

UPAYA MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI *GAME* TEKA-TEKI SILANG BERBASIS PEMBELAJARAN STEAM

Tutin Priatin¹, Ronny Mugara², Agus Sumitra³

¹ PAUD Biman Karya Cipeundeuy

² IKIP Siliwangi, Cimahi

³ IKIP Siliwangi, Cimahi

¹ tutinpriatin5@gmail.com, ² ronnymugara@ikipsiliwangi.ac.id,

³ agus_sumitra@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Cognitive development is a very significant aspect. Cognitive processes are related to the level of intellectual intelligence which refers to the thinking, knowledge, and reasoning where this cognitive is concerned with the development of the child's thinking. Efforts in improving cognitive development in Early Childhood are one of them by providing activities in the form of games or games, namely crossword puzzle activities based on STEAM, crossword games through the steam method with technology, and the provision of worksheets made as interesting as possible to attract the interest of students studied. Based on the observations, crossword puzzle games conducted in PAUD Bina Karya, still use the classic way of providing worksheets without any pictures and colors so that researchers research steam-based crossword puzzle games. The research method the subjects studied were 20 children, 10 men and 10 women in the 5-6-year-old age group. The data collection technique carried out in this study is observation, for technical data analysis used namely qualitative data analysis. After the implementation of the study, there are some children whose aspects of cognitive development appear to develop as researchers hope, after being given crossword worksheets and games that use electronic media, it can be said that crossword puzzle games can improve aspects of cognitive development in Early Childhood.

Keywords:: Cognitive Development, Crossword Games, STEAM

ABSTRAK

Perkembangan Kognitif merupakan aspek yang sangat berarti. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan intelektual yang merujuk pada pemikiran, pengetahuan, dan penalaran dimana kognitif ini menyangkut pada perkembangan berpikir anak. Untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini salah satunya dengan memberikan kegiatan berupa permainan atau *game*, yaitu teka-teki silang yang berbasis STEAM, permainan teka-teki silang melalui metode STEAM menggunakan media teknologi dan pemberian lembar kerja yang dibuat menarik sehingga aspek perkembangan kognitif anak meningkat. Berdasarkan hasil pengamatan, permainan teka-teki silang yang dilakukan di PAUD Bina Karya, masih menggunakan cara klasikal yaitu dengan memberikan lembar kerja tanpa ada gambar-gambar dan warna-warna sehingga peneliti melakukan penelitian melalui *game* teka-teki silang berbasis STEAM. Metode penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas, subjek yang diteliti yaitu 20 anak, laki-laki berjumlah 10 orang dan perempuan berjumlah 10 orang pada kelompok usia 5-6 tahun. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi, untuk teknik analisis data yang digunakan yakni analisis data kualitatif. Setelah dilaksanakannya penelitian ada beberapa anak yang aspek perkembangan kognitifnya terlihat berkembang sebagaimana harapan peneliti, setelah diberikan lembar kerja teka-teki silang dan permainan yang menggunakan media elektronik, dapat dikatakan melalui *game* teka-teki silang berbasis STEAM dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini.

Kata Kunci: Aspek perkembangan kognitif, *Game* teka-teki silang, STEAM

PENDAHULUAN

Untuk mempersiapkan manusia yang handal dimasa depan maka pendidikan diberikan sejak masa anak-anak, dimana pendidikan untuk anak diberikan sejak usia dini, di usia dini ini anak-anak diberikan pendidikan sesuai dengan tahap usia dan perkembangannya, mengacu pada Permendiknas no. 58 tahun 2009 bahwa kurikulum pada anak usia dini meliputi pengembangan kemampuan dasar dan pembiasaan.

Seperti yang dikemukakan Dewi (2005, hlm. 11) kognitif merupakan kemampuan intelektual yang mempunyai struktur dalam mengembangkan sesuatu yang ingin diketahuinya. Tujuan aspek perkembangan kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir termasuk kemampuan intelektual sederhana yaitu mengingat sampai pada pemecahan masalah yang menuntut anak menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide. (Nurfadilah & Rakhman, 2020).

Banyak cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak, namun tentu hal ini harus disesuaikan dengan usia perkembangan dan pertumbuhan anak. Menurut Wiyani (2012, hlm.93) kegiatan yang memberikan efek senang dan imajinasi terhadap anak tanpa adanya alat permainan di artikan bermain. Permainan (*games*) merupakan interaksi yang bisa dilakukan antara dua orang atau lebih ataupun individu dimana ada aturan-aturan yang harus dipatuhi untuk mendapat suatu tujuan. (Sadiman, 2011). Menurut Tedjasaputro (dalam Sudono, 2000, hlm. 15) belajar seraya bermain memberikan kepada anak untuk berkesempatan

melakukan kegiatan, dan memanipulasi, sehingga mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman yang sesuai dengan konsep pemikiran anak.

Salah satu pembelajaran yang menarik untuk diterapkan adalah media pembelajaran teka-teki silang. Teka-teki silang sudah dikenal seluruh masyarakat, namun masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran. Tarigan (dalam Anggraini, 2015, hlm.2) bahwa sampai saat ini teka-teki silang merupakan permainan kata yang amat populer dan bersifat edukatif.

Menurut Wijayanto (2013) teka-teki silang merupakan permainan dengan mengisi jawaban yang benar sesuai soal pada kotak-kotak yang kosong. Manfaat dari permainan teka teki silang ini yakni untuk mengasah otak kiri dan memperluas kosa kata yang dimiliki anak. Berdasarkan kurikulum 2013 PAUD dengan tematik *integrative* dan pendekatan saintifik sangat cocok memadukan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*). Bybee (2013) menjelaskan tujuan pendidikan STEAM yakni untuk mengembangkan literasi STEAM yang mengacu pada: 1) Pengetahuan, sikap, keterampilan untuk memecahkan masalah STEAM. 2) Memahami keistimewaan karakteristik STEAM sebagai bentuk pengetahuan manusia. 3) Pengenalan STEAM membentuk material, intelektual dan lingkungan budaya. 4) Mengaitkan STEAM dengan isu-isu sains, teknologi dan matematika sebagai pendekatan yang bermanfaat.

Adapun komponen teknologi dapat menjadi acuan agar pembelajaran berbasis STEAM bisa dipahami oleh anak-anak, mereka bisa memanfaatkan komputer dengan aplikasi khusus seperti animasi komputer. Seorang guru hendaknya bersikap profesional yakni mempunyai kemampuan, wawasan dan keterampilan yang mendukung salah satunya menyediakan media belajar dan sumber belajar. (Affandi, 2018).

Pada ajaran tahun 2019/2020 PAUD Bina Karya kelompok usia 5-6 tahun, terdapat anak yang dalam aspek perkembangan kognitifnya belum berkembang baik dalam hal pengenalan huruf dan angka, hal ini disebabkan kurangnya stimulus dan pembelajaran yang monoton masih mengandalkan lembar kerja anak sehingga anak merasa jenuh ketika pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu memberikan kegiatan yang bervariasi agar anak tidak bosan dan senang ketika pembelajaran seraya sambil bermain, salah satunya yaitu melalui *game* teka-teki silang berbasis STEAM sehingga dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak.

Adapun konsep yang digunakan dalam kegiatan ini yakni dengan memanfaatkan komputer menggunakan aplikasi khusus dalam bentuk animasi teka-teki silang dalam kegiatan ini anak belajar sambil bermain dengan mengisi jawaban yang benar sesuai soal pada kotak-kotak yang kosong dengan media komputer yang di dalamnya tidak hanya berisi huruf-huruf dan angka tetapi dilengkapi juga dengan gambar-gambar yang menarik sehingga anak lebih tertarik dengan pembelajaran ini dan anak dapat belajar memecahkan masalah sederhana

Selain pembelajaran ini dapat membuat anak senang dalam belajar terutama anak dapat mengenal teknologi sederhana melalui komputer dengan berbagai aplikasi yang dilengkapi dengan berbagai animasi dan gambar-gambar yang menarik, permainan teka-teki silang ini dapat mengasah otak kiri dan memperluas kosa kata yang dimiliki anak serta memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan, manipulasi dan memecahkan masalah sehingga mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman yang sesuai dengan konsep pemikiran anak. Dengan kegiatan tersebut aspek perkembangan kognitif anak dapat meningkat.

Berdasarkan alasan tersebut diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah dari tujuan penelitian yakni bagaimana meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini dengan *game* teka-teki silang berbasis STEAM.

METODOLOGI

Penelitian yang dilaksanakan di PAUD Bina Karya menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK sebagai bentuk penelitian atas tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan suatu pembelajaran. (Hendriana & Afrilianto, 2017). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2020 tahun ajaran 2019/2020 semester genap, dengan jumlah murid sebanyak 20 orang anak dari kelompok usia 5-6 tahun, 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Berikut langkah dari pelaksanaan tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart yakni, (1) perencanaan, yakni merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan, (2) tindakan, yakni penerapan tindakan yang berpusat pada rencana pembelajaran yang sudah disusun,

(3) pengamatan (observasi), yakni pelaksanaan kegiatan melalui lembar observasi sekaligus menilai hasil tindakan, (4) Refleksi, kegiatan menganalisis hasil observasi hingga memunculkan rencana baru, apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya.

Adapun cara pengumpulan data yakni dengan observasi, pelaksanaannya melihat langsung kejadian sebenarnya di lapangan atau disebut penelitian alamiah karena penelitian dilakukan dengan melihat langsung keadaan sebenarnya. (Sugiyono, 2011). Data yang diperoleh dari lapangan kemudian dianalisis kedalam bentuk deskriptif. Adapun teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

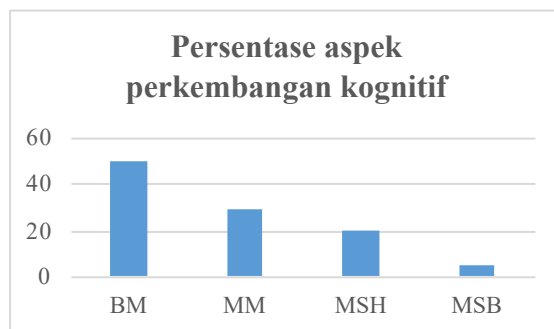
Hasil

Berikut hasil yang menunjukkan persentase aspek perkembangan kognitif anak melalui permainan teka-teki silang berbasis STEAM anak usia dini kelompok usia 5-6 tahun PAUD Bina Karya pada saat prasiklus. Penilaian aspek perkembangan kognitif, terbagi dalam 4 kategori yaitu Belum Muncul (BM), Mulai Muncul (MM), Muncul Sesuai Harapan (MSH) dan Muncul Sangat Baik (MSB).

Adapun hasil yang menunjukkan persentase aspek perkembangan kognitif anak usia dini kelompok usia 5-6 tahun PAUD Bina Karya sebelum tindakan dengan permainan teka-teki silang berbasis STEAM. Peneliti melakukan observasi untuk menilai bagaimana aspek perkembangan kognitif melalui permainan teka-teki silang berbasis STEAM pada murid yang ada di PAUD Bina Karya hasil yang didapat pada pra siklus adalah BM =50% atau sebanyak 10 orang

anak, MM =30% atau sebanyak 6 orang anak, MSH=20% atau sebanyak 4 orang anak.

Berikut adalah data aspek perkembangan kognitif tindakan pra siklus bisa dilihat pada grafik berikut (grafik 1)

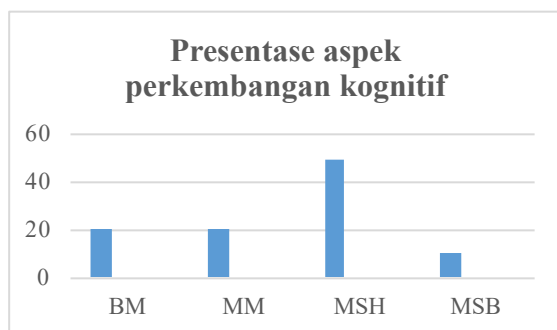


Grafik 1

Tindakan Pra siklus

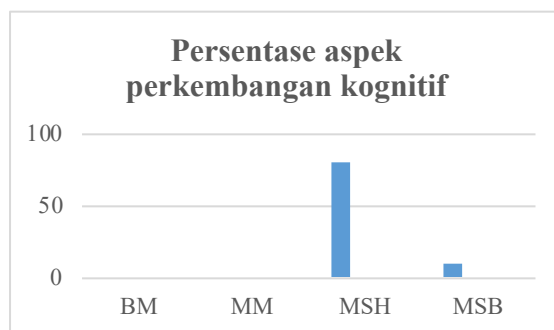
Maka dengan ini dinyatakan ketuntasan nilai belajar anak yang berkembang sesuai harapan hanya mencapai 20%. Maka dari itu dilaksanakan tindakan siklus I. Berdasarkan hasil observasi maka diperoleh data yaitu BM=20% atau sebanyak 4 orang anak, MM=20% atau sebanyak 4 orang anak, MSH=50% atau sebanyak 10 orang anak, MSB=10% atau sebanyak 2 orang

Berikut adalah persentase aspek perkembangan kognitif anak pada siklus I bisa dilihat pada grafik di bawah ini (grafik 2)

**Grafik 2**

Tindakan siklus I

Hasil observasi pada tindakan siklus I telah mengalami perubahan dan kemajuan namun karena target penilaian yang diharapkan peneliti dan guru belum mencapai sasaran maka guru dan peneliti sepakat untuk melakukan tindakan siklus II. Berikut hasil observasi pada tindakan siklus II BM = 0% atau tidak ada, MM = 0% atau tidak ada, MSH = 80% atau sebanyak 16 orang anak dan MSB = 20% atau sebanyak 4 orang anak. Jika dijumlahkan anak yang sudah berkembang sesuai harapan terdapat 80% atau sebanyak 16 orang pada kriteria MSH dan MSB, dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa penelitian dengan permainan teka-teki silang berbasis STEAM dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Bina Karya. Berikut adalah data persentase aspek perkembangan kognitif pada tindakan siklus II terlihat pada grafik di bawah ini (grafik 3)

**Grafik 3**

Tindakan Siklus II

Pembahasan

Bahwa penelitian di PAUD Bina Karya yang sebelumnya peneliti mengadakan pengamatan terhadap sejumlah peserta didik usia 5-6 tahun dan hasil pengamatan awal pra siklus, aspek perkembangan kognitif di bidang pengenalan angka, bentuk, dan pengelompokan warna sudah sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia, tetapi dalam memecahkan masalah sederhana dan berperilaku kreatif masih belum muncul, itu bisa dibuktikan ketika peneliti memberikan lembar kerja yang berbentuk maze sederhana peserta didik merasa kebingungan dan meminta bantuan guru tanpa ada percobaan menyelesaikan simulasi masalah sederhana yang ada pada lembar kerja.

Pada tindakan siklus I peneliti memberikan pengenalan kegiatan permainan berupa teka-teki silang dengan menggunakan media komputer sebanyak 5 buah, setiap satu alat di gunakan 4 orang peserta didik secara bergantian, pengenalan pertama permainan teka-teki silang berupa permainan menyusun puzzle sederhana yaitu gambar binatang yang terbagi dalam 3 potongan besar, tetapi banyak anak yang mengalami kesulitan, dilihat dari penyimpanan potongan gambar yang terbalik, tidak memerlukan wak-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.4 | Juli 2021

tu yang lama, kemudian di ulangi dengan teka-teki silang menggunakan gambar dan tulisan, misalnya gambar ikan, disebelahnya tersedia beberapa kotak kosong dan ada kotak yang sudah terisi sebagai kata kunci, upaya ini juga masih kesulitan karena peserta didik belum mengenal semua huruf dan angka.

Setelah kegiatan siklus I selesai peneliti melakukan wawancara dengan guru PAUD Bina Karya mengenai pembelajaran yang sudah dilaksanakan ternyata ada beberapa kendala pengenalan permainan teka-teki silang dengan menggunakan media elektronik, jumlah media yang berbasis teknologi belum memadai jumlahnya tidak sebanding dengan jumlah anak. Seorang guru hendaknya bersikap profesional yakni mempunyai kemampuan, wawasan dan keterampilan yang mendukung salah satunya menyediakan media belajar dan sumber belajar. (Affandi, 2018).

Selanjutnya pada tindakan siklus II peneliti memberikan permainan teka-teki silang dengan media yang berbeda yaitu dengan kartu huruf dan angka (*Flashcard*), meskipun dengan media yang berbeda tetapi peserta didik tetap antusias dengan permainan teka-teki silang menggunakan kartu huruf dan angka dengan media komputer mereka tertarik karena kartu huruf dan angka yang ditampilkan dengan warna dan gambar yang menarik, disini mulai terlihat aspek perkembangan kognitif peserta didik mulai memahami permainan teka-teki silang.

Aspek perkembangan kognitif anak semakin terlihat muncul sesuai harapan. Adapun upaya yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif, dilihat dari semua peserta didik mampu menyelesaikan

teka-teki silang tanpa meminta bantuan guru. Karena permainan teka-teki silang dilakukan secara berulang ulang.

Dari hasil penelitian dengan melakukan pengamatan unjuk kerja dan dokumentasi melalui permainan atau *game* teka teki silang tidak hanya dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif saja tapi bisa meningkatkan semua aspek perkembangan peserta didik termasuk didalamnya pembelajaran berbasis STEAM yakni: 1) Sains, anak belajar mengembangkan rasa ingin tahu, rasa senang dan mau melakukan penemuan dan percobaan. 2) Teknologi, dalam pembelajaran mengacu pada penggunaan peralatan mengembangkan motorik kasar dan halus, membantu anak mengembangkan koordinasi tangan dan mata dan melatih otot tangan dan jari untuk mengetik, menulis. 3) *Engineering/* teknik, pengetahuan untuk menyelesaikan masalah dalam hal ini bagaimana kemampuan anak untuk menyelesaikan teka teki silang dengan berbagai media. 4) *Art*, kemampuan seni pada anak dalam hal ini anak dapat menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni . 5) Matematika, dalam hal ini anak bermain mengenal warna, bentuk, pola dan angka. (Muniroh, Roshyanti & Sugiyanti, 2019).

Hasil penelitian setelah melakukan pembelajaran STEAM melalui teka-teki silang di PAUD Bina Karya, peneliti melihat adanya ketertarikan anak terhadap kegiatan ini. Anak lebih aktif dan lebih muncul rasa ingin tahu akan permainan teka teki silang ini. Karena ada beberapa tujuan yang dapat dihasilkan dari permainan teka- teki silang ini, diantaranya : membangun minat dalam membaca dan menulis, membangun kosa kata dimana peserta didik bisa menemukan kata-kata yang baru.

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.4 | Juli 2021

pengenalan kata-kata dari bahasa asing atau kata dalam bahasa Indonesia, meningkatkan konsentrasi, membantu anak-anak belajar membentuk disiplin diri, mendorong anak bereksplorasi, membangkitkan rasa ingin tahu.

Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwanti, 2017. Sesuai keadaan karena kurang berkembangnya kemampuan menulis pada anak, khususnya dalam menulis huruf “b” dan “d” yang masih terbalik. Untuk itu diterapkan pembelajaran permainan teka teki silang diharapkan agar anak lebih tertarik dan kemampuan kognitif menulis huruf “b” dan “d” dapat berkembang. Metode penelitian yang digunakan yakni kuantitatif *pre experiment* dengan subjek penelitian 18 orang anak kelompok usia 5-6 tahun dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi yakni kegiatan *pre test*, *treatment*, dan *post test*.

Maka diperoleh hasil setelah pemberian *treatment* berpengaruh terhadap nilai *post test* yang diberikan oleh peneliti yang sebelumnya diberikan *pre test* yang hanya mendapat nilai 125 menjadi 199 berarti ada peningkatan setelah diberikan test dengan teka teki silang ada pengaruh yang nyata antara media pembelajaran teka teki silang dengan kemampuan kognitif anak dalam hal menulis huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Dlanggu Mojokerto, anak menjadi lebih senang dan tertarik dengan kegiatan ini. Hal ini sesuai dengan penjelasan Depdiknas (2000) bahwa kemampuan kognitif akan lebih berhasil jika anak diberi kesempatan untuk berpartisipasi dan distimulus untuk menyelesaikan masalah dalam suasana yang aman dan menyenangkan bagi anak.

Penelitian di PAUD Bina Karya juga menunjukkan, hasil bahwa setelah

pembelajaran dengan permainan teka-teki silang aspek perkembangan kognitif anak dapat meningkat karena pembelajaran menggunakan media yang menarik sehingga anak senang dengan kegiatan ini

KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas maka dapat di tarik simpulan bahwa kondisi awal aspek perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Bina Karya kelompok usia 5-6 tahun masih belum muncul sebanyak 50% dan yang muncul sesuai harapan sebanyak 20%, setelah dilaksanakannya penelitian melalui permainan teka-teki silang berbasis STEAM dengan melakukan tindakan siklus I dan siklus II aspek perkembangan kognitif anak meningkat diperoleh hasil anak yang muncul sesuai harapan sebanyak 80% dan muncul sangat baik sebanyak 20%.

Sehingga dengan permainan teka-teki silang berbasis STEAM aspek perkembangan kognitif anak dapat meningkat. Permainan teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang mengasah otak. *Game* teka-teki untuk anak usia dini tidak hanya berbentuk kotak hitam dan putih, melainkan bisa berbentuk *puzzle*, penggalan lagu, tebak kata dan lain sebagainya.

Permainan teka-teki silang bisa diberikan dengan pembelajaran berbasis STEAM sehingga membantu peserta didik untuk lebih kreatif, kritis, mampu memecahkan masalah sederhana dengan menggunakan teknologi. Aspek perkembangan kognitif dalam kemampuan intelektual yakni mengembangkan sesuatu yang ingin diketahuinya. Sesuai tujuan aspek perkembangan kognitif yang berorientasi pada kemampuan berpikir termasuk kemampuan intelektual sederhana

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.4 | Juli 2021

yaitu mengingat sampai pada pemecahan masalah yang menuntut anak menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide. (Nurfadillah & Rakhman, 2020).

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori, Konsep dan Indikator)*. Riau: Zanafa Publishing
- Anggraini. (2015). *Pengaruh Penerapan Media Permainan Teka Teki silang (TTS) terhadap Kemampuan Menulis*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Bybee, R. W. (2013). *The Case for STEAM Education Challenges and Opportunity*. Arlington
- Depdiknas. (2000). *Permainan Berhitung di Taman kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak.
- Dewi, R. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Hendriana, H., & Afrilianto. (2017). *Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung: Refika Aditama
- Muniroh, M., Roshyanti, F. & Sugiyanti. (2019). IMPLEMENTATION OF STEAM BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY. (*Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*). 2(5). 276-285
- Nurfadillah, R.R. & Rakhman, A. (2020). IMPLEMENTASI METODE STEAM BERBASIS MEDIA FILM DALAM MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. (*Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*). 3(4). 1-6
- Permendiknas no. 58. (2009). Standar PAUD. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Purwanti, Y.I. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Menulis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Dlanggu Mojokerto. <https://ejournal.unesa.ac.id>. Diakses tanggal 11 November 2020
- Sadiman, A. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Wijayanto, A (2013). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Model Teams Games Tournament dengan Media Teka-Teki Silang Pada Siswa kelas IV SDN Gunung Pati 02 Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wiyani, B. (2012). *Format PAUD*. Yogyakarta: Gava Media