

Pengembangan Media Abelsa untuk Kemampuan Mengenal Konsep Seriasi Anak Usia 5-6 Tahun.

Firda Herawati¹⁾, Enda Puspitasari²⁾, Zulkifli³⁾

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Email: firda.herawati0736@student.unri.ac.id, pakzul59.nz@gmail.com,
enda.puspitasari@lecturer.ac.id³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep seriasi anak usia 5-6 tahun. Mengetahui kelayakan media Abelsa dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep seriasi anak usia 5-6 tahun. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1). Potensi dan masalah, 2) pengumpulan data atau informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk dan 6) uji coba produk. Hasil penelitian menunjukan dari penilaian validator pada penilaian materi mendapatkan rata-rata persentase 77,50% dengan kategori layak. Hasil penilaian dari validator pada penilaian media mendapatkan rata-rata persentase 80% dengan kategori layak. Dan uji coba produk dengan uji coba terbatas kepada 3 orang anak dari pengamatan peneliti bahwa dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu secara keseluruhan produk media Abelsa Game yang telah dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari ADDIE . mengembangkan 5 tahapan, yaitu: 1. *Analyze* (mengumpulkan informasi) 2. *Desain* (mendesain konsep dari produk yang akan dibuat) 3. *Development* (pengembangan ini adalah proses mewujudkan desain) . 4. *Implementation* (Uji coba produk). 5. *Evaluation* (Evaluasi Produk).

Kata Kunci: Media Abelsa , Kemampuan Mengenal Konsep Seriasi Anak Usia 5-6 tahun

Abstract

This study aims to produce media to improve the ability to recognize the concept of serialization for children aged 5-6 years. Knowing the feasibility of Abelsa media in increasing the ability to recognize the concept of serialization for children aged 5-6 years. This research and development is carried out with the following steps: 1). Potential and problems, 2) collecting data or information, 3) product design, 4) product validation, 5) product revision and 6) product testing. The results of the study show that from the validator's assessment of the material assessment, the average percentage is 77.50% with a decent category. The results of the assessment from the validator on the media assessment get an average percentage of 80% with a decent category. And product trials with limited trials to 3 children from the observations of researchers that it can be said that it is feasible to use in the learning process. Therefore, the overall Abelsa Game media product that has been developed can be said to be feasible to use to improve the ability to recognize concepts for children aged 5-6 years. This research is an R&D research that adopts the development of ADDIE. develop 5 stages, namely: 1. *Analyze* (gather information) 2. *Design* (design the concept of the product to be made) 3. *Development* (this development is the process of realizing the design) . 4. *Implementation* (Product trial). 5. *Evaluation* (Product Evaluation).

Keywords: *Abelsa Media, Ability to Recognize the Concept of Seriasi Children aged 5-6 years*
PENDAHULUAN

Menurut Moh. Nazir (2013) Anak usia dini juga sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) yang memiliki rentang usia dari lahir sampai mereka berumur 6 tahun. Pada masa *golden age* ini adalah periode awal yang sangat penting dan mendasar pada tahap pertumbuhan dan tahap perkembangan. Pertumbuhan pada masa periode awal ini adalah pertumbuhan pada masa ini mengalami tingkat ketercapaian yang optimal jika di stimulasi dengan baik dan benar karena pertumbuhan pada masa keemasan ini menjadi sangat menentu bagi pertumbuhan periode selanjutnya. Perkembangan anak pada masa keemasaann ini juga menjadi sangat penting dalam proses menuju perkembangan yang sempurna, proses perkembangan yang sempurna akan sesuai jika stimulasi yang diberikan sangat tepat.

Menurut Piaget (dalam Khadijah,2016) menyatakan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung begitu aja karena diperlukannya variasi pembelajaran yang berbeda dan menarik serta dapat menggunakan alat permainan edukatif (APE)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan,kemampuan mengenal Seriasi anak usia 5-6 tahun masih sangat rendah karena faktor dari media yang digunakan guru. Hal ini terlihat dari 1) sebagian besar guru yang sulit untuk mempelajari dan mengenal konsep seriasi dari media, 2) serta sebagian besar menggunakan media yang belum kreatif. Hal ini berdampak pada kemampuan mengenal konsep seriasi . anak belum sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang seharusnya yaitu kemampuan mengenal konsep seriasi anak usia 5-6 tahun adalah dapat menempatkan, mengurutkan, dan mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik, kecil-besarnya.

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media Abelsa untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep seriasi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Pengembangan ini, menghasilkan produk media Abelsa yang akan dikembangkan maka peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau yang disebut dengan *Research and development* (R&D).Menurut Sugiyono (Muharni, 2020) Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Sejalan dengan itu, Menurut Sanjaya dalam (Muharni, 2020) penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran pada materi konsep seriasi untuk anak usia 5-6 tahun. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena dipandang sebagai model desain yang cocok untuk pengembangan media pembelajaran konsep seriasi yang berupa media Abelsa.

Pada pengembangan media pembelajaran Abelsa pada materi konsep seriasi untuk anak usia 5-6 tahun ini menggunakan desain ADDIE yang dikembang luaskan menjadi langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian. Tahap-tahap penelitian pengembangan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini :

a. Analyze (analisis)

Tahap analisis ini dimulai dengan mengumpulkan informasi tentang hal-hal yang menjadi landasan pengembangan multimedia pembelajaran. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran produk yang akan dikembangkan, dan mendapatkan gambaran media yang dibutuhkan oleh guru dan siswa.

b. Design (Desain)

Tahap perancangan atau desain dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran dan membuat garis besar materi mengenai konsep seriasi untuk anak usia 5-6 tahun yang bersumber dari buku, jurnal maupun Internet. Tahap ini juga kita bisa membuat draf produk multimedia pembelajaran dan draf tersebut bisa kita gunakan untuk membuat flowchart.

c. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan dengan cara melakukan pembuatan produk awal, kemudian produk tersebut divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media.

d. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi adalah produk yang telah direvisi sesuai dengan saran ahli materi dan ahli media dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Dan pada tahap ini dapat diimplementasikan sesuai dengan karakteristik anak.

e. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini untuk menganalisis apakah masih ada kekurangan dan kelemahan atau tidak. Jika tidak ada revisi produk akhir yang dihasilkan berbentuk media Abelsa yang siap digunakan dan media pembelajaran dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan dikembangkan oleh masyarakat luas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa kuesioner atau angket yang digunakan untuk memperoleh data dari responden. Menurut sugiono (2018) menyatakan bahwa teknik kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara peneliti memberikan seperangkat pertanyaan tertulis baik itu media cetak ataupun media elektronik kepada responden untuk dijawab. Dari jawaban yang telah diberikan oleh responden lalu dikumpulkan dan kemudian dari hasil jawaban itulah didapatkannya data yang dapat menunjang penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif yakni dengan cara menghitung rata-rata dari setiap aspek penilaian yang terdapat pada masing-masing aspek pada lembar validasi media Abelsa.

Merekapitulasi data hasil penelitian dengan cara merubah penilaian bentuk kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan skala Likert yaitu:

$$x = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

X	:	rata-rata penilaian dari para validator
X _i	:	rata-rata skor hasil penilaian validator ke-i
N	:	banyaknya validator

Dengan menggunakan rumus sederhana yang telah dimodifikasi:

$$x_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Analisis Persentase

No.	Persentase	Keterangan
1.	80,00 – 100 %	Sangat layak
2.	60,00 – 79,99 %	Layak
3.	50,00 – 59,99 %	Cukup layak
4.	0 – 49,99 %	Kurang layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media Abelsa ini menggunakan sentuhan teknologi sederhana yang berfungsi menjadikan salah satu media yang kreatif dan menarik perhatian anak. Pengembangan media adalah proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran yang digunakan untuk proses belajar mengajar yang dikembangkan dari teori pembelajaran.

Menurut Hairudin, dkk (2008) menyatakan bahwa .media adalah segala sesuatu baik visual maupun non visual yang dapat menyampaikan informasi kepada orang lain sebagai

penerima pesan yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran tertentu yang telah dirancang sebelumnya.

Kelayakan produk ini dapat diperoleh dari data penilaian materi dan media, dan uji coba terbatas terhadap 3 orang anak yang berusia 5-6 tahun. Produk yang dikembangkan ini divalidasi oleh 2 ahli yaitu validator 1 dan 2 untuk menentukan kelayakan media tersebut ditambah lagi dengan 5 guru yang telah bersertifikasi untuk ahli media, 2 ahli menilai lembar validasi materi dan lembar validasi media sekaligus dan tahap validasi ini dilakukan satu kali saja, dikarenakan media yang divalidasi sudah dinyatakan layak oleh ahli. Hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu dari lembar validasi materi memiliki 10 indikator penilaian, dan hasil persentase oleh validator 1 dan validator 2 mendapatkan persentase 77,5 % dengan kategori adalah "layak".

Dan untuk hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu dari lembar validasi media memiliki 23 indikator penilaian, dan hasil persentase penilaian media oleh validator 1 dan validator 2 mendapatkan persentase 85% dengan kategori "layak". Dari hasil penilaian media ini tidak ada komentar yang diberikan validator, hanya saja saran untuk membuat modifikasi media berbasis IT yang lebih banyak lagi untuk membantu pembelajaran teknologi anak usia dini ke depannya.

Pada hasil uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui kelayakan media Abelsa saat anak menggunakannya. Uji coba terbatas ini dilakukan oleh subjek uji coba 3 orang anak yang berada disekitar perumahan peneliti yang berusia 5-6 tahun. Hasil dari uji coba terbatas ini terlihat dilapangan oleh peneliti pada saat menggunakannya, berikut respon anak yaitu saat anak menggunakan media Abelsa dengan secara individu ataupun kelompok terlihat bahwa anak sangat antusias dalam bermain, tertarik dan termotivasi pada saat menggunakannya, anak dapat melakukan permainan secara individu atau kelompok dengan baik, anak terlihat mudah, senang dan nyaman pada saat menggunakannya. Hal ini berkaitan dengan pendapat Baru Zaman (2006 dalam Irma Yulinda Maslich, 2016) yang menyatakan bahwa fungsi alat permainan edukatif menciptakan situasi bermain belajar yang menyenangkan. Karena pada dasarnya anak menyukai kegiatan bermain.

Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan melalui proses validasi materi, validasi media dan uji coba terbatas dapat dinyatakan bahwa media Abelsa yang telah dikembangkan dinyatakan "layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep seriasi anak usia 5-6 tahun atau kelompok B.



Gambar 1. Sebelum revisi



Gambar 2. Sesudah revisi

Validasi produk media

Validasi produk media ini divalidasi oleh Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi, sebagai validator 1 dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed sebagai validator 2 yang akan menilai lembar instrumen validasi media yang masing-masing memiliki indikator penilaian. Penilaian dilakukan menggunakan skala 1= tidak layak, 2= kurang layak, 3= cukup layak, dan 4= layak.

Hasil validasi produk penilaian media yang dilakukan pada validator 1 dan validator 2 akan ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil validasi penilaian media oleh validator

No	Aspek	No	Kriteria	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Persentase V1	Persentase V2	Rata-Rata V1 Dan V2
1.	Tampilan Media Pembelajaran <i>media Abelsa</i>	1)	Ketepatan pemilihan jenis bahan	4	3	100%	75%	87,5%
		2)	Ketepatan pemilihan alat	3	3	75%	75%	65,6%
		3)	Ketepatan pemilihan ukuran media	4	3	100%	75%	87,5%
		4)	Ketepatan pemilihan benda yang digunakan sebagai bahan uji coba.	3	3	75%	75%	65,6%
		5)	Kejelasan dari bentuk, warna, dan ukuran dari <i>media Abelsa</i> .	3	2	75%	50%	56,2%
		6)	Kemenarikan dari <i>media Abelsa</i> .	4	3	100%	75%	87,5%
2.	Keefisienan alat media pembelajaran <i>media Abelsa</i>	7)	Aturan main/petunjuk dari penggunaan <i>media Abelsa</i> mudah dipahami	3	3	75%	75%	65,6%
		8)	<i>Media Abelsa</i> mudah digunakan	3	3	75%	75%	65,6%
3.	Ketahanan media pembelajaran <i>media Abelsa</i>	9)	<i>media Abelsa</i> mudah untuk di simpan	4	4	100%	100%	100%
4.	Keamanan menggunakan <i>media Abelsa</i> sebagai peserta didik	10)	<i>Media Abelsa</i> aman digunakan untuk peserta didik (tidak tajam, berat, dan lain-lain)	3	3	75%	75%	65,6%
Total				34	30			
Skor maksimal				40	40			
Persentase						85%	75%	
Rata-rata							3,4	3,0
Kategori				Layak				

Berdasarkan tabel 2 penilaian media oleh validator 1 dan validator 2 diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh validator 1 mengenai penilaian media mendapat nilai skor 34 dengan nilai rata-rata skor 3,4 dan nilai persentase 85 % dengan kategori “sangat layak”, pada penilaian media oleh validator 2 mendapat nilai skor 30 dengan nilai rata-rata skor 3,2 dan nilai persentase 75% dengan kategori “layak”. Jumlah persentase validator 1 dan validator 2 yaitu 80% dengan kategori dinyatakan “sangat layak”. Hal tersebut diperkuat dengan penilaian oleh validator 1 dan 2 mengenai media bahwa produk media yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dilapangan.

Deskripsi hasil validasi produk penilaian materi Validasi produk pada penilaian materi

Validasi produk materi ini divalidasi oleh Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi, sebagai validator 1 dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed sebagai validator 2 yang akan menilai lembar instrumen validasi

materi yang masing-masing memiliki indikator penilaian. Penilaian dilakukan menggunakan skala 1= tidak layak, 2= kurang layak, 3= cukup layak, dan 4= layak. Hasil validasi produk penilaian materi yang dilakukan pada validator 1 dan validator 2 akan

Tabel 3 hasil validasi penilaian materi oleh validator

No	Aspek	No	Kriteria	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Persentase V1	Persentase V2	Rata-Rata V1 Dan V2
1.	Materi / isi yang ada di dalam media pembelajaran <i>media Abelsa</i>	1)	Ketepatan konsep materi yang digunakan dalam <i>media Abelsa</i>	3	3	75%	75%	65,6%
		2)	Kedalaman materi yang ada di dalam <i>media Abelsa</i>	3	3	75%	75%	65,6%
		3)	Kelengkapan materi yang ada di dalam <i>media Abelsa</i>	3	3	75%	75%	65,6%
		4)	Kesesuaian dari media dengan materi yang diajari	3	3	75%	75%	65,6%
		5)	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	3	3	75%	75%	65,6%
		6)	Dapat memotivasi peserta didik untuk belajar melalui <i>media Abelsa</i>	4	3	100%	75%	87,5%
		7)	Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4	3	100%	75%	87,5%
		8)	Keterlibatan peserta didik dalam <i>media Abelsa</i>	3	3	75%	75%	65,6%
		9)	Keterlibatan peserta didik saat mencoba langsung	3	3	75%	75%	65,6%
		10)	Keterjalinan komunikasi yang interaktif antar peserta didik dengan guru saat menggunakan <i>media Abelsa</i>	3	3	75%	75%	65,6%
2,3	Pembelajaran yang dituangkan dalam media pembelajaran <i>media Abelsa</i>							
Total				32	30			
Skor maksimal				40	40			
Persentase						80%	75%	
Rata-rata							3.2	3.0
Kategori				Layak				

Berdasarkan tabel 3 penilaian media oleh validator 1 dan validator 2 diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh validator 1 mengenai penilaian media mendapat nilai skor 32 dengan nilai rata-rata skor 3,2 dan nilai persentase 80% dengan kategori "Sangat layak", pada penilaian media oleh validator 2 mendapat nilai skor 30 dengan nilai rata-rata skor 3,0 dan nilai persentase 75% dengan kategori "layak". Jumlah persentase validator 1 dan validator 2 yaitu 77,5% dengan kategori dinyatakan "layak". Hal tersebut diperkuat dengan penilaian oleh validator 1 dan 2 mengenai materi bahwa produk media yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dilapangan.

Tabel 4.3 hasil validasi ahli pendidik

No	Indikator Penilaian	Skor	Persentase
1	Kesesuaian media Abelsa dengan tema/sub tema	20	100%
2	Kesesuaian media Abelsa dengan Kd/indicator	19	95%
3	Kesesuaian media Abelsa dengan materi ajar	20	100%
4	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran	19	95%
5	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	18	85%
6	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari dan paling	20	100%
7	Kesesuaian ukuran media Abelsa	20	100%
8	Ketepatan pemilihan warna media Abelsa	18	85%
9	Keamanan bahan yang digunakan	19	95%
10	Keawetan bahan media abelsa	20	100%
11	Kemenarikan desain media Abelsa	18	85%
12	Media berbentukl 3 dimensi	19	95%
13	Kemudahan penggunaan produk (mudah disimpan dan dipindahkan)	19	95%
14	Keefektifan waktu dalam penggunaan media abelsa	19	95%
15	Ketepatan cara kerja media abelsa	15	75%
16	Dapat digunakan secara individu	18	85%
17	Dapat digunakan secara berkelompok	18	85%
18	Membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	20	100%
19	Media berbasis teknologi	20	100%
20	Kesesuaian media dengan dunia anak	20	100%
21	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan anak	18	85%
22	Dapat menambah kesenangan bagi anak	18	85%
23	Menimbulkan daya khayal dan imajinasi	18	85%
Total Skor		433	2.125%
Rata-rata skor		94.1	92%
Keterangan			Layak

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa Abelsa yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep seriasi anak usia 5-6 tahun. Media *Abelsa* ini dihasilkan dengan menggunakan tahap model penelitian pengembangan R&D dari ADDIE dengan serangkaian uji validasi ahli sampai media *Abelsa* dinyatakan "layak" untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep seriasi anak usia 5-6 tahun. Media *Abelsa* ini setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan materi serta di validasi oleh tenaga pendidik TK maka media *Abelsa* ini dinyatakan efektivitas untuk digunakan dalam mengenalkan konsep seriasi anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Anita Yus. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Kencana Prenada Group. Jakarta
- Asmariyani. 2016. *Konsep Media Pembelajaran*. Vol. V No. 1.
- Brewer, Jo Ann. 2007. *Early Childhood Education*. Boston: Pearson.
- Charlesworth, Rosalind dan Karen K. Lind. 2000. *Math and Science For Young Children*. New York, Delmar Publisher inc.
- Fartati. *Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penyebab Benda Bergerak*. Journal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 4.
- Gera Jacobs, Kathy Crowle. *Play projects and preschool standars nurturing Nurturing children's sense of wonder and joy in learning*. 2007. Corwin Press.
- Guslinda, Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Jakad Publishing. Surabaya
- Heleni Filtri., Al Khudri Sembiring. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia*, 169-178.
- Ifada Novikasari. *Matematika dalam Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Journal Pendidikan Anak, Vol 2 (1), hlm 1-16.
- Kemendikbud. 2014. *Permendikbud No.137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Michael L.Henniger. *Teaching Young Children An Introduction*. 2012. Pearson.
- Mukhtar Latif. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. 2016. Prenada Media Group BP.
- NAEYC & NCTM. 2000. Early Childhood Mathematics: Promoting Good Beginnings Mathematics Journal. Hlm 1-21.
- Smith, S.S. 2009. *Early Childhood Mathematics*. Boston: Pearson.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. CV Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. CV Alfabet. Bandung.