

## **PEMAHAMAN GURU MENGENAI KEAMANAN PADA ALAT BERMAIN ANAK DI TK PERTIWI 1 KOTA BENGKULU**

**Siti Aisyah Meizharini, Zahratul Qalbi**

Email : [Aisyah.meizharini@gmail.com](mailto:Aisyah.meizharini@gmail.com), [Zahratulqalbi@unib.ac.id](mailto:Zahratulqalbi@unib.ac.id)  
Universitas Bengkulu

**Abstract** : The problem in this study is the lack of understanding of PAUD teachers regarding safety in children's play equipment. This study purpose to describe the level of teacher understanding of safety in children's play equipment. The research method used is descriptive quantitative. The research population was teachers in TK Pertiwi 1 Bengkulu City. The sampling technique used nonprobability sampling or saturated sampling and the number of research samples was 6 teachers. The data collection technique used a questionnaire. Data analysis using quantitative descriptive. 66% of teachers' understanding of the notion of security in playing tools is included in the understanding category, 66% of teachers' understanding of the security objectives of playing tools is in the understanding category, the teacher's understanding of the importance of safety in playing tools by 50% falls into the understanding category and 83% of teachers' understanding of safety standards for playing tools falls into the very understanding category. So the results of the study show that the level of teachers' understanding of safety on playing equipment falls into the understanding category.

**Keywords** : Understanding, teacher, safety, tools, play.

**Abstrak** : Masalah dalam penelitian ini adalah masih kurangnya pemahaman guru PAUD mengenai keamanan pada alat bermain anak . Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat pemahaman guru tentang keamanan pada alat bermain anak. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian yaitu guru di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. Teknik pengambilan sampel menggunakan nonprobability sampling atau sampling jenuh dan jumlah sampel penelitian berjumlah 6 guru. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Pemahaman guru tentang pengertian keamanan pada alat bermain sebesar 66% masuk ke dalam kategori paham, pemahaman guru tentang tujuan kamanan pada alat bermain sebesar 66% masuk ke dalam kategori paham, pemahaman guru tentang pentingnya kamanan pada alat bermain sebesar 50% masuk ke dalam kategori paham dan pemahaman guru tentang standar kamanan pada alat bermain sebesar 83% masuk ke dalam kategori sangat paham. Maka hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru mengenai keamanan pada alat bermain masuk ke dalam kategori paham.

**Kata Kunci** : Pemahaman, guru, keamanan, alat, bermain

### **1. PENDAHULUAN**

“Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, memadukan, mengelompokkan, mencari padanannya, membentuk, merangkai, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.” Alat permainan merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan anak untuk memudahkan dalam memahami proses belajar melalui bermain. (Nurlaili, 2018) dalam (Qalbi, Putera, Hidayati, & Daryati, 2020, p. 289)

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. (Putra, 2017, hal. 88–89)

Menurut Hurlock dalam (Marlina , Qalbi, & Putera, 2020) arti bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Bermain merupakan bentuk interaksi anak dengan lingkungannya, yang bersifat alami dan

menyenangkan. Bagi anak-anak, bermain mempunyai peran yang sangat penting. Banyak jenis permainan yang dapat dilakukan oleh anak, baik di dalam ruangan atau indoor maupun di luar ruangan atau outdoor. Sayangnya, tidak semua alat main yang beredar dan dijual di pasar tradisional maupun modern merupakan mainan yang aman bagi anak. (Nurfadilah & Krisnawati, 2014)

Pada dasarnya memilih alat permainan perlu diperhatikan beberapa hal berikut ini, alat permainan yang dimainkan anak seyogyanya diperhatikan segi keamanannya. Alat permainan dengan sudut-sudut yang runcing atau sambungan yang tidak rata beresiko tinggi terhadap terjadinya kecelakaan pada anak. Oppenhiem dalam (Tedjasaputra, 2001)

Berdasarkan perhatian keamanan pada alat bermain maka dibutuhkan pentingnya pemahaman guru mengenai keamanan pada alat bermain karena hampir semua kegiatan bermain menggunakan alat bermain baik yang dibuat secara khusus untuk bermain maupun yang diciptakan sendiri dari barang-barang disekitar anak.

Diuraikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa pemahaman adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar, sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami, cara mempelajari sesuatu dengan baik supaya paham dan mempunyai pengetahuan. (Apriyanti, 2017)

Sedangkan menurut Purwanto dalam (Apriyanti, 2017) bahwa pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Berdasarkan teori yang sudah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kesanggupan, kemampuan untuk dapat mendefinisikan, menterjemahkan sesuatu dan menguasai hal tersebut dengan memahami makna tersebut. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam suatu teori maupun konsep-konsep yang dipelajari.

Menurut Nuh Halimah dalam (Apriyanti, 2017) pendidik atau sering disebut dengan guru berasal dari bahasa sansekerta yaitu "Gu artinya kegelapan, Ru artinya penghancur". Jadi guru harus menjadi energi untuk melenyapkan kegelapan, sekaligus menjadi sumber cahaya kehidupan bagi anak didik pada khususnya, dan masyarakat pada umumnya.

Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual maupun secara klasikal, baik disekolah maupun diluar sekolah. Selain itu guru juga merupakan semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik. (B & Lamatenggo, 2016)

Berdasarkan pemahaman guru tentang keamanan pada alat bermain maka pemahaman yang harus dimiliki oleh guru adalah pemahaman mengenai

keamanan pada alat bermain yaitu pengertian keamanan pada alat bermain, tujuan keamanan dalam alat bermain, pentingnya keamanan dalam alat bermain dan standar-standar keamanan dalam alat bermain.

Definisi kata aman adalah bebas dari bahaya. Sedangkan keamanan berarti keadaan aman. Jadi yang dimaksud dengan keamanan adalah keadaan yang bebas dari bahaya, baik bahaya psikologi dan fisik dari pihak ketiga, maupun bahaya psikologi dan fisik dari lingkungan itu sendiri. Sehingga pada lingkungan TK, keselamatan lingkungan adalah kondisi lingkungan TK yang bebas dari resiko anak dari cedera maupun luka fisik saat beraktivitas. (Diyanti, Amiuza, & Mustikawati, 2014)

Keamanan merupakan keadaan bebas dari bahaya. Keamanan merupakan hal utama yang harus diperhatikan oleh pihak sekolah. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kecelakaan yang dapat terjadi kapan saja, dan di mana saja, mengingat usia anak yang masih belum matang secara fisik dan mental dalam merencanakan dan mempergunakan tubuhnya. (Khairunnisyah & Ali, 2015)

Merujuk pada definisi keamanan maka tujuan dengan adanya keamanan pada alat bermain yaitu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik baik secara fisik maupun non fisik demi meningkatkan keamanan dan kenyamanan anak didik, baik di dalam maupun di luar ruangan. (Nurfadilah & Krisnawati, 2014)

Penting untuk diperhatikan adalah kegiatan bermain bukan semata-mata agar dapat melampiaskan energinya. Kegiatan bermain dirancang agar anak dapat melakukan kegiatan yang bernilai untuk perkembangannya. Untuk hal tersebut, guru harus memonitor keamanan anak, yaitu tingkah laku yang tidak agresif. Guru harus menjadi penjaga untuk mengawasi masing-masing anak, jangan sampai ada anak yang saling menyakiti atau berkelahi. Selain itu, guru juga harus memonitor keamanan area bermain, agar anak dapat bermain dengan aman dan menghindari kecelakaan di area bermain. (Khairunnisyah & Ali, 2015)

Badan Standarisasi Nasional (BSN) telah menetapkan Standar Nasional Indonesia (SNI) terkait dengan aspek keamanan, keselamatan dan kesehatan dari mainan anak (BSN, 2012). Mainan anak yang dimaksud adalah suatu barang atau bahan yang dirancang, atau secara jelas dimaksudkan, untuk digunakan dalam bermain oleh anak-anak kelompok usia di bawah 14 tahun (SNI ISO 8124-1: 2010).

Dalam menerapkan keamanan pada alat bermain maka perlu diperhatikan standar-standar keamanan yang mencakup keamanan main dalam empat bagian yaitu, (1) Aspek keamanan yang berhubungan dengan sifat fisis dan mekanis, (2) Aspek keamanan dari sifat yang mudah terbakar, (3) Aspek keamanan dari migrasi unsur tertentu, (4) Aspek keamanan ayunan, seluncuran dan mainan aktivitas sejenis untuk pemakaian di dalam dan di luar lingkungan tempat tinggal.

Dengan demikian, dalam memilih mainan anak sebaiknya tidak hanya mempertimbangkan fungsi mainan saja tapi juga mempertimbangkan keamanan (bentuk, ukuran, material), usia anak, kemampuan dan minat anak. (Nurfadilah & Krisnawati, 2014)

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Tingkat Pemahaman Guru Mengenai Keamanan Pada Alat Bermain di TK PERTIWI 1 Kota Bengkulu?

Sub masalah penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanan tingkat pemahaman guru mengenai pengertian keamanan pada alat bermain di TK PERTIWI 1 Kota Bengkulu?
2. Bagaimanan tingkat pemahaman guru mengenai tujuan keamanan pada alat bermain di TK PERTIWI 1 Kota Bengkulu?
3. Bagaimanan tingkat pemahaman guru mengenai pentingnya keamanan pada alat bermain di TK PERTIWI 1 Kota Bengkulu?
4. Bagaimanan tingkat pemahaman guru mengenai standar keamanan pada alat bermain di TK PERTIWI 1 Kota Bengkulu?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman guru mengenai keamanan pada alat bermain di TK PERTIWI 1 Kota Bengkulu.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Best (dalam Darmadi, 2011) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian ini juga sering disebut noneksperimen, karena pada penelitian ini penulis tidak melakukan kontrol dan manipulasi variabel penelitian. Di samping itu, penelitian deskriptif juga merupakan penelitian, di mana pengumpulan data untuk mengetes pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang. Mereka melaporkan keadaan objek atau subjek yang di teliti sesuai dengan apa adanya. (Ronny Farwan, Muhamad Ali, 2015)

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Sugiyono, 2013)

Pengambilan sampel menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* (sampel jenuh). Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. (Sugiyono, 2013)

Teknik pengambilan data yang diambil melalui angket. Angket berupa serangkaian pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk diisi responden (Bungin, 2017) dalam (Fadlilah, 2020). Tujuan dari angket pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran

bagaimana pemahaman guru mengenai keamanan pada alat bermain anak di TK PERTIWI 1 kota Bengkulu

Data diolah dengan menggunakan program excel untuk dihitung berdasarkan presentase jawaban, kemudian diurutkan mulai dari yang terbesar sampai yang terkecil. Angka yang sudah diurutkan berdasarkan presentasi itu lalu diolah secara deskriptif yaitu presentase dan rata-rata.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil

Berdasarkan hasil data penelitian tentang pemahaman guru mengenai keamanan pada alat bermain anak di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1. Pemahaman Guru PAUD mengenai pengertian keamanan pada alat bermain.

Tingkat Pemahaman	Skor	Pengertian	Presentase
Sangat Paham	21-25	4	66%
Paham	16-20	2	33%
Cukup Paham	11-15	0	0
Kurang Paham	6-10	0	0
Tidak Paham	0-5	0	0

Pemahaman guru PAUD mengenai pengertian keamanan pada alat bermain di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu dari hasil pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori sangat paham berjumlah 66% yaitu 4 responden, kategori paham 33% yaitu 2 orang responden, kategori cukup paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, kategori kurang paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, dan kategori tidak paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Tabel 2. Pemahaman guru PAUD mengenai tujuan keamanan pada alat bermain.

Tingkat Pemahaman	Skor	Tujuan	Presentase
Sangat Paham	13-15	4	66%
Paham	10-12	2	33%
Cukup Paham	7-9	0	0
Kurang Paham	4-6	0	0
Tidak Paham	0-3	0	0

Pemahaman guru PAUD terhadap tujuan keamanan pada alat bermain di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu dari hasil pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori sangat paham berjumlah 66% yaitu 4 responden, kategori paham 33% yaitu 2 orang responden, kategori cukup paham berjumlah 0% yaitu

0 responden, kategori kurang paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, dan kategori tidak paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Tabel 3. Pemahaman Guru PAUD mengenai pentingnya keamanan pada alat bermain.

Tingkat Pemahaman	Skor	Pentingnya	Presentase
Sangat Paham	29-35	3	50%
Paham	22-28	3	50%
Cukup Paham	14-21	0	0
Kurang Paham	8-13	0	0
Tidak Paham	0-7	0	0

Pemahaman guru PAUD mengenai pentingnya keamanan pada alat bermain di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu dari hasil pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori sangat paham berjumlah 50% yaitu 4 responden, kategori paham 50% yaitu 2 orang responden, kategori cukup paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, kategori kurang paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, dan kategori tidak paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Tabel 3. Pemahaman Guru PAUD mengenai standar keamanan pada alat bermain.

Tingkat Pemahaman	Skor	Standar	Presentase
Sangat Paham	21-25	5	83%
Paham	16-20	1	17%
Cukup Paham	11-15	0	0
Kurang Paham	6-10	0	0
Tidak Paham	0-5	0	0

Pemahaman guru PAUD terhadap standar keamanan pada alat bermain di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu dari hasil pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori sangat paham berjumlah 83% yaitu 5 responden, kategori paham 17% yaitu 1 orang responden, kategori cukup paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, kategori kurang paham berjumlah 0% yaitu 0 responden, dan kategori tidak paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

#### b. Pembahasan

Pemahaman guru terhadap pengertian keamanan pada alat bermain di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman sebesar 66% masuk ke dalam kategori paham. Permainan dikatakan aman untuk anak ketika bahan alat permainan terbuat dari bahan yang tidak berbahaya, setiap sisi permainan dipastikan tidak tajam dan cat yang digunakan juga tidak mudah mengelupas ketika dimainkan anak. Selain itu lokasi tempat bermain juga harus diperhatikan, terkait dengan luas, kebersihan, dan peralatan permainan yang tertata rapi

seperti kabel listrik dan peralatan berbahaya lainnya telah tertutupi agar tidak bisa diakses anak ketika bermain. (Wulan, 2017)

Pemahaman guru terhadap tujuan keamanan pada alat bermain di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman sebesar 66% masuk ke dalam kategori paham. Tujuan adanya keamanan pada alat bermain anak untuk mengantisipasi kecelakaan yang dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, mengingat usia anak yang masih belum matang secara fisik dan mental dalam merencanakan dan mempergunakan tubuhnya. (Dwi et al., 2016)

Pemahaman guru terhadap pentingnya keamanan pada alat bermain di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman sebesar 50% masuk ke dalam kategori paham. Aturan keamanan merupakan hal utama yang harus diperhatikan oleh pihak TK, dalam memberikan pengawasan guru harus berhati-hati, termasuk mengingat hal-hal yang berbahaya dan peraturan keamanan untuk keselamatan bermain. Hal terpenting yang harus diperhatikan adalah mencegah kecelakaan dan luka-luka. (Dwi et al., 2016)

Pemahaman guru terhadap standar keamanan pada alat bermain di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman sebesar 83% masuk ke dalam kategori sangat paham. Perkembangan standar pada produk permainan anak mencakup dua kategori, yaitu Standar Internasional dan Standar Nasional Indonesia (SNI). Hal tersebut dijelaskan oleh Harjanto dan Rahmi (2010:5) dalam (Wulan, 2017) bahwa pada Standar Internasional, ISO merupakan salah satu organisasi standarisasi internasional yang memiliki panitia teknis khusus dalam menangani standar mainan anak-anak yaitu ISO/TC 181. TC (technical committee) ini berfungsi melaksanakan perumusan standar mainan anak yang menyangkut kesehatan khususnya dalam aspek mekanik, kimia, dan tahan bakar.

Area tempat bermain dan peralatannya harus aman, tahan lama, dan bersih dari kotoran. Semua pijakan tempat bermain dan alat-alat harus kokoh, untuk menjaga kestabilan agar tidak licin, tidak basah atau adanya genangan air serta tidak berdebu. Tempat bermain harus mendorong anak untuk bergerak lebih leluasa ke segala arah, oleh karena itu penempatan alatalat atau benda-benda lain hendaknya diatur sedemikian rupa, sehingga tidak mengganggu atau membatasi ruang gerak bagi anak-anak. (Wulan, 2017)

## 4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### a. Simpulan

Hasil analisis data menunjukkan, pemahaman guru mengenai keamanan pada alat bermain anak di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, berada pada tingkat pemahaman kategori paham. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu guru sudah memahami (1). Pengertian keamanan pada alat bermain sebesar 66% termasuk ke dalam kategori paham (2). Pemahaman guru terhadap tujuan keamanan pada alat bermain sebesar 66% termasuk kedalam kategori paham (3).

Pemahaman guru terhadap pentingnya keamanan pada alat bermain sebesar 50% termasuk kedalam kategori paham (4). Pemahaman guru terhadap standar keamanan pada alat bermain sebesar 83% termasuk ke dalam kategori sangat paham.

#### **b. Rekomendasi**

Dari hasil penelitian rekomendasi yang dikemukakan dalam penelitian ini antara lain , diharapkan hendaknya guru aktif dalam mencari informasi mengenai keamanan pada alat bermain melalui berbagai media seperti, buku, internet dan mengikuti sosialisasi tentang keamanan pada alat bermain.

#### **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih kepada Dosen Pengampu Mata Kuliah Bermain dan Permainan, Ibu Zahratul Qalbi, M.Pd, guru-guru TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

#### **6. DAFTAR PUSTAKA**

- Apriyanti, H. (2017). Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Perencanaan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 111. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.22>
- B, H. U., & Lamatenggo, N. (2016). *Tugas Guru dalam Pembelajaran (Aspek yang mempengaruhi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Diyanti, A. O., Amiuza, C. B., & Mustikawati, T. (2014). Lingkungan Ramah Anak pada Sekolah Taman Kanak-Kanak. *JURNAL RUAS*, 57.
- Dwi, K., Muhammad, A., & Sutarmanto. (2016). ANAK DI SURABAYA. *IV(2)*, 369–376.
- Fadlilah, A. N. (2020). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>
- Khairunnisyah, D., & Ali, M. (2015). Aturan Keamanan Area Bermain Outdoor Anak Usia Prasekolah Di Tk Lkia Iii Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 4(11), 1–10.
- Marlina , S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. *Junral Ilmiah Potensia*, 83-90.
- Nurfadilah, & Krisnawati, S. (2014). *PENERAPAN KEAMANAN MAINAN DI LEMBAGA PAUD Nurfadilah*. 124–129.
- Putra, W. A. (2017). Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar Dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Paud Labschool Jember. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)*, 2(1), 86–100. <https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp86-100>
- Qalbi, z., Putera, R. F., Hidayati, I., & Daryati, M. E. (2020). PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN BERCERITA. *Pelita PAUD*, 8.
- Ronny Farwan, Muhamad Ali, L. (2015). Pemahaman Guru Paud Terhadap Kompetensi Pedagogik. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran khatulistiwa*, 4(6), 1–17. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/10636/10203>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R& D*. Surakarta(Solo): CV ALFABETA.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain,Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Wulan, S. (2017). *Studi tentang Standar Keamanan dan Nilai Edukasi pada Wahana Bermain Anak Usia 3-5 Tahun di Pusat Perbelanjaan*.