

EFEKTIVITAS PERMAINAN "SIMON SAYS" DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI SISWA DITINJAU DARI PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM

Monisa Silpa Asari¹; Yanti Sam Amir²
monisasa@ut.ac.id; yantisamamir@staipersisgarut.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Sawarna melalui permainan Simon Says. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini efektif meningkatkan konsentrasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam perspektif Islam, pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan disiplin berkaitan erat dengan konsep *ta'dib*, yang menekankan pentingnya pembentukan adab dan keteraturan dalam menuntut ilmu. Pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Islam mendorong siswa untuk belajar dengan penuh kesadaran dan fokus, sebagaimana dianjurkan dalam Al-Qur'an dan hadis Rasulullah SAW.

Kata kunci: *Simon Says*, Fokus, Konsentrasi, *Ta'dib*, Pendidikan Islam.

Abstract

This study aims to enhance the focus and concentration of fourth-grade students at SD Negeri 3 Sawarna through the Simon Says game. The Classroom Action Research (CAR) method was applied in two cycles. The findings indicate that this game effectively improves students' concentration while creating an engaging and interactive learning environment. From an Islamic perspective, enjoyable learning that fosters discipline aligns with the concept of *ta'dib*, which emphasizes the formation of good character and structured knowledge acquisition. Islamic education encourages students to study with mindfulness and focus, as advocated in the Qur'an and the teachings of Prophet Muhammad (SAW).

Keywords: Simon Says, Focus, Concentration, *Ta'dib*, Islamic Education.

Latar Belakang Penelitian

Fokus dan konsentrasi merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian pada materi yang sedang diajarkan akan sangat mempengaruhi tingkat pemahaman dan keberhasilan belajar mereka. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi selama proses pembelajaran, terutama dalam jangka waktu yang lama. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton, materi pelajaran yang kurang menarik, atau kondisi lingkungan belajar yang tidak kondusif³, dan pentingnya keterampilan abad ke-21. Serta, fokus dan konsentrasi merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan di abad ke-21.

Keterampilan ini akan membantu siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan bekerja sama. Kurangnya fokus dan konsentrasi pada masa sekolah dapat berdampak pada prestasi belajar siswa di masa depan, bahkan pada kehidupan mereka

¹ Dosen di Universitas Terbuka, UPBJJ-UT Serang.

² Dosen IAI Persis Garut

³ Theresa Kohl, et.all. 2024. *Introducing the Comfort Performance Gap in New Educational Building: A Case Studi*. Dalam *Journal of Educational Psychology dan Educational Psychology Review*. DOI: 10.48550/1rXiv.2401.10612

secara keseluruhan. Peran guru yakni memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk fokus pada pembelajaran. Kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian pada materi yang sedang diajarkan akan sangat mempengaruhi tingkat pemahaman dan keberhasilan belajar mereka. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 3 Sawarna, ditemukan bahwa 25% siswa dari jumlah 27 orang siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari indikator kurangnya fokus dan konsentrasi, seperti: sering mengobrol, tidak memperhatikan guru, juga kesulitan menyelesaikan tugas.

Kondisi ini tentunya mengkhawatirkan karena dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Data nilai ulangan harian menunjukkan bahwa 25% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini mengindikasikan adanya masalah yang perlu segera diatasi. Permainan edukatif telah menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah permainan "Simon Says," yang melibatkan aktivitas fisik dan mental siswa secara bersamaan. Permainan ini tidak hanya membantu meningkatkan konsentrasi tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, permainan ini relevan untuk mata pelajaran Bahasa Inggris karena melibatkan instruksi verbal yang memudahkan siswa dalam memahami dan menggunakan kosakata baru Berangkat dari permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas permainan "Simon Says" dalam meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Sawarna pada mata pelajaran bahasa Inggris..

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Waktu dan Lokasi Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Sawarna, Kecamatan Bayah, Kabupaten Lebak, selama dua siklus pada bulan November 2024. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Sawarna yang berjumlah 27 siswa.

Adapun teknik pengumpulan datanya, antara lain:

1. Observasi – Untuk melihat tingkat fokus dan konsentrasi siswa selama pembelajaran.
2. Wawancara – Dilakukan dengan siswa dan guru untuk mengetahui pengalaman dan persepsi mereka terhadap metode ini.
3. Dokumentasi – Mengumpulkan bukti berupa foto, video, dan catatan hasil pembelajaran.
4. Tes dan Penilaian Kinerja – Digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan partisipasi siswa sebelum dan sesudah penerapan metode ini.

Teknik Analisis Data dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang berfungsi untuk mengevaluasi perkembangan fokus dan konsentrasi siswa. Selanjutnya, analisis komparatif dengan cara membandingkan hasil antara siklus pertama dan siklus kedua guna melihat efektivitas permainan Simon Says. Dan yang terakhir adalah refleksi, dengan cara mengidentifikasi keberhasilan dan kendala selama penelitian guna perbaikan lebih lanjut.

Secara garis besar teknis pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, antara lain:

1. **Siklus 1** – Penerapan awal metode **Simon Says**, diikuti dengan pengamatan dan evaluasi.
2. **Siklus 2** – Penyempurnaan metode berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama untuk meningkatkan efektivitas permainan dalam meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa.

Hasil Penelitian

Game Based Learning (Permainan dalam Pembelajaran) adalah metode pembelajaran yang menggunakan *game* sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain *game* dengan proses belajar. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Game Based Learning* dapat digunakan untuk berbagai jenis materi, seperti matematika, ilmu pengetahuan, bahasa asing, dan lain-lain. Dalam *game* tersebut, siswa harus menyelesaikan tantangan yang diberikan untuk dapat melanjutkan ke level selanjutnya. Dengan cara ini, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena mereka merasa seperti sedang bermain *game*. Selain itu, *Game Based Learning* juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan problem solving. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif, terutama untuk anak usia sekolah dasar.

Menurut Dryden & Vos dalam Darmansyah⁴ belajar akan efektif bila proses pembelajaran dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*). Selain itu, Menurut Santrock⁵ permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Games adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Piaget mengemukakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Permainan telah lama diakui sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif, terutama untuk anak usia dini dan sekolah dasar. Piaget⁶ menyatakan bahwa anak belajar melalui pengalaman konkret, termasuk bermain. Melalui permainan, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif.

Fokus dan konsentrasi dalam pembelajaran merupakan dua hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki fokus dan konsentrasi yang baik akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Mulyana et al.⁷ konsentrasi belajar merupakan sebuah kemampuan akan pemahaman mengenai materi yang diperoleh dari hasil perhatiannya terhadap apa yang telah disampaikan sebelumnya ataupun dengan hasil upayanya sendiri. Menurut Sukri dan Purwanti, berpendapat mengenai konsentrasi belajar merupakan sebuah usaha yang dilakukan individu dalam bentuk pemusatan kepada suatu objek dengan hanya berfokus padanya dan tidak memperhatikan stimulus lain yang tidak perlu⁸.

⁴ Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. PT Bumi Aksara. Hal. 11.

⁵ Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Erlangga. Hal. 23

⁶ Susanto (2017). *Pendidikan Ekologi: Konservasi Sumberdaya Hayati*. UM Purwokerto Press.

⁷ Mulyana 2013. *Pendidikan Pencak Silat: Membangun Jatidiri dan Karakter Bangsa*. CV. Remaja Rosdakarya. Hal 79.

⁸ Sukri dan Purwanti. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Brain Gym*. Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, Volume 1, Nomor 1, hal. 50-57.

Permainan Simon Says adalah permainan sederhana yang melibatkan perintah dan gerakan. Permainan ini dapat diadaptasi untuk berbagai tujuan pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Inggris. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan kosakata, pengucapan, dan pemahaman instruksi dalam bahasa asing⁹.

Langkah langkah permainan Simon Says :

1. Penjelasan Permainan: Guru menjelaskan aturan permainan Simon Says secara sederhana dan memberikan contoh.
2. Tahap Awal: Guru memberikan perintah sederhana yang mudah diikuti siswa, seperti "*Simon Says touch your nose*" atau "*Simon Says jump*".
3. Tahap Lanjut: Perintah diperumit dengan menggabungkan beberapa aktivitas atau menggunakan kalimat yang lebih panjang, misalnya "*Simon Says stand up and jump three times*".

Kelebihan dan kelemahan permainan Simon Says, *pertama*, meningkatkan fokus dan konsentrasi. *Kedua*, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. *Ketiga*, memperkaya kosa kata. *Keempat*, melatih kemampuan mendengarkan. *Kelima*, memperbaiki pengucapan. *Keenam*, membuat siswa aktif dan membangun rasa percaya diri.

Sedangkan yang menjadi kelemahan dari model pembelajaran ini adalah, *pertama*, membutuhkan pengawasan yang ketat. *Kedua*, tidak semua siswa tertarik. *Ketiga*, berpotensi kelas yang bising. *Keempat*, hakikat bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran yang semakin penting dalam berbagai aspek kehidupan. Sejak usia dini, anak-anak sudah mulai diperkenalkan dengan bahasa Inggris, termasuk di tingkat sekolah dasar. Pemahaman yang mendalam tentang hakikat bahasa Inggris di sekolah dasar sangat penting untuk merancang pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.

Argumentasi di atas disebabkan karena bahasa Inggris merupakan sistem simbol bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh penutur asli bahasa Inggris sebagai alat komunikasi. Bahasa Inggris juga merupakan sistem tanda yang mengandung makna. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, hakikat bahasa Inggris dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

- a. Bahasa sebagai alat komunikasi: Bahasa Inggris berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi. Di sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris difokuskan pada pengembangan kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulisan.
- b. Bahasa sebagai sistem simbol: Bahasa Inggris terdiri dari kata-kata yang memiliki makna tertentu. Kata-kata tersebut disusun menjadi kalimat untuk menyampaikan ide-ide yang lebih kompleks.
- c. Bahasa sebagai bagian dari budaya: Bahasa Inggris tidak hanya sekadar kumpulan kata, tetapi juga mencerminkan budaya penutur aslinya. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar juga mencakup pemahaman tentang budaya berbahasa Inggris.

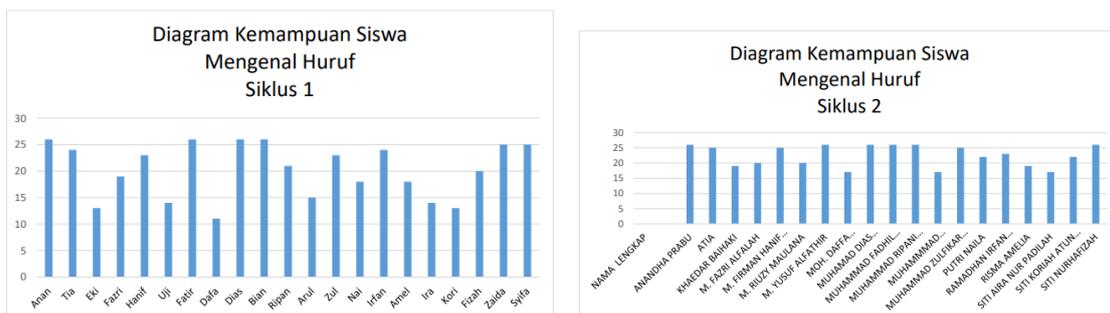
Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris secara komprehensif. Kemampuan yang perlu dikembangkan antara lain:

⁹ (Smith, 2018)

- Kemampuan mendengarkan (*listening*): Siswa dapat memahami informasi yang disampaikan dalam bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tulisan.
- Kemampuan berbicara (*speaking*): Siswa dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam bahasa Inggris secara jelas dan efektif.
- Kemampuan membaca (*reading*): Siswa dapat memahami teks bacaan dalam bahasa Inggris dan memperoleh informasi yang relevan.
- Kemampuan menulis (*writing*): Siswa dapat menyusun kalimat dan paragraf dalam bahasa Inggris untuk menyampaikan ide-ide mereka

Dari berbagai dasar literatur dan langkah metodis di atas diperoleh hasil dalam penelitian ini bahwasanya terdapat peningkatan fokus dan konsentrasi. Setelah penerapan permainan Simon Says dalam dua siklus, ditemukan bahwa 85% siswa mengalami peningkatan fokus dan konsentrasi dibandingkan dengan kondisi sebelum penelitian. Sebelum diberikan perlakuan presentase konsentrasi siswa sebelum PTK 45% dan setelah PTK meningkat menjadi 70 % pada siklus 1 dan pada siklus 2 85%. Berikut adalah hasil peningkatan konsentrasi siswa dalam dua siklus:

Grafik berikut menunjukkan perkembangan peningkatan fokus siswa dari sebelum PTK hingga siklus ke-2, antara lain:



Grafik 1. Perkembangan Peningkatan Fokus Siswa

Dari hasil yang diperoleh, terlihat bahwa metode Simon Says berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebelum permainan diterapkan, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus lebih dari 10 menit selama pembelajaran. Namun, setelah siklus kedua, sebagian besar siswa dapat mempertahankan konsentrasi lebih lama dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan lebih baik.

Keberhasilan ini didukung oleh pendekatan *Game-Based Learning*, yang memanfaatkan unsur kompetisi, tantangan, dan keterlibatan langsung siswa untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap instruksi dalam bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas fisik dapat meningkatkan daya kognitif serta memperkuat koneksi antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata siswa.

Adapun dampak positif terhadap suasana kelas yang dihasilkan dari penerapan ini, antara lain:

- Kelas lebih aktif dan interaktif. Siswa terlihat lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

2. Siswa lebih memahami instruksi dalam bahasa Inggris. Dengan menggunakan permainan ini, siswa lebih cepat mengenali kata-kata dan instruksi sederhana dalam bahasa Inggris.
3. Meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya tantangan dalam permainan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan berkompetisi secara positif.

Islam dalam hal pembelajaran di kelas menitik-beratkan pengembangan pendidikan yang berfitrah pada anak. Pendidikan dan pembelajaran haruslah menyenangkan. Hal ini tentunya selaras dengan nilai-nilai Islam dalam mendidik anak dengan kasih sayang dan metode yang efektif. Rasulullah SAW menganjurkan metode pengajaran yang tidak membebani dan menyenangkan sebagaimana sabdanya:

"Ajarkanlah ilmu kepada manusia, hiburilah mereka dan janganlah kalian membuat mereka lari!" (HR. Bukhari dan Muslim).

Selain itu, ayat dalam QS. Al-Mujadilah: 11 menekankan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang yang memiliki ilmu. Dengan demikian, metode Simon Says yang membantu siswa fokus dan memperhatikan instruksi dengan baik selaras dengan konsep *ta'dib* dalam Islam, yang menekankan pentingnya pembentukan adab dalam proses belajar.

Dalam Islam juga, pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat dianjurkan karena dapat meningkatkan efektivitas dalam memahami ilmu. Rasulullah SAW sendiri sering menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan karakteristik para pendengarnya, seperti bertanya, berdiskusi, dan memberikan perumpamaan agar ilmu lebih mudah diserap. Pendekatan seperti ini sejalan dengan metode *Simon Says*, yang menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan aktif. Hal ini juga sesuai dengan prinsip dalam Islam yang menekankan pembelajaran dengan hikmah dan pendekatan yang baik, sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an, bahwa mengajarkan ilmu harus dilakukan dengan cara yang bijaksana dan menyenangkan.

Selain itu, peningkatan pemahaman siswa terhadap instruksi dalam bahasa Inggris melalui permainan ini dapat dikaitkan dengan ajaran Islam tentang pentingnya pengembangan diri. Dalam Islam, mencari ilmu adalah kewajiban bagi setiap individu, termasuk ilmu yang berkaitan dengan bahasa sebagai alat komunikasi dan pemahaman ilmu yang lebih luas. Mempelajari bahasa asing juga dapat menjadi sarana untuk menyebarkan nilai-nilai Islam secara lebih luas. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang membantu siswa memahami bahasa dengan lebih cepat dan mudah dapat dikatakan sejalan dengan semangat Islam dalam menuntut ilmu.

Motivasi belajar yang meningkat akibat penggunaan metode ini pun memiliki relevansi dengan konsep kerja keras dan ketekunan dalam Islam. Dalam ajaran Islam, seseorang dianjurkan untuk berusaha dengan sungguh-sungguh dalam mencapai tujuan yang baik, termasuk dalam menuntut ilmu. Ketika siswa merasa tertantang dan terdorong untuk belajar melalui metode yang menyenangkan, mereka akan lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Hal ini mencerminkan semangat untuk terus berkembang dan berusaha semaksimal mungkin, yang merupakan salah satu prinsip utama dalam Islam.

Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran *Simon Says* bukan hanya memberikan manfaat akademik bagi siswa, tetapi juga mendukung nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran. Metode ini sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang menekankan pada pendekatan yang efektif, pengembangan ilmu, dan semangat belajar yang tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Simon Says memiliki dampak positif terhadap peningkatan fokus dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi dan tes yang dilakukan dalam dua siklus penelitian. Sebelum PTK, hanya 45% siswa yang menunjukkan tingkat fokus yang baik, sementara setelah siklus kedua meningkat menjadi 85%. Permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami instruksi dalam bahasa Inggris dengan lebih baik tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dari perspektif Islam, pembelajaran yang efektif juga harus mendukung pengembangan karakter dan adab siswa. Ayat dalam QS. Al-Mujadilah: 11 mengingatkan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu. Oleh karena itu, metode pembelajaran seperti Simon Says yang memadukan aspek kognitif dan pembentukan karakter selaras dengan prinsip pendidikan Islam.

Saran

1. Guru perlu mengembangkan variasi dalam metode permainan agar tetap menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa.
2. Sekolah dapat memasukkan pendekatan permainan edukatif ke dalam kurikulum sebagai strategi pembelajaran yang efektif.
3. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan mata pelajaran lain serta pengujian di tingkat pendidikan yang berbeda untuk melihat efektivitas metode ini secara lebih luas.

Untuk memperluas temuan ini, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan:

1. Melibatkan lebih banyak sekolah dan jumlah sampel yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih general.
2. Mengkaji pengaruh jangka panjang dari metode pembelajaran berbasis permainan terhadap konsentrasi dan prestasi akademik siswa.
3. Menganalisis faktor eksternal, seperti lingkungan rumah dan dukungan orang tua, yang mungkin mempengaruhi efektivitas metode ini.
4. Mengembangkan variasi permainan edukatif berbasis Islam untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama sekaligus meningkatkan fokus dan konsentrasi mereka.

Daftar Pustaka

- Ade Husnul Khotimah, Dadan Djuanda, Dadang Kurnia. (2016). *Keterampilan Membaca Cepat Dalam Menemukan Gagasan Utama*. Jurnal Pena Ilmiah, 1 (1), 342. ISSN: 2540-9174.
- Anitah, W. Sri. (2020). *Materi Pokok Strategi Pembelajaran Di SD; 1-12*; PDGK4105/4 Sks/. Cet 29; Ed.1. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka., 614 hal; ill. 21 cm. ISBN: 979-011-094-4.

- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. PT Bumi Aksara.
- F. M. Hodgson. (1960). *Learning Modern Languages*. Diakses melalui <https://www.kompas.com/skola/read/2021/12/16/140153269/pengertianmembaca-menurut-para-ahli>
- Harras, et al. (2007). *Membaca 1: Buku Materi Pokok Modul 1-6*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyana 2013. *Pendidikan Pencak Silat: Membangun Jatidiri dan Karakter Bangsa*. CV. Remaja Rosdakarya.
- Solchan T. W. Dkk. (2023). *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. PDGK4204/Edisi 2. Modul 6. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. ISBN: 978-623-3192-217-7.
- Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Susanto (2017). *Pendidikan Ekologi: Konservasi Sumberdaya Hayati*. UM Purwokerto Press.
- Sukri dan Purwanti. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Brain Gym*. Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, Volume 1, Nomor 1, hal. 50-57.
- Wardani, I. G. A. K. (2019). *Materi Pokok Penelitian Tindakan Kelas; 1-6; IDIK4008 /2Sks/*. Cet 28; Ed.1. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka., 301 hal; 6 modul; 21 cm. ISBN: 978-602-392-239-0.