar yang telah mereka buat. Kemampuan siswa dalam mencari informasi, menalar, dan mengkomunikasikan memegang andil yang sangat penting pada kegiatan ini. Hal ini yang menjadi acuan peneliti menggunakan permainan ini karena biasanya pembelajaran akan lebih berarti jika anak belajar dengan cara mereka memikirkan, membuat dan menyampaikan hasil dari pembelajaran yang mereka dapat. Seperti sabda nabi Muhammad *shallallahu'alaihi wa sallam* "bersegera untuk menyampaikan meski hanya sedikit".

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

oleh guru dan lembar penilaian hasil belajar siswa. Penilaian pada keterlaksanaan pembelajaran dilakukan pada saat proses pembelajaran terlaksana. Sedangkan hasil belajar siswa dinilai dari tes yang diberikan oleh guru kepada siswa. Pelaksanaan siklus I, terkait data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru menunjukkan persentase sebesar 59 % jika dikonversikan maka akan masuk dalam kriteria "baik". Kemudian hasil tersebut mengalami peningkatan sebesar 3,25% menjadi 62,25% pada siklus II. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus I mengalami peningkatan pada siklus II.

Implementasi metode permainan edukatif dalam *scientific approach* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Shoffa (2014) menyatakan hasil belajar siswa dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual dengan bantuan media puzzle cerdas. Carolle, dkk (2006) menyatakan intensitas sosial yang positif yang dilakukan guru serta kegiatan bermain kreatif, dapat mengembangkan kognitif anak. Wang, *et al* (2016) menjelaskan kegiatan bermain dapat mengembangkan emosional dan kognitif anak. Selain itu Piaget dalam Desmita (2015:326) menyatakan kognitif anak berkembang secara aktif dalam mengembangkan pengetahuannya. Untuk itu kemampuan belajar siswa perlu dikembangkan melalui apa yang mereka lihat, dengar, sentuh, dan yang siswa lakukan. Hal tersebut bisa terwujud apabila pembelajaran yang dilaksanakan untuk siswa dirancang dengan baik melalui metode ataupun pendekatan pembelajaran yang baik untuk mengembangkan aspek perkembangan peserta didik.

Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah *scientific approach* dimana melalui kegiatan ini siswa dapat merangsang kemampuan mereka dalam mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan materi yang telah siswa pelajari. Dari kegiatan tersebut dapat mengaktifkan rasa ingin tahu siswa yang baik untuk perkembangan siswa di masa sekarang atau kedepannya. Penelitian yang telah dilakukan oleh Aisyah, *et al* (tanpa tahun) proses kebermaknaan belajar dapat diupayakan melalui penerapan pembelajaran tematik yang terpadu dan holistik baik pada awal pembelajaran, proses pembelajaran maupun akhir pembelajaran. Sejalan dengan Aisyah penelitian yang dilakukan oleh Hidayah, *et al* (tanpa tahun) juga mengemukakan lima tahap pembelajaran dalam *scientific approach* menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dari hal ini pembelajaran melalui penerapan saintifik sangat penting dilakukan terlebih lagi dikolaborasi dengan metode yang menyenangkan seperti metode permainan edukatif.

Berdasarkan beberapa hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa, pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa hasil belajar anak mengalami peningkatan.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada hasil tes yang di berikan pada siklus I dan siklus II, yaitu pada siklus I diperoleh nilai klasikal anak mencapai 57,14%, sedangkan pada siklus II nilai klasikal siswa mencapai 71,42%.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa, Implementasi metode permainan edukatif dalam *scientific approach* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui kegiatan metode bermain edukatif, proses belajar siswa menjadi lebih menyenangkan, mengurangi kejenuhan siswa dan menanamkan *mindset* kepada siswa bahwa belajar itu sesuatu yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menerapkan *scientific approach* dapat melatih pola berfikir siswa dan berkembang menjadi lebih baik. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mendapat skor 59% dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan persentase nilai 62,25% dengan katagori terlaksana. Sedangkan untuk kemampuan hasil belajar anak pada siklus I mencapai 57,14% dan terjadi peningkatan menjadi 71,42% dengan katagori baik.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa implementasi metode permainan edukatif dalam *scientific approach* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga peneliti memberikan saran: 1) Implementasi metode permainan edukatif dalam *scientific approach* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode mengajar di kelas, agar tercipta suasana yang baru dan menyenangkan dalam belajar sehingga anak antusias belajar. 2) Penggunaan metode ini juga disarankan dikarenakan, melalui kegiatan permainan edukatif dalam *scientific approach* siswa dilatih untuk mengaktifkan kegiatan bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan apa yang mereka dapatkan pada proses pembelajaran, dan itu sangat bermanfaat untuk tahapan belajar dijenjang selanjutnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [2] Desmita. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya
- [3] Kemmis, S & R McTaggart, 1988. *Action Research - some ideas from The Action Research Planner, Third edition*, ed. Deakin University.
- [4] Rusman. (2002). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- [5] Shoffa, S.2014. Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Berhitung.
- [6] Ardianto, W., Sa'dijah, C., & Kuswandi, D. 2017. Pembelajaran Saintifik Berbantuan Media Manipulatif untuk Memahami Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Pendidikan*, 694-705 <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- [7] Carolle, H, & Ellen, W. 2006. *Relations among child care quality, teacher behavior, children's play activities, emotional security, and cognitive activity in child care*. *Journal Early Childhood Research Quarterly*,

Volume10.Dari:

- <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S00695900136>.
- [8] Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/7809/5339>.
- [9] Puspita, P., Nyoman,W., & Putu, A. 2016. Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Di TK Catur Paramita. e-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini Universitas*
- [10] Tembang, Y., Sulton., & Suharjo. 2017. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Gambar di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan*.Volume: 2 Nomor: 6 Bulan Juni Tahun 2017,halaman: 812—817.
- [11] Wang, Z., Wong,P., & Cheng, D. 2016. *Play and theory of mind in early Childhood*. Dari <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1146261>.
- [12] *Seminar Nasional IKIP Mataram*, Mataram, Indonesia, h. 391-396, Oktober 2017.
- [13] Aisyah, D.W., Gipayana, M., & Djatmika, E.T. Mengembangkan Kebermaknaan Belajar dengan Rancangan Pembelajaran Tematik Bercirikan Quantum Teaching,1-8. Dari <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/gtk/article/view/274>.