

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF (BERPIKIR KREATIF) ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BALOK STUDI QUASI PADA KELOMPOK B**

**Yeni Trianingsih<sup>1</sup>, Syah Khalif Alam<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

<sup>2</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi  
<sup>1</sup>lytrianingsih@gmail.com, <sup>2</sup>khalif@ikipsiliwangi.ac.id

**ABSTRACT**

The background of this research is from the existing problems there is group B Integrated Islamic Kindergarten (TKIT) in Cimahi city, namely cognitive ability is still low, especially creative thinking. The cause is not getting more attention on cognitive aspects. Learning on cognitive aspects to children is not optimal. Learning on the cognitive aspects of schooling only comes from books or assignments, and the learning strategies are less varied. In connection with these problems, it is deemed necessary to improve cognitive aspects, especially creative thinking. One of the efforts to improve cognitive aspects is through the learning media activities of blocks as an alternative to improving existing learning. Based on the above problems, the research objective is to find out the extent of the child's success after the teacher uses learning blocks. The subject is group B, amounting to 20 students. Which is divided into 2 classes, 10 people for the experimental class and 10 people for the control class. The results of the study of cognitive abilities especially creative thinking after conducting research using experimental methods, showed a change towards a better direction. This can be seen in the data that before the research (pretest) the experimental class barada was in the medium and low categories, whereas after using the beam learning media increased to the medium and high categories. The recommendations of this study are that teachers are expected to consider the beam learning media as an alternative learning strategy, especially cognitive aspects, especially children's creative thinking at TKIT Cimahi City.

Keywords: Creative Thinking, Early Childhood, Beam

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dari permasalahan yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) di kota Cimahi masih rendah, khususnya berpikir kreatif. Hal ini terlihat dikarenakan kemampuan kognitif kurang mendapat perhatian lebih. Pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan kognitif kepada anak belum optimal. Pembelajaran pengembangan bidang kemampuan kognitif di sekolah hanya bersumber pada buku-buku atau lembaran tugas, serta strategi pembelajaran yang kurang bervariasi. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, dipandang perlu untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran kognitif khususnya berpikir kreatif. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah melalui kegiatan media pembelajaran balok sebagai alternatif untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang ada. Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan anak setelah guru menggunakan media pembelajaran balok. Subjeknya adalah kelompok B yang berjumlah 20 anak didik. Yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu 10 orang untuk kelas eksperimen dan 10 orang untuk kelas kontrol. Hasil penelitian kemampuan kognitif khususnya berpikir kreatif setelah melakukan penelitian menggunakan metode eksperimen, menunjukkan adanya perubahan kearah yang lebih baik. Hal ini terlihat dalam data bahwa sebelum penelitian (*pretest*) kelas eksperimen barada pada kategori sedang dan rendah, sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran balok meningkat menjadi

kategori sedang dan tinggi. Adapun rekomendasi dari penelitian ini adalah guru diharapkan dapat mempertimbangkan media pembelajaran balok sebagai strategi pembelajaran alternatif khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif (berpikir kreatif) anak di TKIT Kota Cimahi.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Anak Usia Dini, Balok

## **PENDAHULUAN**

Anak adalah harapan bagi setiap orang tuanya, anak adalah sosok manusia yang sama persis seperti kita dalam hak dan kewajibannya terhadap alam semesta dan lingkungan hidupnya. Di Indonesia Anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0 sampai 6 tahun. Guru pada saat memberikan pelajaran harus melihat usia, alat belajar, sumber belajar, dan metode pembelajarannya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah satuan pendidikan prasekolah yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar (UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 28). Masa PAUD juga disebut dengan masa *golden age* (usia emas) atau masa peka yang terjadi sekali selama kehidupan manusia. Mengingat betapa pentingnya periode kanak-kanak maka dengan hal inilah stimulus yang tepat sangat diperlukan agar lebih optimal.

Contoh media untuk belajar dalam menstimulasi kognitif khususnya berpikir kreatif anak adalah alat permainan balok, yaitu alat bermain yang dapat dipasang menjadi bermacam-macam bentuk dan dapat pula di susun keatas, ke bawah, ke samping menurut keinginan dari masing-masing anak yang melakukan permainan untuk melatih kemampuan otak juga stimulus untuk anak agar dapat mengetahui pemecahan masalah sehari-hari. Namun pada keny-

ataannya guru lebih mendominasi pada saat pembelajaran berlangsung. Media untuk membuat suatu proyek terbatas dan anak-anak senang meniru apa yang dicontohkan oleh guru, hanya beberapa siswa yang mau mengemukakan pendapat dan idenya. Dari berbagai hambatan yang telah diuraikan dipandang perlu melakukan suatu penelitian yang menerapkan suatu media tertentu yang bisa mengembangkan kognitif pada anak khususnya berpikir kreatif maka peneliti mengambil judul untuk penelitian ini yaitu “Meningkatkan Kemampuan Kognitif (berpikir Kreatif) Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Balok Studi Quasi Pada Kelompok B.

## **METODOLOGI**

Peneliti memakai metode eksperimen dalam penelitian ini yaitu merupakan salah satu metode dalam penelitian kuantitatif. Metode ini melakukan pengontrolan terhadap pengaruh-pengaruh yang menyebabkan hasil eksperimen tidak valid serta melakukan observasi terhadap apa yang terjadi dari perlakuan atau manipulasi variabel.

Dengan kata lain, peneliti memiliki kontrol terhadap apa yang akan terjadi pada subjek penelitian dengan memberikan kondisi spesifik sistematis. Peneliti kemudian membuat perbandingan antara subjek yang telah menerima kondisi tertentu dengan subjek yang lain yang belum pernah menerima kondisi tersebut atau antara subjek yang telah

mengalami kondisi lain yang berbeda. Penelitian eksperimental juga memiliki tujuan tertentu, yaitu untuk meneliti hubungan sebab-akibat antara kondisi yang dimanipulasi dengan hasil yang diukur, diuji atau diteliti. Menurut **Ruseffendi** (2010: 41) menyatakan bahwa dalam penelitian jenis ekaperimen, desain penelitian sangat penting penelitian eksperimen memakai berbagai jenis desain penelitian yang berbeda, beberapa diantaranya yaitu:

a. Eksperimen Murni (*True Experiment*)

Karakteristik unik dari penelitian eksperimen murni adalah suatu desain di mana subjeknya disusun secara acak ke dalam kelompok-kelompok yang berbeda. Dengan sistem acak atau *random*, setiap subjek yang terlibat di dalamnya akan memiliki kesempatan yang sama. **Ruseffendi** (2010: 50) mengemukakan bahwa karakteristik eksperimen murni tidak dimiliki oleh desain eksperimen lainnya adalah pengelompokan subjek secara acak. Prosedur ini jika digunakan dalam sampel yang besar, maka dapat membantu untuk memastikan tidak ada perbedaan utama antar subjek dalam tiap kelompok sebelum eksperimen dimulai. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menyimpulkan bahwa hasil penelitian tidak dikaitkan atau disebabkan oleh perbedaan subjek sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*) atau pada saat *treatment*. Hergenbahn dan Olsom (2008: 20), mengemukakan bahwa setiap eksperimen melibatkan sesuatu perubahan yang diukur.

b. Kuasi Eksperimen (Quasi Experiment)

Atau disebut juga kuasi percobaan hampir sama dengan eksperimen murni tetapi ada perbedaan dalam beberapa hal. Tujuan penelitian ini adalah sama yaitu untuk menentukan sebab dan akibat serta adanya manipulasi langsung pada kondisi yang diinginkan, sedangkan yang membedakannya adalah dalam kuasi eksperimen tidak ada sistem acak atau *random* pada subjeknya. **Ruseffendi** (2010: 52), mengemukakan bahwa situasi umum untuk mengimplementasikan penelitian kuasi eksperimen adalah dengan menggunakan beberapa kelas atau sekolah yang dapat diteliti untuk mengetahui dampak dari suatu materi pelajaran atau metode pengajaran. Suatu kelas yang lengkap telah disusun untuk suatu kompetensi dasar tertentu. kelas tersebut tidak disusun secara acak dan memiliki guru yang berbeda, namun tentu saja kita dapat memberikan perlakuan eksperimental pada beberapa kelas dan kelas yang lain dapat dikatakan sebagai kelas pembanding atau kelas kontrol.

Menurut Jakni (2016: 1) variabel bebas sengaja dikendalikan dan dimanipulasi (dibedakan perlakuan)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil dari penelitian yang diawali dengan menyusun kisi-kisi instrumen yang peneliti dapat dari PERMENDIK-BUD No: 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini tentang kognitif (berpikir Kreatif) yaitu Belajar dan Pemecahan Masalah contohnya bagaimana jika sebuah balok dimasukan ke dalam air, contoh lain

dalam pembelajaran menggunakan media balok yaitu anak dapat menyusun balok dengan rapih. contoh dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran balok yaitu anak mampu berkomunikasi dengan temannya dan juga dengan guru tentang kegiatan yang dilakukan, anak dapat mengemukakan pendapat jika diminta guru mengenai kegiatan bermain balok. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan), contoh dalam kegiatan menggunakan media pembelajaran balok yaitu: anak mampu menunjukkan imajinasi dengan media pembelajaran balok, anak mampu membuat istana, anak mampu membuat bentuk binatang, anak mampu membuat bentuk kendaraan, anak mampu membuat rumah dan lain-lain.

Peneliti juga menggunakan acuan PERMENDIKBUD No: 146 tahun 2014 Tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu pada kurikulum 2013 menggunakan proses saintifik Tema yang akan dipelajari dan sesuai dengan indikator perkembangan Anak. kelompok B usia 5-6 tahun dalam aspek kognitif sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu KD 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif dan KD 4.5 yaitu menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif, dalam indikator pencapaian perkembangannya yaitu mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi. Setelah menyusun kisi-kisi lalu mengolah data menggunakan SPSS 20, dan hasilnya sebagai berikut yaitu berdasarkan tujuan penelitian dan langkah-langkah pengolahan data *pretest* pada kelas eksperimen yakni 7 anak berada pada kategori sedang dengan presentasi 70% dan 3

anak berada pada kategori rendah dengan presentasi 30%. Dari perhitungan statistik *pretest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) pada data statistik yaitu 5,80, nilai tengah (median) yaitu 5,50 dan nilai yang sering muncul (mode) adalah 5 dan nilai yang paling tinggi (maksimum) 7 dan nilai yang paling rendah (minimum) adalah 4. Berdasarkan data yang telah diolah untuk *pretest* kelas kontrol kemampuan kognitif (berpikir kreatif) yaitu yang berada pada kategori rendah berjumlah 2 anak dengan presentasi 20% dan yang berkategori sedang 8 anak dengan presentasi 80%. Dari hasil *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) yaitu 5,80, nilai tengah (median) 5,50 dan nilai yang sering muncul (modus) yakni 5, nilai rendah (minimum) pada data ini 4 dan nilai yang paling tinggi (maximum) 8. Kondisi akhir kemampuan kognitif (berpikir kreatif) Anak Usia Dini pada kelompok B setelah perlakuan dengan media pembelajaran balok yaitu menunjukkan adanya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa terdapat 4 kategori sedang dengan presentasi 40% dan 6 berada pada kategori tinggi dengan presentasi 60%. Hasil data *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) yaitu 9,30, nilai tengah (median) 9,50 dan nilai yang sering muncul (mode) yaitu 8, sedangkan nilai yang paling rendah (minimum) yaitu 7, nilai yang paling tinggi (maximum) yaitu 12. Berdasarkan data yang telah diolah dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif (berpikir kreatif) pada kelompok kontrol *Posttest* adalah anak yang bera-

da pada kategori rendah berjumlah 2 anak dengan presentasi 20% dan yang berkategori sedang berjumlah 8 anak dengan presentasi 80%, ini menandakan kelas kontrol tidak mengalami perubahan hasil dengan media pembelajaran biasa. Dari data statistik hasil posttest kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) yaitu 5,80, sedangkan nilai tengah (median) 5,50 dan nilai yang sering muncul (modus) yaitu 5 nilai terendah (minimum) pada data ini 4 dan nilai yang tertinggi (maximum) 8. Uji Normalitas yang dilakukan pada *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji dengan program bantuan SPSS 20. Kriteria pengujian dalam uji normalitas yakni jika diperoleh hasil p value lebih kecil dari 0,05 maka distribusi datanya adalah tidak normal, sedangkan jika diperoleh hasil lebih besar dari 0,05 maka distribusi datanya adalah normal. Berdasarkan data hasil pengujian normalitas diketahui jika hasil data diperoleh lebih dari 0,05 maka disimpulkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Ini dapat dilihat dari data statistik yaitu perhitungan statistik *pretest* kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) yaitu 5,80, nilai tengah (median) yaitu 5,50 dan nilai yang sering muncul (mode) yaitu 5, nilai terendah (minimum) 4 dan nilai tertinggi (maksimum) 8. Hasil uji homogenitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS 20 yaitu diperoleh 0,652 lebih besar dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan data yang sejenis atau homogen. Hasil uji t-test independent data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS 20 yaitu nilai

rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 5,60 dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 5,80 dan memiliki nilai rata-rata yang berdekatan.

Berdasarkan hasil uji independent diperoleh hasil dengan p value 0,762 maka 0,762 lebih besar dari 0,05 dengan kata lain data diterima, dalam arti bahwa data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uji data normalitas *posttest* yaitu kelas eksperimen 609 dan kelas kontrol 263 maka hasil yang diperoleh lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah diberikannya *treatment* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran biasa pada kelompok kontrol, terjadi perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen terhadap kemampuan kognitif (berpikir kreatif) ditunjukkan uji t independent terhadap data *posttest* dengan bantuan SPSS 20. Nilai rata-rata yang diperoleh untuk kelompok eksperimen adalah 9,30 dan untuk kelompok kontrol adalah 5,80. Data tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pada uji t independent data *posttest* menunjukkan p value 0,000 kurang dari 0,05 maka hasil *posttest* kemampuan kognitif (berpikir kreatif) dinyatakan ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang artinya terdapat peningkatan dari media pembelajaran balok terhadap kemampuan kognitif (berpikir kreatif) Anak Usia Dini pada kelompok B di TKIT Qurrata A'yun Cimahi.

### Pembahasan

Bermain berdasarkan pada tahap-tahap perkembangan kognitif, yaitu sensori motor, pra operasional, operasi konkrit dan operasi formal. Selain itu mempunyai kekuatan kognitif, bermain dapat menaikkan struktur mental melalui tanda-tanda (*sign*) dan alat-alat (*tools*) yang kemudian menaikkan perkembangan bahasa dan berpikir. Berpikir kreatif anak-anak dapat distimulasi misalnya dengan media pembelajaran balok. Berdasarkan Teori di atas maka peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir kreatif Anak Usia Dini dengan media pembelajaran balok, agar anak mampu membangun ide-ide atau gagasannya, dan dapat memecahkan masalah sehari-hari. Menurut Sutirman (2013: 15) kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.

Menurut hasil survey Masnipal (2013) yang dilakukan di sejumlah taman kanak-kanak di kota Bandung dan Cimahi, menunjukkan bahwa hampir setiap taman kanak-kanak memiliki alat permainan balok. Akan tetapi karena tidak ada bimbingan guru, permainan tersebut tidak optimal sebagaimana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Menurut Dodge (dalam Masnipal, 2013: 293) mengemukakan sasaran terkait perkembangan berpikir kreatif melalui permainan balok (*block play*) yaitu (1) fleksibilitas pendekatan masalah, (2) eksplorasi sebab dan akibat, (3) klasifikasi objek, (4) membandingkan/mengukur, (5) menyusun objek dalam suatu rangkaian, (6) mengenal pola dan dapat mengulanginya, (7) me-

nunjukkan posisi dalam ruang, (8) menggunakan angka dan menghitung, dan (9) membuat gambaran dan menginterpretasikan. Menurut Asmawati (2014: 36) Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulasi seluruh pancaindra anak usia dini.

Melalui kegiatan bermain, semua pancaindra anak distimulasi untuk memberikan rangsangan pada kemampuan penalarannya. Pada saat anak usia dini bermain terjadi eksplorasi, penemuan, penciptaan, dan lain-lainnya yang dapat mengembangkan daya pikir dan daya imajinasi juga perilaku yang kreatif sehingga guru dapat mengamati dan menilai capaian perkembangan anak. Dengan penjelasan di atas maka peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir kreatif melalui media pembelajaran balok. Berdasarkan hasil observasi bahwa kemampuan kognitif khususnya berpikir kreatif Anak Usia Dini pada kelompok B di TKIT Qurrata A'yun yang menggunakan media pembelajaran balok lebih baik daripada yang memakai pembelajaran biasa, ini terlihat dari data *pretest* dan data *posttest*. Pada awal penelitian masih dalam taraf sedang dan rendah, ini terlihat dari data *pretest* kelompok eksperimen pada awal penelitian 7 anak berada pada kategori sedang dengan presentasi 70% dan 3 anak berada pada kategori rendah dengan presentasi 30%. Sedangkan pada kelompok kontrol pada awal penelitian 8 anak berada pada kategori sedang dengan presentasi 80% dan 2 anak berada pada kategori rendah dengan presentasi 20% dan tidak meningkat dengan pembelajaran biasa. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan

pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Berpikir yaitu mengembangkan otak manusia untuk mendapatkan ide-ide atau gagasan. Dalam memunculkan ide-ide atau gagasan untuk anak hendaklah guru mampu berperan aktif. Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan hasil yang sesuai harapan sebelumnya oleh peneliti, maka peneliti merencanakan sebuah kegiatan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Rencana pembelajaran dibuat oleh guru. Untuk mengamati proses pembelajaran dibuat instrument pembelajaran. Proses pembelajaran terdiri dari:

- 1). Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2). Lembar observasi aktivitas anak didik pada media pembelajaran balok

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan pada kelas B di TKIT Qurrata A'yun Kota Cimahi dengan Quasi Eksperimen, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: data kemampuan awal (*pretest*) diketahui bahwa kemampuan kognitif (berpikir kreatif) anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu berada pada tingkat sedang dan rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang diberikan pada saat *pretest* yaitu menggunakan pembelajaran biasa yang dilakukan dikelas, contohnya mengisi LKA yang diawali dengan berdoa selanjutnya bercakap-cakap oleh guru sesuai dengan tema dan sub tema. Pada tujuan pembelajarannya diarahkan pada calistung dan jarang memakai media pembelajaran sehingga dengan pembelajaran tersebut membuat anak cepat bosan dan merasa jenuh. Pembelajaran

yang seperti ini tidak dapat mengeksplor anak untuk kemampuan yang dimilikinya, sehingga dilihat dari data *pretest* kemampuan kognitif (berpikir kreatif) anak masih dalam kategori sedang dan rendah. Kemampuan kognitif (berpikir kreatif) Anak Usia Dini yang menggunakan media pembelajaran balok lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran biasa, ini terlihat dari data data *pretest* dan *posttest* bahwa dari data *pretest* kemampuan kognitif (berpikir kreatif) masih dalam kategori rendah dan sedang, setelah *posttest* meningkat menjadi sedang dan tinggi.

Gambaran kemampuan siswa dalam implementasi pembelajaran dengan media pembelajaran balok yaitu anak menjadi lebih senang dan antusias dengan seringnya mereka bermain dengan media pembelajaran balok. Kemampuan mereka menjadi tereksplor, mereka mencoba membuat berbagai bentuk dengan balok.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Hendriana, H., & Afrilianto, M. (2017). *Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung: Refika Aditama.
- Isjoni, H.(2011) *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* Bandung: ALFA-BETA.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Masnipal (2013). *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.3 | No.1 | Januari 2020

Sutirman (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.

PERMENDIKBUD No: 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

PERMENDIKBUD No: 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Sutirman (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.

UU RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas pasal 28.