

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS DI KELAS IV SDN 33 KOTO BARU  
KECAMATAN KUBUNG SISWA MELALUI METODE PERMAINAN  
JELAJAH NUSANTARA**

**Oleh:**

**YUSNI, S.Pd.**

**(Guru SDN 33 Koto Baru, Kabupaten Solok)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 33 Koto Baru Kecamatan Kubung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada pelajaran IPS melalui metode permainan jelajah di kelas IV SDN 33 Koto Baru Kecamatan Kubung. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari dua siklus. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN 33 Koto Baru Kecamatan Kubung yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi dan tes. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode permainan jelajah pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 33 Koto Baru Kecamatan Kubung dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

**kata kunci:** hasil belajar, IPS, metode permainan jelajah

**PENDAHULUAN**

Pendidikan IPS sudah lama dikembangkan dan dilaksanakan dalam kurikulum-kurikulum, khususnya di SD. Dalam implementasi materi Muchtar, SA. (1991) menemukan IPS lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru, mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir nilai serta hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis. Dalam pelaksanaan Soemantri (1998) menilai pembelajaran IPS sangat menjemukan karena penyajiannya bersifat mengarah dan ekspositoris sehingga siswa kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik. Padahal menurut Sumaatmadja (1996:35) guru IPS wajib berusaha secara optimum menarik minat siswa karena minat merupakan modal utama untuk keberhasilan pembelajaran IPS.

Kemampuan dan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran IPS dapat dirinci menjadi 3 yaitu: 1) keterampilan dasar mencakup keterampilan mengamati gejala sosial yang selalu berubah, mengumpulkan dan menyeleksi informasi dan mengikuti instruksi yang sudah disusun; 2) keterampilan melakukan proses ilmiah meliputi menginferensi dan menyeleksi berbagai cara atau prosedur; 3) keterampilan investigasi adalah keterampilan inkuiri berupa merencanakan dan melaksanakan serta melaporkan hasil investigasi terhadap materi pembelajaran dari dalam atau luar kelas termasuk fenomena sosial.

Dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 33 Koto Baru Kecamatan Kubung, guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun, tetapi keadaan kelas kurang dinamis apalagi menyenangkan. Muatan pembelajaran IPS dipandang sebelah mata dan dianggap mata pelajaran yang mudah karena hanya hafalan, bahkan tidak diujikan dalam USBN, terbukti pada saat pembelajaran muatan pembelajaran IPS siswa menganggap remeh, kurang memperhatikan penjelasan guru. Pada saat guru melaksanakan pembelajaran, pembelajaran melalui model yang monoton, siswa terpaku pada buku teks, mengerjakan soal yang ada di LKS, meringkas materi dari buku cetak, media pembelajaran yang terbatas dan pemberian PR. Siswa merasa jenuh dan bosan, kurang tertarik atau termotivasi untuk belajar IPS.

Karena kondisi pembelajaran seperti itu pembelajaran kurang berhasil tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, terbukti dari hasil belajar IPS siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dari 20 siswa 11 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 55% dan 9 orang siswa tidak tuntas dengan persentase 45%. Jika kondisi seperti di atas dibiarkan tanpa solusi maka guru tidak memiliki harapan hasil belajar siswa akan meningkat. Maka jika pembelajaran IPS melalui metode pembelajaran yang

tepat, diharapkan situasi kelas lebih dinamis, suasana pembelajaran lebih menyenangkan, dan hasil belajar siswa meningkat.

Sebagian besar interaksi teman sebaya masa anak-anak melibatkan permainan. Karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam permainan. Bermain dan belajar sering kali dibedakan. Padahal, bermain sesungguhnya adalah kemampuan belajar itu sendiri. Sejak kecil manusia mengenal banyak permainan. Dengan bermain manusia belajar mengenal sesuatu yang ada di sekitar kita atau justru membayangkan permainan yang dilakukan di luar alam pikiran. Bermain merupakan hal utama bagi anak. Anak belajar melalui permainan mereka. Mereka belajar tentang lingkungan dan orang-orang di sekitar mereka. Anak belajar melalui permainan, jadi biarkan mereka bermain.

Permainan bukan hanya terkait dengan alat-alat permainan, kawan main, tempat bermain, dan lingkungan hidup, tetapi terdapat hal-hal yang jauh lebih luas cakupan di dalamnya. Karena permainan mempunyai arti yang lebih luas, banyak tokoh-tokoh psikologi terutama psikolog perkembangan mendefinisikan tentang bermain. John W Santrock menyebutkan arti bermain (*play*) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurut Tarsius (2008:2) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Slameto (2006) fungsi bermain, antara lain untuk mengembangkan: intelektual,;mengatur pengalaman menjadi bermakna, berpikir simbolik; objek dan peran; kemampuan bahasa dan baca tulis; bermain dan berpikir logika matematika; *problem solving*; perkembangan imajinasi dan kreativitas,; perkembangan sosial dan moral; perkembangan pemahaman diri.

Melalui bermain, konsep penting dapat masuk kepada anak tanpa kesulitan meminta perhatian anak; demikian juga kualitas interaksi tidak kalah penting perannya. Diharapkan guru dapat memberikan pertanyaan cerdas

supaya anak mulai mampu berpikir kritis. Di samping itu, perlu juga memperlengkapi alat permainan serta meningkatkan penggunaannya secara maksimal. alat permainan tingkat kesulitannya disesuaikan dengan kemampuan siswa. Melalui permainan, suasana kondusif dapat diciptakan, membangun konsentrasi siswa untuk dapat berpikir, bertindak lebih baik dan lebih efektif. Sebab, kegiatan akan terfokus dan dinamis. Terfokus dengan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa perlu belajar dalam suasana yang tidak menjemukan. Dinamis dalam mengikuti kegiatan belajar, tidak terpaksa karena kurang bergairah, ataupun tidak berminat terhadap kegiatan belajar itu sendiri.

Hurlock (dalam Suryawan, 2006) menyebutkan bahwa pola permainan yang mampu mengembangkan kecerdasan anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan orang lain/teman lain secara penuh. Mengapa harus pola permainan yang bernuansa sosial? Kegiatan bermain amat besar peranannya dalam kehidupan anak. Kegiatan bermain merupakan stimuli yang efektif guna perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, dan perkembangan emosionalnya. Pada era globalisasi ini anak sudah banyak menemukan dan mengadaptasi jenis permainan yang ribuan jumlahnya, namun sebagian besar jenis permainan tersebut hanya berusaha mengembangkan keterampilan motorik dan keterampilan kognisi/kecerdasan intelektualnya.

Permainan yang dinamis dapat dilaksanakan pada saat pembelajaran di kelas akan sangat berarti karena aktivitas di ruangan lebih menyenangkan. Selain itu, juga menggugah motivasi, memunculkan kreativitas, menentukan keputusan yang akan di ambil, membangun kerja sama, mengaktifkan kemampuan komunikasi, dan menumbuhkan persepsi yang benar dan terarah (Kurniawan, 2008).

Dalam konteks pendidikan, seorang guru dituntut untuk dapat merancang dan mengembangkan berbagai jenis alat permainan edukatif. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu memanfaatkan bahan-bahan yang

terdapat di lingkungan sekitar anak. Banyak bentuk permainan kreatif dan edukatif untuk anak. Kurniawan (2008) menyebutkan jenis permainan kecerdasan untuk anak, yaitu: tepuk nama; sebanyak mungkin; mengingat aku; DOR; pulpen dan pensil; menggambar bangun; keluarga burung; menuliskan kekuatan pribadi; menghitung acak; acak gambar; tes tiga menit; cerita berantai; pesan berantai; pijat palu babat; operasi angka berantai; memilih bangun; konsentrasi titik; mengurut usia; presentasi kelompok; penjahat dan polisi; gajah, jerapah, dan pohon kelapa; buah apel; tangan kusut; melewati rintangan kecil; pesan dari bola; cari tempat; sentuhan suara; tebak batu; sesuatu dari sarung; berdiri bersama-sama; gangsing hidup; kata-kata sulit; mengangkat bersama; arah mata angin; mendengar bunyi dan mencium bau.

Pengembangan metode pembelajaran dalam IPS SD menurut Sofa (2008) dapat dilakukan guru pada semua pokok bahasan, dengan syarat harus memperhatikan sembilan hal yakni; motivasi, pemusatan perhatian, latar belakang siswa dan konteksitas materi pelajaran, perbedaan individual siswa,, belajar sambil bermain, belajar sambil bekerja, belajar menemukan dan pemecahan permasalahan serta hubungan sosial.

Dalam penelitian ini, pembelajaran dilaksanakan melalui metode permainan jelajah nusantara. Langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) Kegiatan Pra Bermain; (a) siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah disusun sebelumnya, (b) siapkan peta Indonesia yang akan digunakan dalam permainan, (c) siapkan kartu budaya nusantara (pakaian adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, makanan khas, rumah adat tradisional) dalam kotak (jumlah kotak sesuai jumlah kelompok), (d) guru menjelaskan langkah permainan Lacak Nusantara; (2) Kegiatan Bermain Lacak Nusantara; (a) guru membacakan narasi tentang budaya nusantara, (b) guru meminta siswa mengambil kartu budaya nusantara yang ada dalam kotak sesuai narasi yang dibacakan guru dan meletakkannya pada peta sesuai dengan daerah asal kartu nusantara yang sesuai, (c) selama permainan siswa bergantian mengambil kartu budaya

nusantara, (d) permainan berakhir apabila salah satu kotak telah kosong, (e) pemenang permainan adalah kelompok yang kotaknya paling dahulu kosong.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas IV di SDN 33 Koto Baru Kecamatan Kubung Kabupaten Solok. Siswa Kelas IV berjumlah 20 orang. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, meliputi: perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu catatan observasi, dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian (pre test) sampai siklus terakhir bersama observer. Data yang diperoleh, dianalisis sesuai dengan jenis data yang diperoleh. Untuk data kualitatif, dilakukan analisis secara kualitatif.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **a. Perencanaan**

Perencanaan tindakan siklus I disusun berdasarkan hasil refleksi awal. Pengamatan dilakukan sewaktu proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan meliputi pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa di kelas, cara guru mengajar, interaksi guru dengan siswa, dan hasil terutama nilai siswa pada muatan pembelajaran IPS, alat peraga yang digunakan, kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dilakukan terlebih dahulu dibuat perencanaan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan lembar evaluasi, menyiapkan lembar observasi, dan menyediakan alat bantu yang berupa alat peraga peta Indonesia dan kartu gambar budaya nusantara.

#### **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan proses pembelajaran pertemuan pertama pada siklus I melalui metode permainan jelajah nusantara dengan rincian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan antara lain: guru mengadakan pendahuluan,

yaitu Siswa berdoa dipimpin oleh guru atau salah satu siswa yang ditunjuk. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Siswa difasilitasi guru agar dapat memahami bahwa Indonesia terdiri atas berbagai budaya dan pentingnya menghargai perbedaan tersebut. Misalnya dengan cara menunjukkan berbagai gambar suku bangsa, sehingga siswa dapat memahami betapa beragamnya budaya bangsa Indonesia.

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan yaitu: sebelum memulai pembelajaran, guru menempelkan gambar seorang anak Bali yang memakai baju tradisional. Di belakang anak ada rumah tradisional Bali. Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan pakaian adat, rumah tradisional. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa hari ini mereka akan belajar banyak tentang budaya Indonesia.

Siswa diajak berdiskusi tentang Keragaman Budaya Indonesia. Guru mengajukan pertanyaan pembuka. Guru memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan: *Siapa di antara kalian yang berasal dari suku Minang, Sunda, Bugis, dan lain-lain?* (disesuaikan dengan kondisi kemajemukan siswa di kelas). Siswa secara berpasangan diminta untuk saling menginformasikan tentang asal suku mereka kepada teman di sebelahnya.

Guru menugaskan Siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah disusun sebelumnya. Guru menyiapkan peta Indonesia yang akan digunakan dalam permainan dan kartu budaya nusantara (pakaian adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, rumah adat tradisional) dalam kotak (jumlah kotak sesuai jumlah kelompok). Guru menjelaskan langkah permainan Lacak Nusantara.

Kegiatan Bermain Lacak Nusantara. Guru membacakan narasi tentang budaya nusantara. Guru meminta siswa mengambil kartu budaya nusantara yang ada dalam kotak sesuai narasi yang dibacakan guru dan meletakkannya pada peta sesuai dengan daerah asal kartu nusantara yang sesuai. Selama permainan siswa bergantian mengambil kartu budaya nusantara. Permainan berakhir apabila salah satu kotak telah kosong. Pemenang permainan adalah

kelompok yang kotaknya paling dahulu kosong. Kegiatan dilanjutkan dengan guru meminta siswa mengerjakan LKS sesuai dengan permainan lacak nusantara yang telah dilaksanakan oleh siswa. Siswa mengungkapkan pengalaman yang diperoleh dari aktivitas bermain lacak nusantara.

Pada kegiatan akhir, guru membantu siswa untuk menginterpretasikan hasil permainan lacak nusantara dengan konsep pembelajaran IPS. guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan menuliskan rangkuman pembelajaran. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

### **c. Pengamatan**

Pengamatan terhadap keberhasilan tindakan selama proses pembelajaran diamati selama dan sesudah tindakan dilaksanakan. Kegiatan ini dilakukan oleh observer. Oleh Kepala sekolah sebagai pengamat, mengamati kegiatan yang dilakukan oleh guru. Hal ini dilaksanakan untuk mendapatkan informasi dari guru, terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus I yang terdiri dari dua kali pertemuan. Analisis hasil observasi kemampuan siswa menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang meliputi pengerjaan tugas sudah optimal, tetapi aktivitas bertanya dan mengajukan pendapat belum optimal. aktivitas belajar siswa yang meliputi bertanya 12 orang dengan persentase 60%, pengerjaan tugas 17 siswa dengan persentase 85%, aktivitas mengajukan pendapat dilaksanakan oleh 10 siswa dengan persentase 60%.

Hasil analisis evaluasi yang dilaksanakan pada siklus I hasil belajar siswa semakin meningkat. Siswa yang tuntas 14 orang dengan persentase 70% dan yang tidak tuntas 6 orang dengan persentase 30% dengan KKM 75. Nilai rata-rata kelas 78,50. Untuk pencapaian kriteria keberhasilan pembelajaran sudah meningkat 15% dari sebelum pembelajaran IPS melalui metode permainan jelajah nusantara, tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu 85% siswa mencapai KKM.

Analisis hasil observasi kemampuan siswa siklus II menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang meliputi pengerjaan tugas sudah optimal, aktivitas



bertanya dan mengajukan pendapat sudah optimal. aktivitas belajar siswa yang meliputi bertanya 18 orang dengan persentase 90%, pengerjaan tugas 20 siswa dengan persentase 100%, aktivitas mengajukan pendapat dilaksanakan oleh 17 siswa dengan persentase 85%. Hasil analisis evaluasi yang dilaksanakan pada siklus II hasil belajar siswa semakin meningkat. Siswa yang tuntas 18 orang dengan persentase 90% dan yang tidak tuntas 2 orang dengan persentase 10% dengan KKM 75. Nilai rata-rata kelas 87,50. Untuk pencapaian kriteria keberhasilan pembelajaran sudah meningkat 20% dari siklus II pembelajaran IPS melalui metode permainan jelajah nusantara, sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu 85% siswa mencapai KKM.

#### **d. Refleksi**

Perilaku siswa selama pelajaran IPS berlangsung, siswa tampak antusias dalam pelajaran. Siswa sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya, dan tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru serta aktif dalam mengajukan pendapat. Ini menunjukkan bahwa perubahan tingkat aktivitas siswa selama pembelajaran metode permainan aktif dapat dikatakan baik, meskipun ada beberapa siswa yang tingkat aktivitas selama pembelajaran masih rendah.

Hasil observasi pada siklus I juga menunjukkan berbagai hambatan diantaranya masih ada siswa yang kurang antusias dalam belajar, karena mereka tergolong siswa yang nakal. Selain itu juga masih ada sikap beberapa siswa masih takut bertanya menyampaikan pendapatnya, atau tidak percaya diri untuk bertanya tentang hasil diskusinya dan dikelas V tidak semua siswa memiliki buku paket IPS sehingga hal ini juga menghambat siswa dalam belajar kelompok.

Kesulitan siswa yang dihadapi selama proses belajar mengajar adalah siswa masih agak sulit menyesuaikan diri untuk belajar kelompok dengan teman-temannya dan sedikitnya pengetahuan awal siswa yang diperlukan untuk

mendukung dalam pembelajaran tidak semua siswa memiliki buku paket IPS sebagai penunjang pembelajaran. Brunner(1999) mengemukakan bahwa proses pembelajaran di kelas bukan untuk menghasilkan perpustakaan hidup untuk suatu subyek keilmuan tetapi untuk melatih siswa berpikir secara kritis untuk dirinya, mempertimbangkan hal-hal yang ada disekelilingnya, dan berpartisipasi secara aktif didalam proses mendapatkan pengetahuan. Di sini jelas bahwa proses pembelajaran yang dianjurkan oleh Brunner merupakan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif mencari sendiri pengetahuan yang diinginkan.

Satu ciri utama dari proses pembelajaran penemuan ini adalah keterlibatan guru yang jauh lebih sedikit dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Tetapi hal ini tidak berarti bahwa seorang guru terbebas dari pemberian bimbingan terhadap siswa saat diberikan masalah yang harus dipecahkan. Secara singkat, Brunner memberikan tiga ciri utama pembelajaran penemuan, yaitu : a) Keterlibatan siswa dalam proses belajar; b) Peran guru adalah sebagai seorang penunjuk dan pengarah bagi siswanya yang mencari informasi. Jadi guru bukan sebagai penyampai informasi; c) Umumnya dalam proses pembelajaran digunakan barang-barang nyata. Dengan demikian, melalui model pembelajaran menemukan proses belajar mengajar dapat terjadi secara baik.

## **2. Pembahasan**

Berdasarkan data hasil penelitian telah terbukti bahwa pembelajaran IPS melalui metode permainan jelajah nusantara dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 33 Koto Baru Kecamatan Kubung Kabupaten Solok. Hasil analisis evaluasi yang dilaksanakan pada siklus I data hasil belajar siswa yaitu siswa yang tuntas 14 orang dengan persentase 70% dan meningkat pada siklus II menjadi 18 siswa yang tuntas dengan persentase 90%. Terjadi peningkatan 20% dari siklus I ke siklus II. Siswa yang tidak tuntas pada siklus I yaitu 6 siswa dengan persentase 30% dan pada siklus II menurun menjadi 2 orang dengan persentase 10% dengan KKM 75.

Nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 78,50 dan meningkat menjadi 87,50. Terjadi peningkatan 9 point. Untuk pencapaian kriteria keberhasilan pembelajaran sudah meningkat 15% dari sebelum pelaksanaan pembelajaran melalui metode permainan jelajah nusantara. Pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa 20% dari siklus I pada pembelajaran IPS melalui metode permainan jelajah nusantara. Hasil penelitian sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan bahkan melebihi dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu 85% siswa mencapai KKM.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS melalui metode permainan jelajah nusantara dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 33 Koto Baru Kecamatan Kubung Kabupaten Solok. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian, maka penulis memberikan saran-saran: sebagai gambaran untuk mengambil kebijakan terhadap penerapan metode permainan jelajah nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diharapkan oleh sekolah; penerapan metode permainan jelajah nusantara pada mata pelajaran IPS dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk diterapkan dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Kurniawan, Yuda. (2008). *Belajar Sambil Bermain*. Jakarta. Wahyu Media.
- Muchtar, S. 1991. *Pengembangan Kemampuan Berpikir dan Nilai dalam Pendidikan IPS*. Disertasi. Bandung: PPS IKIP Bandung.
- Slameto. (2006) . *Partisipasi orang tua dan faktor latar belakang yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa SMA Kota Semarang dan Salatiga*. Disertasi. Semarang: FPS Manajemen Pendidikan UNNES.
- Soemantri, M. (1998). *Startegi Belajar Mengajar*. Depdiknas Dikti.
- Sofa, P. (2008). *Pendekatan Konsep ilmu, Teknologi dan Masyarakat dalam pembelajaran IPS di SD*. Artikel. [http:// massofa.wordpress.com](http://massofa.wordpress.com). Diunduh 20 Januari 2016.
- Sumaatmadja, Nursid. 1996. *Studi Geografi Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan*. Bandung: Alumni.
- Suryawan, Farah T. (2006). *Bagaimana mengoptimalkan kemampuan mental anak dengan konsep bermain sebagai pusat kurikulum*. Bandung. *Klinik Perkembangan dan Perilaku anak "Tanaya"* Artikel. Diunduh 20 Januari 2016.
- Tarsius, TK. (2008). *Belajar Sambil Bermain*. Artikel. <http://tarsisius2-jkt.sch.id/a160m23s/belajar-sambil-bermain-html>. Diunduh 20 Januari 2016.