

**PENERAPAN METODE BERMAIN ANAK USIA DINI
PADA KELOMPOK B UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN DI TK
AL-FALAH****¹Rina Septiadiningsih, ²Euis Ety Rohaety³Lenny Nuraeni,**¹IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jendral Sudirman, Cimahi²IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jendral Sudirman, Cimahi³IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jendral Sudirman, Cimahi[¹rinaaseptia@gmail.com](mailto:rinaaseptia@gmail.com) [²e2rht@yahoo.com](mailto:e2rht@yahoo.com) [³lennynuraeni86@gmail.com](mailto:lennynuraeni86@gmail.com)

Abstrack

Sensitive period is the right time to instill the basis of the importance of counting. In addition to counting skills that must be developed also pay attention to the application of learning used. However, in the learning process, teachers often forget the importance of playing methods. If too often with giving assignments the child will feel bored, therefore what is used is the method of playing. Play method is one method that can be used by teachers to teach the ability to count children in the beginning. Based on this background, the purpose of this study was to determine the effect of the use of playing methods on initial numeracy skills. This study used the Quasi Experiment method with the Nonequivalent Control Group Design research design. The results of the pre test showed that there were no significant differences in the experimental group and the control group with $p\text{-value} > 0.05$, which was $0.135 > 0.05$ which was tested by the two average test results. While the post-test results showed that the initial numeracy ability after the application of the playing method experienced a significant difference with the $p\text{-value} < 0.05$, that is with the results of 0.0001 with the Mann-Whitney test. This method of playing can be used as a learning suggestion for educators to improve their ability to have an early start.

Keywords: Beginning Counting, playing method.

Abstrak

Masa peka adalah masa yang tepat untuk menanamkan dasar akan pentingnya berhitung. Selain kemampuan berhitung yang harus di kembangkan juga memperhatikan penerapan pembelajaran yang digunakan. Akan tetapi dalam proses pembelajaran, guru seringkali melupakan akan pentingnya metode bermain. Jika terlalu sering dengan pemberian tugas anak akan merasa jenuh, maka dari itu yang digunakan adalah metode bermain. Metode bermain merupakan salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk mengajarkan kemampuan berhitung permulaan anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain terhadap kemampuan berhitung permulaan. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil *pre test* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai $p\text{-value} > 0.05$ yaitu dengan hasil $0.135 > 0.05$ yang diuji oleh hasil uji dua rata-rata. Sedangkan hasil post test menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan setelah penerapan metode bermain mengalami perbedaan yang signifikan dengan nilai $p\text{-value} < 0.05$ yaitu dengan hasil 0.0001 dengan uji *Mann-Whitney* Dengan demikian metode bermain memberikan pengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini, sehingga metode bermain ini dapat

dijadikan saran pembelajaran untuk pendidik dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.

Kata Kunci :Berhitung Permulaan, metode bermain.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan adalah hak warga negara, tidak terkecuali pendidikan di usia dini merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. (L. Nuraeni, 2016) Perkembangan tersebut harus dipupuk sejak dini agar mampu bermanfaat bagi diri anak. Setiap orang tua pasti menginginkan anak yang berkembang sesuai tahapan usianya, akan tetapi tidak seluruh anak dapat mengembangkan seluruh aspek secara bersamaan dan sesuai dengan tahap perkembangannya, terkadang selalu saja anak memiliki suatu keterlambatan baik itu fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, moral dan agama, serta seni. Perkembangan apapun itu yang seharusnya berkembang sesuai tahapan usianya yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak, setiap anak memang mampu berkembang dengan sendirinya, tetapi akan lebih baik bila perkembangan anak diarahkan dan dimaksimalkan pada diri anak untuk masa yang akan datang.

Perkembangan bahasa terkait dengan perkembangan kognitif, yang berarti faktor intelek sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbahasa. Perkembangan kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental. (L. Nuraeni, 2015). Menurut S. Bloom (Rangkuti 2015: 3) segala upaya yang menyangkut aktivitas otak

termasuk kedalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, serta kemampuan mengevaluasi. Pada usia ini anak memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi dimana rasa ingin tahu diikuti anak dengan meniru orang yang berada di sekitarnya, belajar melalui pengamatan, belajar berkonsentrasi, serta anak mampu berimajinasi dengan sangat baik, pada usia ini anak belum bisa membedakan mana hal yang bersifat nyata dan mana hal yang bersifat imajinasi pada diri anak.

Kemampuan kognitif Anak usia dini adalah kemampuan berfikir pada anak, dimana kemampuan tersebut adalah perkembangan yang sangat perlu untuk dikembangkan. “Pada dasarnya kemampuan kognitif dimaksud agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang di dapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Menurut Susanto (2014: 48). banyak faktor yang dapat mengembangkan kognitif seorang anak, seperti faktor hereditas atau keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, serta faktor kebebasan.

Salah satu kemampuan kognitif pada anak yaitu kemampuan berhitung permulaan, pada masa usia dini ini anak mesti dibekali dengan kemampuan berhitung karena dikemudian hari anak

akan sering menjumpai keadaan matematis, penanaman konsep matematis dapat dikenalkan pada saat anak berusia 4-6 tahun. Akan sedikit sulit bagi anak untuk diterapkan ketika ia sudah menginjak masa sekolah dasar. Pada usia ini anak hanya dibekali dengan konsep berhitung permulaan. Dengan pengenalan berhitung permulaan anak akan diajak untuk paham konsep menghitung awal tanpa adanya kejenuhan dan keterpaksaan karena pada dasarnya hidup anak adalah dengan aktivitas bermain. Selain itu jangan pernah membuat anak takut dengan cara memarahinya ketika anak melakukan kesalahan.

Suatu pembelajaran tidaklah berjalan pada anak usia dini tanpa bermain, setiap pembelajaran yang dilakukan pada anak bersifat bermain karena pada hakikatnya anak berada pada masa bermain. Sebagaimana seorang guru mampu menerapkan suatu pembelajaran dalam permainan untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak. Maka ini menjadi suatu tantangan bagi guru agar mampu melakukan kewajibannya untuk mengembangkan seluruh kecerdasan anak dengan suatu permainan yang membuat anak senang serta terkesan, yang akan membuat anak selalu mengingat kejadian yang ia alami.

Menurut Susanto (2014: 99), apabila anak belajar berhitung dengan cara yang sederhana namun tepat serta konsisten akan membuat anak mampu beradaptasi dengan matematika dalam hidupnya, lain halnya jika kita menggunakan dengan cara yang salah atau memaksakan kepada anak, hasilnya pun akan kurang baik bagi perkembangan anak.

Bermain merupakan cara belajar yang penting bagi anak usia dini tetapi sering kali guru dan orang tua memperlakukan mereka sesuai dengan keinginan orang dewasa, bahkan sering melarang anak untuk bermain, akibatnya

pesan-pesan yang akan diajarkan orang tua sulit diterima anak karena banyak hal disukai oleh anak dilarang oleh orang tua. Mulyasa (2014: 167)

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Mayesty (dalam Mursyid 2015: 36) anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja, anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimana terus melakukannya dimana pun mereka memiliki kesempatan mencakup seluruh pembelajaran. Pada anak usia dini ditekankan kembali bahwa anak usia dini adalah masa bermain bagi anak, maka pembelajaran yang diberikan kepada anak pun dengan bermain. Pada dasarnya setiap sekolah pun menerapkan pembelajaran ini akan tetapi metode bermain yang selalu sama akan membuat anak jenuh. Setiap pembelajaran yang diberikan akan membuat anak senang dengan bermain akan tetapi bermain pada anak pun harus bersifat baru bagi anak.

Tanpa anak sadari bahwa dirinya dalam permainan itu sudah dapat mengenal serta menerapkan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru tanpa adanya beban bagi anak untuk menghafal bilangan dengan lambang bilangannya. Maka pada penelitian ini mengambil judul **“Penerapan Metode Bermain Anak Usia Dini Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan di TK Al-Falah”**

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan metode kuasi eksperimen dengan menggunakan desain kelompok kontrol *non-ekuivalent*. Pada kuasi eksperimen ini subjek tidak

dikelompokkan secara acak, tetapi peneliti menerima keadaan subjek seadanya, (Ruseffendi, 2010: 52). Pada penelitian ini dilakukan pada dua kelas. Kelas yang pertama sebagai kelas eksperimen, dan kelas lainnya sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran biasa. Dengan demikian desain eksperimen dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai bentuk pada awal dan akhir pembelajaran kedua kelas diberi tes sehingga desain penelitiannya (Ruseffendi, 2005: 50) adalah sebagai berikut:

A : O X O

A : O O

Keterangan :

A: Sampel yang dipilih berdasarkan kelas

O: *Pretest* = *posttest* (tes kemampuan berhitung permulaan)

X: Perlakuan Pembelajaran dengan Metode bermain.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas variabel terikat (berhitung permulaan), dan variabel bebas (metode bermain). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok B dengan rentang usia lima sampai enam tahun di TK Al-Falah.

Instrumen penelitian ini menggunakan pedoman observasi dengan penilaian menggunakan skala likert dengan skor yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1-4, skor 1 untuk penilaian BB (belum berkembang), skor 2 untuk penilaian MB (mulai berkembang), skor 3 untuk penilaian BSH (berkembang sesuai harapan), skor 4 untuk penilaian BSB (berkembang sangat baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di Taman kanak-kanak (TK) Al-Falah Permata Cimahi dengan populasinya adalah seluruh siswa kelas B di TK tersebut. Dua kelas yang menjadi sampel penelitian ini adalah kelas B1 sebagai kelas kontrol dan B2 sebagai kelas eksperimen. Banyak anak di kelas eksperimen adalah 15 anak dan kelas kontrol 15 anak,

Pembelajaran yang dilaksanakan sebanyak sepuluh pertemuan, pada masing-masing kelas dan pembelajaran yang diambil adalah berhitung permulaan. Pembelajaran tersebut dipilih karena diantara pembelajaran yang ada pada semester genap, pembelajaran itulah yang dianggap paling cocok dilakukan penelitian dengan menggunakan metode bermain. Pertemuan pertama digunakan untuk *pretest*, delapan pertemuan berikutnya digunakan untuk pembelajaran, dan pertemuan terakhir digunakan untuk *posttest*. Pembelajaran berhitung permulaan di kelas eksperimen menggunakan metode bermain, sedangkan di kelas kontrol menggunakan pembelajaran biasa oleh guru kelas

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data terhadap sampel penelitian, dengan tujuan untuk mengetahui apakah kemampuan berhitung permulaan anak usia dini yang pembelajarannya menggunakan metode bermain lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran biasa dan peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini yang pembelajarannya menggunakan metode bermain lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran biasa.

Untuk lebih memudahkan dalam menganalisis data hasil skor *pretest* dan skor *posttest*, maka akan disajikan deskripsi statistik untuk hasil skor *pretest* dan skor *posttest* kemampuan berhitung

permulaan Anak Usia Dini. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Variabel	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
	Pretes	Postes	Pretes	Postes
N	15	15	15	15
Nilai Max	42	48	37	38
Nilai Min	16	35	25	26
Rata-rata	28,93	40,33	32,4	34
S t D e v	7,81	4,23	3,85	3,62

Tabel 1.1
Deskripsi Data Kemampuanberhitung permulaan

Pada Tabel 1.1 diperoleh rata-rata tes kemampuan awal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda sebesar 3,47. Simpangan baku kemampuan awal kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, sehingga kelas kontrol lebih menyebar.

Pada tabel tersebut juga terlihat rata-rata postest kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda sebesar 6.33. Kelas eksperimen rata-ratanya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen mempunyai simpangan baku lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Dapat dilihat bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata kemampuan berhitung permulaan yang lebih tinggi dan penyebarannya lebih kecil dibandingkan kelas kontrol.

Uji *Mann Whitney* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis kedua kelas. Uji *Mann Whitney* dilakukan dengan menggunakan *Software SPSS23* dengan taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya diperoleh kesimpulan bahwa dari salah satu kelas tidak berdistribusi normal sehingga pengujian hipotesis dilakukan dengan uji statistik non parametrik *Mann-Whitney*. Hipotesis dalam pengujian ini dirumuskan sebagai berikut:

$H_0 : u_1 = u_2$: (Tidak terdapat perbedaan kemampuan akhir berhitung permulaan Anak Usia Dini yang pembelajarannya menggunakan metode bermain dengan yang menggunakan pembelajaran biasa).

$H_1 : u_1 \neq u_2$: (Terdapat perbedaan kemampuan akhir berhitung permulaan Anak Usia Dini yang pembelajarannya menggunakan metode bermain dengan yang menggunakan pembelajaran biasa)

Kriteria:

- Jika signifikansi (2-tailed) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Dengan menggunakan uji non parametrik, yaitu dengan *Mann-Whitney* diperoleh hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 1.2
Hypothesis test Summary

Hypothesis Test Summary			
Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1 The distribution of kemampuan berhitung permulaan is the same across categories of kontrol.	Independent-Samples Mann-Whitney U Test	.000 ¹	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is .05.

¹Exact significance is displayed for this test.

Berdasarkan Tabel 1.2 terlihat bahwa nilai Signifikansi 0.0001, maka Signifikansi $< 0,05$ sehingga H_0 ditolakyang berarti terdapat perbedaan kemampuan akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dikemukakan sebelumnya, hasil tes awal kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan dibandingkan dengan hasil kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal kemampuan berhitung permulaan anak usia dini antara kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Dilihat dari penilaian data pretest eksperimen menunjukkan bahwa penilaian anak masih belum berkembang dan mulai berkembang dalam pembelajaran berhitung permulaan. Penilaian yang didapat tidak banyak yang mendapat nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Rata-rata anak berada pada penilaian mulai berkembang (MB). Kemampuan berhitung permulaan pretes anak usia dini masih di bilang rendah, menunjukkan bahwa data yang diperoleh dan kenyataan dilapangan yaitu bahwa nilai kemampuan berhitung permulaan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan.

Setelah kedua kelas diberi perlakuan, kelas eksperimen menggunakan metode bermain dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran biasa yang dilakukan disekolah. Diperoleh hasil uji perbedaan mann whitney postest yang menunjukkan bahwa nilai kemampuan berhitung permulaan anak usia dini yang pembelajarannya menggunakan metode bermain lebih baik daripada yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran biasa yang dilakukan disekolah. Karena pada hasil data menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Dengan demikian, pencapaian kemampuan berhitung permulaan anak usia dini untuk kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada data pretes dan postes kelas eksperimen yang telah didapatkan dapat dilihat hasilnya yaitu pada data pretes kelas eksperimen memiliki hasil yang sama dengan kelas kontrol, kemudian kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan penanganan yang berbeda yaitu kelas eksperimen dengan metode bermain sedangkan pada kelas kontrol yaitu pembelajaran yang biasa dilakukan disekolah, didapatkan hasil setelah sebanyak delapan kali pertemuan dikelas

bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol, walaupun pada hasilnya kelas kontrolpun memiliki peningkatan, akan tetapi pembelajaran yang menggunakan metode bermain jauh lebih meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada data postes menunjukan bahwa Selain itu, pembelajaran menggunakan metode bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar. Berbagai cara dan teknik dapat digunakan dalam kegiatan seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, meloncat, menendang, melempar dan lain sebagainya (Risaldy, 2015: 47).

Dari hasil pengamatan penelitian faktor penyebab meningkatnya kemampuan berhitung permulaan yang disebabkan oleh metode bermain adalah perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pembelajaran seperti ini sangat efektif membuat siswa aktif karena kegiatan pembelajaran seperti ini tidak terpusat kepada guru, disini guru sebagai fasilitator dan siswalah yang menjadi pemeran utama dalam kegiatan.

Selain itu keantusiasan siswa dapat terlihat saat mereka melakukan kegiatan bermainnya karena ada semangat dan kegiatan yang baru bagi anak yang tumbuh untuk berani mengikuti kegiatan secara luwes dan tanpa batas, meskipun masih dalam pengawasan peneliti. Kebanyakan anak mengapresiasi kegiatan yang mereka lakukan dengan tawa bahagia bersama teman lainnya. beralih pada sesuatu yang ingin dicapai pada anak usia dini ialah melihat bagaimana seorang anak merasa senang dan ketika ia merasa senang apapun kegiatan yang diberikan meskipun itu adalah suatu pembelajaran bagi anak, anak tidak akan merasa tertekan dan tidak merasa terbebani atas kegiatan yang telah ia lakukan. Peningkatan

kemampuan anak yang mampu terlihat ialah dengan anak paham akan lambang bilangan yang disusun secara berurut dalam sebuah permainan dimana anak melihat langsung meskipun tidak ada intruksi untuk menghafal bagaimana lambing bilangan 1-10 tetapi anak mampu memperlihatkan bahwa anak dari sebuah permainan mampu mengetahui lambing bilangan sesuai dengan bilangannya. Hal ini disebabkan karena dalam metode bermain anak merasa senang dan apa yang ia lihat serta apa yang guru instruksikan adalah sebuah informasi sebagai misi ia menyelesaikan sebuah permainan. Maka dari itu metode bermain dengan permainan yang beragam merupakan cara yang sangat tepat diterapkan bagi anak.

Gambar 1.1
proses pembelajaran pada saat
dilakukan tindakan di kelas
eksperimen



Terlihat pada gambar 1.1 anak sedang melakukan kegiatan di luar kelas eksperimen dengan kegiatan bermain. Dimana anak pada kegiatan ini memainkan permainan ular tangga secara langsung dan setiap kali anak menginjak nomer yang ia dapat, anak akan mendapatkan sebuah intruksi untuk menjawab instruksi-instruksi tersebut adalah yang berhubungan dengan berhitung permulaan. Sebagai contoh perintah yang diberikan kepada anak ialah, menggambarkan lambang

bilangan, menyebutkan bilangan secara mundur, mengetahui bila setelah angka 5 dan sebelum angka 5 adalah angka berapa, dan masih banyak lagi hal lainnya yang berkaitan dengan berhitung permulaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa pengaruh penggunaan metode bermain terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini membuktikan bahwa melalui metode bermain pada kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran biasa yang dilakukan disekolah. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata gain data *pre test* dan data *post test* pada kelompok eksperimen nilai rata-rata gain memiliki hasil lebih besar dibandingkan nilai rata-rata gain kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Nuraeni, L. (2015). Pemerolehan Morfologi (Verba) Pada Anak Usia 3, 4 Dan 5 Tahun (Suatu Kajian Neuro Psikolinguistik). *STKIP Siliwangi Bandung*, 1(1), 13–30.
- Nuraeni, L. (stkip S. (2016). *DESAIN PAUD ACCESSIBLE BAGI SEMUA* Lenny Nuraeni. 2(1).
- Mursyid. (2015). *pengembangan pembelajaran PAUD*. Bandung : PT
- Ruseffendi, E.T. (2010). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan Bidang Non-Eksaktalainnya*. Bandung: Tarsito.
- Susanto, A. (2014). *perkembangan aak usia dini* . jakarta: karisma putra utama .

JURNAL CERIA

ISSN : 2614-6347 (Print) 2614-4107 (Online)

Vol.2 | No.3 | Mei 2019

Rangkuti, J. S. (2015). *Rumah Main Anak* . jogja : Sahabar sejati Publishing .

Mulyasa, M. (2014). *MANAJEMEN PAUD*.Bandung : PT. REMAJA ROSDAKARYA .