



## Pengaruh Permainan BBC (Bunga Bisik Ceria) Terhadap *Social Skill* Anak Usia Dini

Anggun Permata Irianti<sup>1</sup>, Sandiyati Eka Perdhani Putri<sup>1</sup>

<sup>1</sup> TK Akademika Kota Malang

E-mail: [anggunpermata20@gmail.com](mailto:anggunpermata20@gmail.com) 0812326488843

---

**Abstract:** The purpose of the study was to determine whether there was an influence of Cheerful Flowers Whisper Game on the social skills of group B children in Akademika Sawojajar Kindergarten. The quantitative method used is experimental research with the One-Group-Pretest-Posttest Design. The population is Group B children at the Akademika Sawojajar Kindergarten consisted of 18 children. The technique of collecting data uses observation and documentation. The data obtained were analyzed using t test techniques and tested the hypothesis. The quantitative data obtained came from the scores obtained by the child when performing the pretest and posttest. The results showed that the number of scores on the pretest of children was 238.9 with an average of 132.7. The number of scores on the child posttest was 3695, with an average of 205.7. Thus it can be seen that there are differences in the results of the child's pretest and posttest. The results of the t test conducted was 9.540 with a significance level of 5% that is 2.10. Because the value of t count > t table, it can be said that Ho is rejected and Ha is accepted. The conclusion of this study was the influence of "Cheerful Flowers Whisper" Game on the social skills of group B children in Akademika Sawojajar Kindergarten.

**Keywords:** Cheerful Flowers Whisper Game; *Social skill*; *Group B*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan BBC (Bunga Bisik Ceria) terhadap kemampuan keterampilan sosial anak kelompok B. Metode kuantitatif yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *One-Group-Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan adalah satu kelas kelompok B di TK Akademika Sawojajar sejumlah 18 anak. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik uji t dan diuji hipotesisnya, data kuantitatif yang diperoleh berasal dari nilai yang diperoleh anak saat melakukan *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah skor *pretest* anak sebesar 2389 dengan rata-rata 132,7, jumlah skor pada *posttest* anak sebesar 3695 dengan rata-rata 205,7. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest* anak. Adapun hasil pengujian hasil uji t yang dilakukan sebesar 9.540 sedangkan tabel distribusi t dengan signifikan 5% sebesar 2.10. oleh karena nilai t hitung > t tabel, maka dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya pengaruh permainan BBC (Bunga Bisik Ceria) terhadap kemampuan keterampilan sosial anak kelompok B

**Kata kunci:** Permainan BBC (Bunga Bisik Ceria); *Social Skill*; kelompok B

---

Anak Usia Dini ialah individu yang memiliki kemampuan berbeda-beda, unik dan mempunyai karakteristik sesuai dengan tahapannya. Mursid (2015:14) menyatakan anak usia dini ialah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dalam perkembangan yang bersifat

unikdi setiap aspeknya. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini berperan membimbing, menstimulasi, mengasuh dan mengembangkan potensi setiap anak agar berkembang secara optimal sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengeksplorasi pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara terus-menerus.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk pendidikan yang merupakan dasar peletakan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut diantaranya fisik, motorik, kognitif, seni, bahasa maupun sosial emosional yang terdapat dalam diri anak. Khususnya aspek perkembangan sosial yaitu keterampilan sosial yang harus dikembangkan sebagai bekal kehidupan sekarang dan masa yang akan datang.

Keterampilan sosial (*social skill*) diartikan sebagai perolehan kemampuan seseorang untuk berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial dengan segala norma-norma dan aturan yang ada, sehingga dapat diterima oleh lingkungan itu sendiri menurut Milyartini & Nuraida (2016:4). Keterampilan sosial pada anak tidak serta merta tumbuh melainkan dengan diberikan stimulasi secara bertahap. Tahapan Keterampilan sosial pada anak merupakan masa yang penting bagi anak untuk mencapai kematangan keterampilan sosial sesuai dengan usianya. Tahapan tersebut berawal dari ruang lingkup keluarganya terutama orangtua dan saudaranya. Pada tahap selanjutnya anak akan berinteraksi dengan ruang lingkup di lingkungan baru seperti lingkungan sosial sekolah. Oleh karena itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan dapat dijadikan sebagai media untuk memfasilitasi keterampilan sosial anak yang dapat dilihat secara langsung melalui suatu proses pembelajaran serta memberikan pengaruh yang cukup besar bagi tahap perkembangan anak.

Proses pembelajaran anak usia dini memiliki prinsip-prinsip perkembangan diantaranya :1)Proses kegiatan belajar pada anak berdasarkan prinsip belajar sambil bermain, 2)Kegiatan belajar anak usia dini dilaksanakan dengan lingkungan yang kondusif dan inovatif diluar kelas maupun di dalam kelas, 3)Proses pembelajaran anak usia dini dilaksanakan dengan tematik dan terpadu, 4)Proses belajar anak usia dini diarahkan pada perkembangan potensi kecerdasan secara menyeluruh.

Karakteristik keterampilan sosial menurut Elksin dan Elksnin (Partini,Dkk.2003:181) terdapat karakteristik keterampilan sosial dalam beberapa ciri, antara lain: 1. Perilaku interpersonal, yaitu perilaku yang menyangkut keterampilan diri dalam menjalin persahabatan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial seperti memberikan tawaran bantuan, memberi dan menerima pujian; 2. Perilaku berhubungan dengan diri sendiri, yaitu perilaku seseorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial seperti memahami perasaan orang lain, mengontrol emosi sehingga anak dapat memperkirakan kejadian kemungkinan yang akan terjadi

dan dampak perilaku yang ditimbulkan pada situasi sosial; 3. Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik yang mendukung prestasi belajar anak di sekolah, seperti mendengarkan guru saat guru menerangkan pelajaran, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik dan berperilaku sesuai tuntutan di sekolah; 4. *Peer acceptance* (penerimaan teman sebaya) yang merupakan hubungan dengan teman sebayanya, misalnya menyapa, memberi dan meminta informasi, mengajak teman dalam mengikuti suatu aktivitas atau kegiatan, dapat menangkap emosi orang lain dan memberi salam; Keterampilan berkomunikasi, yaitu keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial dengan baik. Kemampuan berkomunikasi tersebut dapat dilihat dengan menjadi pendengar yang responsive, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan dan memberikan tanggapan atau umpan balik terhadap lawan bicara.

Sehubungan dengan uraian di atas, hasil observasi di TK Akademika Sawojajar pada kelompok B menunjukkan bahwa 1) kegiatan pembelajaran di TK Akademika Sawojajar masih pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru, 2) Pembelajaran lebih banyak menekankan pada aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan bahasa. Hal ini kurang selaras dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu mengembangkan setiap aspek perkembangan anak dengan memberikan stimulus yang tepat, 3) Anak lebih banyak pasif mendengarkan guru saat guru menjelaskan materi di depan kelas, 4) Anak secara pasif duduk rapi, diam dan memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, 5) Anak mengambil pensil yang sudah disiapkan di depan kelas lalu anak duduk kembali dan mulai mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru secara individual, 6) Tugas yang diberikan oleh guru masih banyak menggunakan LK (Lembar Kerja) serta metode pembelajaran yang kurang variasi dan lebih banyak satu arah. Dampaknya pada aspek perkembangan sosial anak menjadi terhambat karena kurangnya stimulus yang diberikan dalam pembelajaran yang bersifat individualis.

Peserta didik di kelompok B Tk Akademika Sawojajar berjumlah 18 anak. Sebanyak 10 anak yang mengalami *social skill* yang kurang optimal. Faktor penyebab dari permasalahan ketrampilan sosial atau *social skill* pada anak-anak kelompok B tersebut diantaranya, yaitu :1) kurang optimalnya pemanfaatan media dalam pembelajaran, 2) anak terbiasa mengerjakan kegiatan-kegiatan yang bersifat individual seperti mengerjakan lembar kerja, 3) variasi metode pembelajaran yang kurang optimal, 4) Anak terbiasa dengan metode pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga mereka cenderung pasif dalam beraktivitas sosial.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk menguji pengaruh permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun. Permainan edukatif ialah bentuk kegiatan mendidik yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, kognitif serta kemampuan sosial terhadap lingkungannya. Permainan edukatif yang ditawarkan oleh peneliti yaitu Permainan Bunga Bisik Ceria (BBC). Permainan BBC ini termasuk

dalam permainan *Cooperatif Play* yang dimainkan secara berkelompok minimal 6-8 anak. Permainan ini dipilih peneliti karena permainan ini memiliki kelebihan – kelebihan yaitu :1) dapat meningkatkan keterampilan sosial (*social skill*) yang meliputi perilaku interpersonal diantaranya anak mampu saling membantu dan memberikan pujian dan empati, perilaku berhubungan diri sendiri meliputi memahami orang lain dan mengontrol emosi, perilaku berhubungan dengan kesuksesan akademik meliputi menaati aturan dan mengerjakan tugas, *peer acceptance* diantaranya berbagi dan bersosialisasi dengan teman sebaya, dan keterampilan komunikasi diantaranya berkomunikasi dan menyampaikan pendapat, 2) Permainan BBC tergolong permainan baru sehingga membuat anak antusias dalam mengikuti permainan. 3) Permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan lain seperti kognitif, bahasa dan fisik motorik anak. Adanya permainan ini anak dapat belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan sekaligus dapat menstimulasi ketrampilan sosialnya.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian adalah merupakan strategi dalam mengatur latar penelitian sehingga mendapatkan data penelitian secara akurat dengan menggunakan data yang valid mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Model penelitian ini menggunakan *Pre-test and post-test Group Design* (satu kelompok *Pre-test* dan *post-test*). *Pre-test* adalah sebelum subjek diberikan perlakuan, sedangkan *Post-test* adalah cara untuk mengetahui pengaruh variable bebas terhadap variable terikat. Setelah melakukan *Pre-test and post-test* maka akan dibandingkan hasilnya. Design perlakuan dalam penelitian eksperimen dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Permainan BBC sedangkan variable terikatnya adalah *social skill*.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B di TK Akademika Sawojajar. Sampel adalah subjek penelitian yang menjadi sumber data yang terpilih. Sampel yang diggunakan dalam penelitian ini sebanyak 18 anak. Teknik pengambilan subjek penelitian adalah teknik sampling jenuh. Sampling ini menentukan sampel bila semua anggota populasi digunakan sampel dalam Sugiyono (2016:85). Penelitian ini dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung dengan melibatkan guru kelompok B.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi berisi daftar jenis kegiatan yang akan diamati, yaitu mengamati *social skill* anak kelompok B di TK Akademika Sawojajar. Pengumpulan data dilakukan dengan cara uji validitas instrument melalui uji konstruk dari *expert Judgement*, Uji realibilitas instrument dan melakukan *pretest* sebelum subyek memperoleh perlakuan, setelah subyek mendapatkan perlakuan selanjutnya

melakukan *posttest* untuk mengetahui pengaruh permainan BBC. Teknik dokumentasi pada penelitian ini melalui dokumen gambar kegiatan penelitian. Dokumen tersebut digunakan untuk melihat kegiatan pembelajaran *social skill* anak melalui permainan BBC. Hasil dari dokumentasi penelitian ini dapat dijadikan petunjuk dan pertimbangan pelaksanaan tindakan selanjutnya dan penarikan kesimpulan.

Instrumen penelitian yang digunakan antara lain lembar observasi *pretest* dan *posttest*, dokumentasi. Lembar observasi *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan *social skill* anak sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan menggunakan permainan BBC. Data Informasi yang diambil yaitu keterampilan sosial (*social skill*). Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto-foto kegiatan saat pemberian perlakuan permainan BBC agar dapat memberikan informasi lebih akurat pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan BBC. Analisis data yang dilakukan setelah pelaksanaan penelitian, setelah data terkumpul data akan dianalisis menggunakan statistik. Data berupa lembar observasi *pretest* dan lembar observasi *posttest* dan foto yang akan dianalisis. Data yang didapatkan menggunakan rumus uji t.

## HASIL

Hasil penelitian ini diperoleh dari observasi selama proses penelitian pada kelompok B di Tk Akademika Sawojajar di dapatkan bahwa permainan BBC memiliki pengaruh terhadap keterampilan sosial (*social skill*) yang signifikan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1, hasil observasi *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil observasi *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 1. Hasil Observasi *pretest* dan *posttest***

	Aspek yang dinilai (Skor)					Jumlah skor
	Perilaku Interpersonal	Perilaku berhubungan dengandiri sendiri	Perilaku yang berhubungan dengan akademik	Peer acceptance	Keterampilan komunikasi	
Rata-rata <i>Pretest</i>	29	28,9	25,1	18,1	31,3	132,7
Rata-rata <i>Posttest</i>	46,8	43,1	35,1	29,7	50,3	205,7

Hasil skor pada keterampilan sosial (*social skill*) anak dengan kemampuan perilaku interpersonal, perilaku berhubungan dengan diri sendiri, perilaku yang berhubungan dengan akademik, *peer acceptance*, keterampilan komunikasi anak sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan permainan BBC masih rendah, terlihat dari hasil rata-rata yang dihasilkan secara keseluruhan sebesar 132,7. Rata-rata skor pada perilaku interpersonal sebesar 29; perilaku berhubungan dengan diri sendiri sebesar 28,9; perilaku berhubungan dengan akademik sebesar 25,1; *peer acceptance* sebesar 15,1 dan keterampilan komunikasi sebesar 31,3.

Setelah diberikan perlakuan terdapat perbedaan pada hasil keterampilan sosial (*social skill*) anak kelompok B. perbedaan hasil yang diperoleh meningkat dari hasil *posttest*. Pada tabel 2 tampak bahwa Hasil rata-rata keseluruhan sebesar 205,7. Rata-rata skor pada perilaku interpersonal sebesar 46,8; perilaku berhubungan dengan diri sendiri sebesar 43,1; perilaku berhubungan dengan akademik sebesar 35,1; *peer acceptance* sebesar 29,7 dan keterampilan komunikasi sebesar 50,3.

Tabel 2. Hasil uji t

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1.998	.167	-9.540	34	.000	-72.55556	7.60530	-88.01139	-57.09973
Equal variances not assumed			-9.540	31.256	.000	-72.55556	7.60530	-88.06152	-57.04959

Hasil analisa uji-t terhadap pemberian treatment dengan permainan permainan BBC terhadap kemampuan keterampilan sosial (*social skill*) anak. Dari data tersebut menjelaskan bahwa hasil uji t menunjukkan sig (2-tailed) 0,00 sehingga dapat dinyatakan jika nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 dengan distribusi signifikansi 5% dalam pendidikan yaitu 2,10 maka terdapat perbedaan yang signifikan dengan menggunakan permainan BBC (Bunga Bisik Ceria) terhadap keterampilan sosial (*social skill*) anak kelompok B di TK Akademika Sawojajar. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan BBC (Bunga Bisik Ceria) terhadap keterampilan sosial (*social skill*) anak kelompok B di TK Akademika Sawojajar Malang .

## PEMBAHASAN

Pertemuan pertama sebelum anak mendapatkan perlakuan permainan BBC. Pembelajaran berlangsung pada tanggal 15 April peneliti bertindak sebagai pelaksana dan guru kelas bertindak sebagai observer. Kegiatan pembelajaran dilakukan anak terlebih dahulu dengan diberi *pretest* berupa kegiatan permainan yang menyerupai permainan BBC (Bunga Bisik Ceria). Pada kegiatan permainan tersebut anak diberi kesempatan satu-satu untuk memilih suatu benda lalu anak membisikkan kata benda keteman depannya sehingga teman yang paling depan akan memilih

gambar yang sudah dibisikkan oleh temannya. Hasil dari jumlah skor pada *pretest* secara keseluruhan sebesar 2389 dengan rata-rata 132,7.

Berdasarkan hasil yang didapat dari *pretest* tersebut, maka dapat dikatakan bahwa keterampilan sosial (*social skill*) anak masih kurang. Faktor yang mempengaruhi kurangnya keterampilan sosial (*social skill*) adalah sedikitnya stimulus yang diberikan pada anak serta pembelajaran yang monoton serta pembelajaran yang bersifat individualis sehingga keterampilan sosial (*social skill*) anak menjadi terhambat karena pada dasarnya anak usia dini berperan membimbing, menstimulasi, mengasuh dan mengembangkan potensi setiap anak agar berkembang secara optimal sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengeksplorasi pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara terus-menerus. Khususnya aspek perkembangan sosial yaitu keterampilan sosial yang harus dikembangkan sebagai bekal kehidupan sekarang dan masa yang akan datang.

Pertemuan selanjutnya setelah dilakukan permainan BBC maka dilakukanlah *posttest*. Data yang dihasilkan pada tahap *posttest* ini secara keseluruhan sebesar 3695 dengan rata-rata 205,7. Berdasarkan hasil *posttest* dapat dikatakan bahwa permainan BBC mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil sebelumnya *pretest* sehingga kemampuan keterampilan social anak mendapatkan stimulus yang tepat.

Pada permainan BBC terdapat 3 pos, pos 1 anak memilih sebuah objek dengan cara merasakan objek kemudian melompati busa hati, pos 2 anak membisikkan kata sesuai dengan yang dirasakan oleh anak, pos 3 anak memilih potongan puzzle lalu menempelkannya ke media bunga bisik ceria. Permainan memiliki kelebihan – kelebihan yaitu :1) dapat meningkatkan keterampilan sosial (*social skill*) yang meliputi perilaku interpersonal diantaranya anak mampu saling membantu dan memberikan pujian dan empati, perilaku berhubungan diri sendiri meliputi memahami orang lain dan mengontrol emosi, perilaku berhubungan dengan kesuksesan akademik meliputi menaati aturan dan mengerjakan tugas, *peer acceptance* diantaranya berbagi dan bersosialisasi dengan teman sebaya, dan keterampilan komunikasi diantaranya berkomunikasi dan menyampaikan pendapat, 2) Permainan BBC tergolong permainan baru sehingga membuat anak antusias dalam mengikuti permainan. 3) Permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan lain seperti kognitif, bahasa dan fisikmotorik anak. Adanya permainan ini anak dapat belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan sekaligus dapat menstimulasi ketrampilan sosialnya.

Hasil penelitian terdahulu juga dilaksanakan oleh Atiningsih, W (2014) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Bisik Berantai Pada Kelompok A1 Tk Baitul Aziz” penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus sehingga diperoleh hasil bahwa dalam permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak meningkat sebesar 26% dari hasil presentasi 60% menjadi 86%.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diketahui bahwa ada pengaruh permainan BBC terhadap *social skill* anak. Dengan demikian, dapat dibuktikan bahwa permainan BBC dapat dijadikan alternative untuk membantu dalam proses pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan social anak

## SIMPULAN

Berdasarkan simpulan dan hasil pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh permainan BBC terhadap *social skill* anak kelompok B di Tk Akademika Sawojajar. Hasil pada *pretest* menunjukkan dengan total skor keseluruhan sebesar 2389 dengan rata-rata 132,7 dan hasil *posttest* menunjukkan total skor keseluruhan sebesar 3695 dengan rata-rata 205,7. Berdasarkan hasil uji t sebesar 9.540 dengan taraf signifikasi 5% yaitu 2.10, dapat diartikan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  kemudian hasil tersebut di masukkan ke dalam rumus statistic sehingga diperoleh  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh permainan BBC terhadap keterampilan sosial (*social skill*) anak.

Peneliti memberikan saran bagi sekolah untuk memfasilitasi semua aspek perkembangan pada anak khususnya pada perkembangan *social skill* anak sehingga anak tidak mengalami keterhambatan dalam *social skill* anak, saran bagi guru dapat menggunakan permainan BBC pada proses pembelajaran sehingga *social skill* anak dapat berkembang dengan baik dan permainan ini bias disesuaikan dengan tema pembelajaran yang berlangsung, dan saran bagi peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan lebih mendalam lagi serta lebih menambah inovasi agar menjadi variatif, menarik dan menyenangkan.

## DAFTAR RUJUKAN.

- Adriana, D. 2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: PT Salembel Medika
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinika Cipta
- Atiningsih, W . Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Bisik Berantai Pada Kelompok A1 Tk Baitul Aziz. Jurnal MAhasiswa Unesa. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7678>
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja ROSDAKARYA
- Milyartini & Nuraida. 2016. *Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Angklung (Penelitian Tindakan Kelas di TK Laboratorium Percontohan Universitas Pendidikan Indonesia)*. 4(2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/article/view/2239>. Departemen Pendidikan Seni Musik Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Partini,dkk. *Ketrampilan Sosial Anak Pra Sekolah Ditinjau Dari Interaksi Guru-Siswa Model Mediated Learning Experience*. 9(2). <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/600>. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.