

## **Pengaruh Permainan Edukatif Secil terhadap Pengenalan Angka Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Siti Khadijah Padang**

**Melisa<sup>1</sup>, Indra Yeni<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Negeri Padang

e-mail: [melisa.icha2001@gmail.com](mailto:melisa.icha2001@gmail.com)<sup>1</sup>, [indrayeni.30031971@gmail.com](mailto:indrayeni.30031971@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan edukatif secil terhadap pengenalan angka anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khadijah Padang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak Taman Kanak - Kanak Siti Khadijah Kota Padang dengan teknik *Cluster Sampling* (Area Sampling) yaitu pemilihan atau pengambilan sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang diperlukan dalam penelitian. Berdasarkan data di atas maka kelas yang akan dijadikan sampel adalah kelas B1 dan B2, dimana kelompok B1 dan B2 dengan pertimbangan keadaan homogenitas yaitu anak yang sama adalah usia 5-6 tahun dan fasilitas yang sama. Berdasarkan tabel uji hipotesis pada kolom *Levene's test variance* adalah sig 0.315, sedangkan sig (2-tailed) diperoleh nilai sig 0.000. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig 0.000 < 0.05. Sesuai dengan kriteria pengukuran pada uji hipotesis, apabila diperoleh nilai sig < 0.05 maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan Secil dalam pengenalan angka anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak - Kanak Siti Khadijah Pauh Padang.

**Kata kunci:** *Pengaruh, Permainan Edukatif, SECIL, Pengenalan Angka*

### **Abstract**

The purpose of this study was to find out how much influence small educational games had on number recognition for children aged 5-6 years at Siti Khadijah Kindergarten Padang. This research is a quantitative research using Quasi Experiment method. The population in this study were children of Siti Khadijah Kindergarten, Padang City with the Cluster Sampling technique (Area Sampling), namely selecting or taking samples based on certain characteristics needed in the study. Based on the data above, the classes that will be used as samples are classes B1 and B2, where groups B1 and B2 are considered homogeneity, namely the same children aged 5-6 years and the same facilities. Based on the hypothesis test table in the Levene's test column, the variance is sig 0.315, while sig (2-tailed) obtained a sig value of 0.000. This value indicates that

the sig value is 0.000 <0.05. According to the measurement criteria in the hypothesis test, if a sig value <0.05 is obtained, it can be concluded that there is a significant influence of Secil's game on number recognition for children aged 5-6 years in Siti Khadijah Pauh Padang Kindergarten.

**Keywords :** *Influence, Educational Games, SECIL, Number Recognition*

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah anak - anak yang berusia 0-8 tahun, dimana pada masa inilah pertumbuhan dan perkembangan anak sudah mulai berkembang atau sedang berkembang. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sangatlah penting, pada saat inilah anak - anak sangat membutuhkan perhatian dari orang dewasa terutama orang tua harus ekstra dalam memberikan perhatian kepada anak - anaknya. Sebagai orang tua harus berfokus pada tahap perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Undang - undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, masa anak usia dini dikenal dengan istilah "*The Golden Age*" masa keemasan. Dimasa ini anak - anak memiliki kepekaan yang sangat tinggi sehingga dapat menerima berbagai rangsangan dari luar dirinya.

Anak usia dini yang sedang mengalami sebuah proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sekali bahkan bisa dikatakan sebagai lompatan perkembangan, karena itulah anak usia dini dikatakan sebagai "*Golden Age*" usia emas. Yaitu usia yang paling berharga dari usia apapun. Masa usia dini merupakan salah satu fase kehidupan manusia dengan potensi yang luar biasa. Montessori menyebutkan masa usia dini merupakan masa periode sensitif, sehingga pada masa ini anak sangat mudah menerima rangsangan dari lingkungannya. Ada juga pada usia emas ini anak juga peka terhadap berbagai stimulasi (Ariyanti, 2016).

Pendidikan masa kanak - kanak memegang peran penting dan sangat esensial memberikan pengaruh sangat dalam, yang mendasari proses pendidikan dan perkembangan anak selanjutnya. Freud memandang usia lima tahun pertama pada masa kanak - kanak sebagai masa terbentuknya kepribadian dasar individu. Setiap anak yang dilahirkan mempunyai fitrah Ilahiah, artinya kekuatan untuk mendekati Tuhan dan cenderung berperilaku baik. (Dacholfany 2018: 61).

Menurut Hasanah (2018: 62) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD), sebagai pendidik yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Secara Institusional PAUD juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik kognitif, motorik, kecerdasan emosional. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahap - tahap perkembangan yang dilalui oleh anak itu sendiri.

Tingkat perkembangan kognitif anak usia dini meliputi belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Menurut Kartadinata menyebutkan bahwa, perkembangan pada otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan pada otak anak. Dengan demikian melalui perkembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Menurut Piaget kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak memahami huruf dan angka sehingga anak dapat menyebutkan huruf maupun bilangan. Anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari - hari. Anak yang berumur 5-6 tahun sudah bisa memahami sebab akibat, dan anak sudah mampu menunjukkan suatu aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang akan terjadi ketika air itu tumpah). Montolalu menyebutkan bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif yaitu mampu berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah, dan menentukan hubungan sebab akibat. (Susanto, 2014: 49-50)

Menurut Yuhatriati (2016: 4) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Mengajarkan mengenal angka pada anak seperti: dengan diawali yang ada disekitar kita seperti menghitung jumlah keluarga, teman. Untuk pembelajaran mengenal angka pada anak diperlukan proses yang berjalan perlahan - lahan tanpa paksaan, dilakukan dengan santai dan menyenangkan dan dilakukan anak sambil bermain.

Menurut Syafitri et al (2018 : 194) menjelaskan bahwa kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dapat mengembangkan keterampilan berfikir, menalar memecahkan masalah. Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini. Pembelajaran untuk anak usia dini pada prinsipnya dilaksanakan dengan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain dapat mengembangkan aspek - aspek perkembangan pada anak, (Farhuroman 2017 : 28).

Game atau permainan adalah suatu sistem atau program dimana satu atau lebih permainan mengambil keputusan menggunakan kendali pada objek didalam permainan untuk suatu tujuan tertentu (Aprilianti 2013). Model permainan (game) dikembangkan berdasarkan pembelajaran yang menyenangkan. Dimana anak - anak akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan (Sanjaya, 2012 : Dermawan 2012). Sedangkan menurut Sari (2014) mengemukakan bahwa game edukasi sendiri merupakan permainan atau aktivitas menyenangkan yang memuat konten pendidikan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 12 Juli sampai 16 Desember 2022, di kelompok B1 Taman Kanak - Kanak Siti Khadijah Alai Pauh Kota Padang, dari 11 anak hanya ada 2 anak yang bisa menyebutkan angka 1-10 dan

selebihnya masih ada anak yang belum tahu sama sekali mengenai angka atau lambang bilangan. Anak belum mampu untuk berhitung 1-10, rendahnya kemampuan anak terhadap lambang bilangan. Pada proses pembelajaran kurangnya semangat anak dalam belajar dikarenakan metode yang digunakan oleh guru tidak menarik bagi anak. Selama proses pembelajaran berlangsung guru mengenalkan angka dengan balok atau menghubungkan angka yang menyerupainya. Anak merasa bosan dan kurang tertarik dengan permainan atau metode pembelajaran yang disediakan oleh guru. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Edukatif Secil Terhadap Pengenalan Angka Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak - Kanak Siti Khadijah". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan edukatif secil terhadap pengenalan angka anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khadijah Padang.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan bentuk penelitian *Quasy Experimental* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Taman Kanak - Kanak Siti Khadijah yang beralamat di Alai Kelurahan Limau Manih Kecamatan Pauh Kota Padang. Penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak yang berada di kelompok belajar kelas B1 dan B2, dimana kelas B1 kelas control dan kelas B2 kelas eksperimen yang telah ditetapkan sebagai sampel pada penelitian ini. Instrumen pada penelitian ini menggunakan format *checklist* untuk penilaiannya. Sebelum melakukan tes maka perlu analisis instrumen melalui uji coba yaitu validitas tes (*test Validity*) dan reliabilitas tes. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan menggunakan tes lisan dan tes perbuatan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata - rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif secil terhadap pengenalan angka anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak - Kanak Siti Khadijah Pauh Kota Padang. Subjek pada penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak - Kanak Siti Khadijah Pauh Kota Padang, yaitu kelas B1 dan B2. Kelas B1 terdiri dari 11 anak dan B2 terdiri dari 11 anak.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasy eksperimen*. Pelaksanaan penelitian ini yaitu, memberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran menggunakan aplikasi secil dalam pengenalan angka anak. Pembelajaran di kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus oleh peneliti, yaitu menggunakan power point.

Penelitian yang dilakukan memiliki prosedur dalam pelaksanaannya. Prosedur yang pertama adalah melakukan izin penelitian kepada kepala sekolah Taman Kanak -

Kanak Siti Khadijah Padang dengan melampirkan surat izin penelitian dari Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang dan surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang. Berdasarkan pertemuan yang dilakukan bersama pihak sekolah, Kepala sekolah memberikan izin penelitian untuk melakukan penelitian di TK Siti Khadijah Pauh Padang. Setelah memperoleh izin peneliti melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Guru kelas untuk menentukan sampel penelitian. Sesuai kesepakatan dengan pihak sekolah dan pengamatan peneliti selama melakukan praktek lapangan (PL), peneliti selanjutnya menentukan sampel penelitian. Sampel ditentukan secara *random* berdasarkan kesamaan karakteristik dari masing - masing kelas berdasarkan tingkat kemampuan anak, usia, jumlah anak dan pengalaman mengajar guru kelas.

Penelitian ini dilaksanakan pada awal semester yaitunya pada tahun 2023. penelitian dilakukan di Taman Kanak - Kanak Siti Khadijah Pauh Padang, dengan sampel penelitian dua kelas yaitu, B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol yang jumlah anak dari masing - masing kelas berjumlah 11 orang anak. Penelitian dilaksanakan dengan memberikan perlakuan melalui proses pembelajaran menggunakan media aplikasi Secil pada kelas eksperimen yang berpanduan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dibuat peneliti sebelum melakukan penelitian. Adapun dikelas kontrol dilaksanakan oleh guru kelas, yaitu dengan pembelajaran biasa menggunakan media Pauer Point yang berpanduan pada RPPH yang peneliti sudah siapkan.

Untuk dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian, lakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t sebelum melakukan uji t terlebih dahulu di ujikan normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian

**Tabel 1. Uji Normalitas *Pre-test***

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Eksperimen	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasilbelajar	1	.266	11	.029	.877	11	.095
	2	.231	11	.104	.876	11	.093
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

berdasarkan tabel diperoleh hasil *pre-test* pada kelas eksperimen adalah anak dan kelas kontrol 11 anak. Nilai **Sig Kolmogorof-Smirnov** untuk kelas eksperimen adalah 0,104 dan untuk kelas kontrol adalah 0,029.

**Tabel 2. Uji Homogenitas *Pre-Test***

TestofHomogeneityofVariances			
Hasil <i>Pre-test</i>			
LeveneStatistic	df	df2	Sig
ic	1		.

.1341	1	20	.260
-------	---	----	------

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 22.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikasinya adalah 0,260, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni  $0,260 > 0,05$ .

**Tabel 3. Uji Normalitas Post-Test**

TestsofNormality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	df	Sig
Post-test Kontrol	.205	11	.200*	.851	11	.044
Post-testEksperimen	.204	11	.200*	.929	11	.404
a.Lilliefors SignificanceCorrection						
*.Thisisa lowerboundofthetruesignificance.						

Berdasarkan tabel yang diperoleh hasil *post-test* pada kelas eksperimen adalah 11 anak dan kelas kontrol 11 anak. Nilai *Sig Kolmogorof-Smirnov* untuk kelas eksperimen adalah 0,200 dan untuk kelas kontrol adalah 0,200. kemudian berdasarkan perhitungan

**Tabel 4. Uji Homogenitas Post-test**

Test of Homogeneity of Variansces			
Hasil Post-test			
LeveneStatis tic	df	df2	Sig.
.098	1	20	.758

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 22.0 dapat dikettahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,758, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni  $0,758 > 0,05$  sehingga data tersebut dapat dikatan homogeny.

**Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis *Post-Test* Kelas Kontrol dan kelas eksperimen**  
**Group Statistics**

	Kelaseksperimen	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
kelaskontrol	1	11	7.73	1.272	.384
	2	11	3.09	1.640	.495

Berdasarkan tabel diatas diketahui rata - rata (*mean*) *N-gain* untuk kelas eksperimen adalah 1.640 dan kelas kontrol 1.433 berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak).

**Tabel 6. Independent Sample Test**

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	.1061	.315	7.408	20	.000	4.636	.626	3.331	5.942
	Equal variances not assumed			7.408	18.833	.000	4.636	.626	3.326	5.947

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikan (*sig*) pada *levене's test variansce* adalah sebesar  $0,514 > 0,05$ . disimpulkan bahwa varians data *N-gain* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogeny. Kemudian berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig (*0-tailed*) adalah sebesar  $0,001 < 0,05$

### Pembahasan

Berdasarkan penelitian terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait dalam pengenalan angka anak usia 5-6 tahun, yang dimana pada kelas eksperimen menggunakan media aplikasi secil. Sedangkan kelas kontrol yaitu menggunakan *power point*, media yang jarang dilakukan pada saat proses pembelajaran.

Pada hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, secara keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan mengenal angka setelah

menggunakan media aplikasi secil. Hal ini sesuai dengan pendapat *panagiotakopoulos* (2011) menyatakan bahwa anak akan memperoleh manfaat dari penggunaan *game* edukatif dimana mereka akan merasa senang dan bergembira didalam proses pembelajarannya dan juga dapat menambah antusiasme, dan membuat anak menjadi aktif dalam belajarnya. Sedangkan *game* edukasi sendiri merupakan permainan atau aktivitas menyenangkan yang memuat konten pendidikan (Sari 2014).

Setelah instrumen tersebut dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pada saat penelitian perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait dalam pengaruh media aplikasi secil dalam pengenalan angka pada anak Taman Kanak - Kanak Siti Khadijah Pauh Padang adalah pada kelas eksperimen menggunakan media aplikasi secil, sementara kelas kontrol menggunakan media *Power Point* yang tidak biasa dilakukan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pengenalan angka anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen lebih berpengaruh dari pada hasil pengenalan angka anak usia 5-6 tahun dikelas kontrol, secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak pre-test 56 dengan rata - rata 5,09 dan setelah diberikan perlakuan dan pengujian post-test skor meningkat menjadi 85 dengan rata - rata 7,72. selain itu terdapat peningkatan pengenalan angka anak usia 5-6 tahun menggunakan media aplikasi secil dikelas eksperimen, mengalami kenaikan terhadap skor anak pre-test 93 total skor dengan rata - rata 8,45 dan setelah diberikan perlakuan dan pengujian post-test skor meningkat menjadi 127 total skor dengan rata - rata 11,54. pada kedua kelas hasil dari penelitian sama - sama meningkat, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan efektifitas yang signifikan antara perlakuan dengan media aplikasi secil dan perlakuan dengan *power point* yang diberikan dalam pengenalan angka anak di Taman Kanak - Kanak Siti Khadijah Pauh Padang.

Pada kedua kelas hasil dari penelitian ini sama sama meningkat, akan tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skor kenaikannya dari pada kelas kontrol. Sehingga media aplikasi secil dapat diterapkan dalam pengenalan angka anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pengenalan angka anak usia 5-6 dikelas eksperimen dan kontrol. Sehingga menunjukkan penggunaan media aplikasi secil berpengaruh digunakan dalam pengenalan angka anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak - Kanak Siti Khaadijah Kota Padang.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, mengenai hasil perhitungan menggunakan SPSS dengan nilai sig  $0,514 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varian data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan terdapat pengaruh. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi Secil berpengaruh terhadap Pengenalan Angka anak usia 5-6 tahun di taman kanak - kanak Siti Khadijah Padang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti.(2013). *Aplikasi Mobile Game Education Matematika Berbasis Android*.  
Jurnal Script Vol 1 No 1.Desember.
- Ariyanti, Tutik. (2016). *Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak*. Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar. 8 (1):50-58.  
<http://www.jurnalnasional.ump.ac.id/>
- Dacholfany, Ihsan. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*.  
Jakarta: Amzah.
- Dermawan.(2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung:  
PT Rahaja Rosdakarya.
- Farhuroman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2 (01), 27-36
- Montessori, Maria. (2008). *The Absorbent, Pikiran Yang Mudah Menyerap*, di terjemahkan oleh Dariyanto, Cetakan 1 Yogyakarta : Pustaka Pelajaran
- Safitri, O. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 4(3), 193.
- Sanjaya. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Sari (2019). Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. Jurnal. Fkip. Unila. Ac. Id/index. Php/ PAUD/ Artikel/ View/ 18495,5(1) 124.133
- Susanto. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep & Teori*. Bumi Aksara.
- Undang-undang Republik Indonesia NO. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2003