

Penerapan Permainan Pesan Rahasia Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang

M. E. Putri Ayu Lestari Legowo^{a,1*}, Henni Anggraini^{a,2}, Rina Wijayati^{a,3}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ jaehanhye1996@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 7 November 2021;
Revised: 17 November 2021;
Accepted: 23 November 2021.

Kata-kata kunci:

Permainan Pesan Rahasia,
Kemampuan Kognitif

Keywords:

Secret Message Game,
Cognitive Ability.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan pesan rahasia terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5 – 6 tahun di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subyek penelitian yang digunakan yaitu Cluster Sampling, dan subjek penelitiannya yaitu anak usia 5-6 tahun TK Katolik Wignya Mandala Tumpang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan pesan rahasia terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siklus I pertemuan pertama 59%, pertemuan kedua meningkat menjadi 63,98%, siklus ke II pertemuan pertama meningkat menjadi 71%. Pertemuan kedua meningkat menjadi 90,32%, maka terjadi peningkatan persentase kemampuan kognitif dalam penerapan permainan pesan rahasia pada setiap siklus. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan permainan pesan rahasia dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

ABSTRACT

Application of Secret Message Games to the Cognitive Abilities of Children Aged 5-6 Years at The Catholic Kindergarten Wignya Mandala Ride. The purpose of this study is to find out the application of secret message games to the development of cognitive abilities of children aged 5-6 years at Wignya Mandala Tumpang Catholic Kindergarten. The method used in this study is Class Action Research (PTK) which is carried out in 2 cycles. The research subjects used are Cluster Sampling, and the research subjects are children aged 5-6 years wignya Mandala Tumpang Catholic kindergarten numbering 15 children. The results showed that the application of secret message games to the cognitive abilities of children aged 5-6 years at Wignya Mandala Tumpang Catholic Kindergarten can improve children's cognitive abilities. This can be proven from the results of research that shows that the first cycle of the first meeting is 59%, the second meeting increases to 63.98%, the second cycle of the first meeting increases to 71%. The second meeting increased to 90.32%, hence an increase in the percentage of cognitive ability in the application of secret message games on each cycle. The conclusion of this study is that the application of secret message games can improve cognitive abilities.

Copyright © 2021 (M. E. Putri Ayu Lestari Legowo dkk). All Right Reserved

How to Cite: Legowo, M. E. P. A. L., Anggraini, H., & Wijayanti, R. (2021). Penerapan Permainan Pesan Rahasia Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang. *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(2), 51–56. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/melior/article/view/557>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Anak usia dini sejak lahir sampai 6 tahun merupakan masa keemasan (*the golden age*), dimana 6 aspek perkembangan anak berkembang pesat. Jika perkembangan kognitif anak berkembang tepat dan sesuai usia maka anak dapat lebih banyak berekspressi, dapat memecahkan suatu masalah, berpikir cepat dan tepat, dan aktif. Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang kurang berkembang karena kegiatan belajar mengajar masih sering menggunakan cara belajar menulis, cara ini sulit diterima untuk anak, karena setiap anak berbeda-beda dalam menerima rangsangan.

Saat ini anak usia 5-6 tahun di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang belajar huruf besar dan mereka merasa kesulitan. Seringnya menggunakan media buku tulis, buku paket dan LKS membuat mereka menjadi bosan dan tidak bersemangat untuk belajar dan membuat anak menjadi malas ke sekolah dan ingin cepat pulang. Permainan Pesan Rahasia yaitu permainan menyimpan dan menyampaikan pesan rahasia itu kepada orang tertentu atau orang yang tepat sehingga pesan rahasia dapat tersampaikan dengan rahasia dan anak belajar mengingat pesan rahasia dan dapat menyusun huruf besar sesuai pesan rahasia yang didapat.

Rumusan permasalahannya adalah sebagai berikut, bagaimana penerapan permainan pesan rahasia terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5 – 6 tahun di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang? Manfaat secara teoritis penelitian ini memiliki manfaat yaitu meningkatkan perkembangan kognitif dalam model permainan pesan rahasia. Manfaat secara Praktis (1) Manfaat bagi siswa, Anak mendapatkan dan menambah perbendaharaan kata benda atau huruf, meningkatkan daya ingat anak, memperkuat konsep huruf besar anak, dan meningkatkan inisiatif anak untuk belajar mengingat kata/huruf besar melalui kegiatan bermain sambil belajar. (2) Manfaat bagi guru, Membantu guru dalam pembelajaran di kelas, khususnya perkembangan kognitif anak dalam permainan pesan rahasia, menumbuhkan kreativitas pada guru untuk mengolah kegiatan atau media dalam kelas, menjadi referensi atau panduan guru dalam permainan pesan rahasia dalam pembelajaran yang menarik. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah (a) Permainan pesan rahasia, (b) Peningkatan kemampuan kognitif, (c) Anak usia 5-6 tahun, (d) Bertempat di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang, (e) Gambar yang digunakan gambar hewan, (f) Permainan setiap kelompok dilakukan maksimal 5 anak.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B sejumlah 15 dengan jumlah anak laki-laki 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Rentang usia 5-6 tahun. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2019-2020, dengan tema binatang sub tema nama binatang dan sub sub tema huruf besar. Penelitian dilaksanakan selama 1 minggu dengan 4 kali pertemuan. Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu Kemampuan Kognitif adalah kemampuan untuk mengerti dan menyebutkan nama hewan, membisikkan dengan percaya diri, mencari huruf besar, menyusun huruf besar dan menulis huruf besar sesuai dengan pesan rahasia yang didapat, sedangkan Permainan Pesan Rahasia yaitu permainan menyimpan dan menyampaikan pesan rahasia itu kepada orang tertentu atau orang yang tepat sehingga pesan rahasia dapat tersampaikan dengan rahasia dan anak belajar mengingat pesan rahasia dan dapat menyusun huruf besar sesuai pesan rahasia yang di dapat. Pengumpulan data yang akan digunakan untuk mendapatkan data yaitu: observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi untuk mengamati proses kegiatan dan teknik pengumpulan data. Teknik analisis data yang dipergunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari penelitian perkembangan kognitif huruf besar anak dalam permainan pesan rahasia melalui Contextual learning dengan rumus sebagai berikut (Iqbal Hasan, 2003).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian berupa paparan data siklus I. Pertama, perencanaan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah: menyiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan media pembelajaran yaitu gambar hewan, kartu huruf besar, kertas untuk menempel huruf, lem, papan tulis, kapur untuk menulis di papan, kotak huruf untuk tempat kartu huruf, dan meja.

Tabel Rencana Pelaksanaan Siklus I

Pertemuan ke/tanggal	Tema	Sub tema	Kegiatan	Media
1/14 Januari 2020	Binatang	5 Nama hewan	<ol style="list-style-type: none"> Melihat gambar hewan yang tunjukkan oleh guru Membisikkan pesan rahasia Mencari huruf besar Menyusun kata dalam huruf besar Menulis huruf besar di papan tulis 	Kartu huruf besar, 5 gambar hewan, lem, kertas untuk menempel huruf, papan tulis, kapur tulis, kotak huruf, meja
1/15 Januari 2020	Binatang	5 Nama hewan	<ol style="list-style-type: none"> Melihat gambar hewan yang tunjukkan oleh guru Membisikkan pesan rahasia Mencari huruf besar Menyusun kata dalam huruf besar Menulis huruf besar di papan tulis 	Kartu huruf besar, 5 gambar hewan, lem, kertas untuk menempel huruf, papan tulis, kapur tulis, kotak huruf, meja

Kedua, pelaksanaan. Pada setiap siklus I terdiri dari 2 pertemuan yaitu pada tanggal 14 Januari 2020 dan 15 Januari 2020 di paparkan dengan 2 RPPH. Penjelasan pertama, pertemuan ke 1 Siklus I. Pertemuan ke 1 dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 14 Januari 2020 dengan alokasi waktu 2,5 jam pelajaran yaitu pukul 07.30-10.00 WIB. Pada tahap ini peneliti juga mengajar sebagai guru kelas. Hasil belajar pertemuan 1 siklus 1 jumlah persentase anak yang tuntas belajar yaitu 59%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih kurang dan proses belajar dikategorikan belum mencapai ketuntasan sebesar 75%. Penjelasan kedua, pertemuan ke-2 siklus I Pertemuan ke 2 dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 15 Januari 2020 dengan alokasi waktu 2,5 jam pelajaran yaitu pukul 07.30-10.00 WIB. Pada tahap ini peneliti juga mengajar sebagai guru kelas. Hasil belajar pertemuan 2 siklus 1 jumlah persentase anak yang tuntas belajar yaitu 63,98%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih kurang dan proses belajar dikategorikan belum mencapai ketuntasan sebesar 75%.

Ketiga, pengamatan. Pengamatan dalam penelitian tindakan kelas ini mengamati dan mengevaluasi tentang hasil penerapan permainan pesan rahasia terhadap kemampuan kognitif anak, seberapa besar ketuntasan yang diperoleh masing-masing anak dalam pelaksanaan penilaian proses pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan langsung terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan pesan rahasia.

Keempat, refleksi. Analisis yang dilakukan guru kelas dan peneliti terhadap hasil dari siklus 1, dapat direfleksikan hasil yang kurang memuaskan, terlihat dari data yang masih banyak kekurangan. Data siklus I pertemuan 1, anak masih belum mampu mengerti dan menyebutkan nama hewan atau masih ada yang salah menyebutkan nama hewan, anak masih belum mampu membisikkan pesan rahasia dengan percaya diri atau masih banyak yang berteriak dan lupa nama hewannya, anak masih belum mampu mencari huruf besar secara mandiri atau masih sering bertanya kepada guru dan guru masih banyak membantu untuk menyebutkan huruf apa saja yang dibutuhkan, anak belum mampu menyusun huruf besar dengan mandiri seperti menyusun dengan terbalik atau

bertanya kepada guru betul atau tidak menyusunnya, dan anak belum mampu menulis huruf besar di papan tulis dengan mandiri.

Penerapan permainan pesan rahasia terhadap perkembangan kemampuan kognitif yang belum mencapai target penelitian yaitu prosentase yang diharapkan mencapai 75%. Maka peneliti menghendaki adanya siklus II yang akan membantu memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I. Kekurangan tersebut disebabkan karena mereka belum mengerti dan memahami beberapa nama hewan, beberapa huruf besar, untuk mencapai ketuntasan di kegiatan pembelajaran maka akan diadakan siklus II.

Paparan Data Siklus II. Pertama, perencanaan. Berdasarkan hasil paparan penelitian pada siklus I ditemukan rata-rata yang diperoleh adalah pada pertemuan pertama rata-ratanya 59% dan rata-rata pada pertemuan kedua yaitu 63,98%, maka dibutuhkan perbaikan pada siklus II. Perencanaan siklus II masih sama dengan yang ada pada siklus I.

Tabel Rencana Pelaksanaan Siklus II

Pertemuan ke/tanggal	Tema	Sub tema	Kegiatan	Media
1/16 Januari 2020	Binatang	5 Nama hewan	1. Melihat gambar hewan yang tunjukkan oleh guru 2. Membisikkan pesan rahasia 3. Mencari huruf besar 4. Menyusun kata dalam huruf besar 5. Menulis huruf besar di papan tulis	Kartu huruf besar, 5 gambar hewan, lem, kertas untuk menempel huruf, papan tulis, kapur tulis, kotak huruf, meja
1/17 Januari 2020	Binatang	5 Nama hewan	1. Melihat gambar hewan yang tunjukkan oleh guru 2. Membisikkan pesan rahasia 3. Mencari huruf besar 4. Menyusun kata dalam huruf besar 5. Menulis huruf besar di papan tulis	Kartu huruf besar, 5 gambar hewan, lem, kertas untuk menempel huruf, papan tulis, kapur tulis, kotak huruf, meja

Kedua, pelaksanaan. Pada setiap siklus II terdiri dari 2 pertemuan yaitu pada tanggal 16 Januari 2020 dan 17 Januari 2020 dipaparkan dengan 2 RPPH. Penjelasan pertama, pertemuan ke 1 Siklus II. Pertemuan ke 1 dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 16 Januari 2020 dengan alokasi waktu 2,5 jam pelajaran yaitu pukul 07.30-10.00 WIB. Pada tahap ini peneliti juga mengajar sebagai guru kelas. Hasil belajar pertemuan 1 siklus II jumlah persentase anak yang tuntas belajar yaitu 71%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih kurang dan proses belajar dikategorikan belum mencapai ketuntasan sebesar 75%. Penjelasan kedua, pertemuan ke 2 Siklus II. Pertemuan ke 2 dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 17 Januari 2020 dengan alokasi waktu 2,5 jam pelajaran yaitu pukul 07.30-10.00 WIB. Pada tahap ini peneliti juga mengajar sebagai guru kelas. Hasil belajar pertemuan 1 siklus II jumlah persentase anak yang tuntas belajar yaitu 90,32%.

Ketiga, pengamatan. Hasil pengamatan pada siklus II dapat diketahui bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak pada siklus II mencapai 90,32% dan proses belajar dikategorikan sudah mencapai ketuntasan sebesar 75% pada siklus II pertemuan kedua.

Keempat, refleksi. Pada tahap refleksi ditemukan beberapa hal tentang pelaksanaan proses pembelajaran yaitu sebagai berikut: (1) anak-anak mampu mengerti dan menyebutkan nama hewan, mampu membisikkan pesan rahasia dengan percaya diri, mampu mencari huruf besar, mampu menyusun huruf besar, mampu menulis huruf besar, (2) media yang digunakan sangat menarik anak, (3) semua anak sangat antusias bermain permainan pesan rahasia.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang yang dilakukan selama 4 hari dalam siklus I dan siklus II, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu pada pertemuan pertama 59% dan pertemuan kedua 63,98%, sehingga dilakukan siklus II. Hasil

persentase siklus II pada pertemuan pertama yaitu 71% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 90,32%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan pesan rahasia terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan kemampuan kognitif terutama huruf besar di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang. Hasil pengamatan kemampuan kognitif anak yang diperoleh peneliti sebelum dilakukan tindakan dan sesudah tindakan pada siklus I terjadi peningkatan, tetapi peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang dilakukan oleh peneliti sehingga masih perlu dilakukan tindakan penelitian siklus II. Hal ini dikarenakan pada pelaksanaan tindakan siklus I terdapat beberapa kendala, sehingga perlu adanya tindakan perbaikan pada siklus II agar mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian siklus I penerapan permainan pesan rahasia untuk meningkatkan kemampuan kognitif sudah terlaksana dengan baik dan ditemukan beberapa hal dalam pelaksanaan siklus I yaitu pada saat menyebutkan nama hewan, anak masih ada yang salah dan bingung, saat anak membisikkan pesan rahasia anak masih lupa atau masih terik-terik menyampaikannya, saat anak mencari huruf besar sesuai pesan rahasia, menyusun huruf besar dan menulis pesan.

Hal ini disebabkan karena mereka belum memahami dapat membedakan babi dan sapi, anak belum memahami beberapa huruf besar dan penyusunannya. Penerapan permainan pesan rahasia untuk membantu pemahaman anak tentang huruf besar berkembang saat memasuki siklus II. Anak-anak merasa tidak belajar, mereka merasa senang bermain pesan rahasia dan mereka mulai memahami nama hewan dan mengenal huruf besar karena permainan yang mereka sukai. Proses pelaksanaan siklus II membuat anak tidak lagi merasa kesulitan untuk mencari dan memahami huruf besar. Pencarian huruf di kotak huruf membuat mereka sering melihat huruf-huruf besar dan membuat daya ingat mereka meningkat hingga hasil dari siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan.

Jadi penerapan permainan pesan rahasia terhadap kemampuan kognitif untuk kelompok B dengan usia 5-6 tahun di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak sesuai dengan teori menurut Chaplin (2002) yang menjelaskan bahwa kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk di dalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan melalui beberapa tindakan, yaitu dari siklus I dan siklus II serta berdasarkan hasil seluruh pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan pesan rahasia terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Katolik Wignya Mandala Tumpang dapat meningkatkan perkembangan kognitif khususnya nama-nama hewan, penyampaian pesan rahasia yang percaya diri dan benar, mencari huruf besar, menyusun huruf besar, menulis huruf besar. Anak merasa tertarik dan merasa senang dengan belajar nama hewan dan huruf besar sambil bermain. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siklus I pertemuan pertama 59%, pertemuan kedua 63,98%, siklus ke II pertemuan pertama 71% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 90,32%, maka terjadi peningkatan persentase kemampuan kognitif dalam penerapan permainan pesan rahasia pada setiap siklus. Saran untuk guru dapat menerapkan permainan pesan rahasia di dalam atau di luar kelas dan guru dapat mengembangkan tema-tema yang akan digunakan pada permainan pesan rahasia, guru lebih ekstra menangani anak dan peraturan permainan pesan rahasia lebih diperkuat supaya anak dapat menaati peraturan yang kuat dari guru dan untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji ulang model penelitian seperti ini, agar dapat dihubungkan dengan variabel-variabel lain dan dapat pula menambah atau mengganti populasi dengan harapan akan mendapatkan hasil yang lebih beragam dan mendalam. Peneliti selanjutnya juga perlu memperhatikan dan menambah variabel lain yang dapat dilihat dari aspek-aspek lain yang dapat

mempengaruhi masing-masing aspek. Aspek yang dapat digunakan pada permainan pesan rahasia ini yaitu aspek bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional.

Referensi

- Agustin, M & Syaodih, E. 2008. Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka. (online) (<http://repository.ut.ac.id/4716/>), diakses 19 september 2019
- Arikunto S, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta. 1998.
- Desmita, 2007, Psikologi Perkembangan, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya,
- Farida, 2013, Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh, Pontianak, Universitas Tanjungpura
- Faridah, Kartono, & Halidjah, S. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh". Artikel Penelitian pada Universitas Tanjung Pura Pontianak, Pontianak.
- Gultom, A. F. (2011). Guru Bukan Buruh. Malang: Servaminora.
- Gusrizal. 2000. Mari Belajar Bahasa Indonesia. Jakarta: Akademika Pressindo.
- Hale, C. B., Wadu, L. B., & Gultom, A. F. (2021). Keterlibatan Warga Negara Dalam Pembangunan Berkelanjutan Untuk Mewujudkan Lingkungan Yang Bersih. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(12). Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/211>
- Hasan, M. 2003. Pokok-Pokok Materi Statistik 1(Statistik Deskriptif). Edisi Kedua, Penerbit PT. Bumi Aksara, Jakarta
- Husdarta dan Nurlan. 2010 , Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik, (andung: Alfabeta)
- Kemendikbud, 2015. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 pasal 1 (online), (http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/images/upload/images/Kurikulum/Permendikbud_146_Tahun_2014.pdf), di akses 19 september 2019
- Khadijah, 2016, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Medan: Perdana Publishing.
- Mills, G.E. 2000. Action Research: A Guide for the Teacher Researcher. Columbus: Merrill, An Imprint of Prentice Hall.
- Nursalam, 2008. Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Jakarta: Salemba Medika
- Putria, M dan Roesminingsih, E. 2017, Implementasi Permainan Bisik Berantai Berbasis Kartu Bergambar dalam Menstimulasi Kemampuan Mengingat Anak Kelompok A di TK Santhi Puri Sidoarjo, Jurnal PAUD Teratai. Volume 06 Nomor 03 hal.2
- Susanto. A, 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group
- Wasis. 2008. Pedoman Riset Praktis Untuk Profesi Perawat. Jakarta : EGC
- Widjojohs, 2007, Bahasa Indonesia Pengukuran Kepribadian di Perguruan Tinggi, Jakarta: Grasindo