

# PENGARUH PERMAINAN Mencari Harta Karun Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Kelompok A

Hairanisa Al Amanah  
Dewi Komalasari

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Jalan Teratai No. 4 Surabaya (60136). Email: (hairanisaalamanah@gmail.com)  
(dewikomalasari.satmoko@gmail.com)

**Abstract:** *This research uses a quantitative research approach to the type of pre-experimental design types of One-group pretest-posttest design. The purpose of this research is to determine the effect of game search for treasure to know the numbers 1 – 10 skill of grade at Kindergarten's childrens at kindergarten Abuliyatama Banjarmadu District Karanggeneng Regency Lamonga..The subjects were children in group A consisting of 8 girls and 9 boys. The result of this research indicates that the use of the game search for treasure to know the numbers 1-10 skill significantly influence the child's ability to recognize patterns in group A at Kindergarten Abuliyatama Banjarmadu.*

**Key words:** *Game search for treasure, To know the numbers 1-10 skill, Children*

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *pre eksperimen design* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Abuliyatama Banjarmadu Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A yang terdiri dari 8 perempuan dan 9 laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan mencari harta karun berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak A TK Abuliyatama Banjarmadu.

**Kata kunci:** Permainan mencari harta karun, Kemampuan mengenal angka 1-10, Anak

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan, sosio emosional, bahasa dan komunikasi sesuai, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usoa dini. Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa Negara, PAUD dilaksanakan mulai usia 0 sampai 8 tahun.

Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu satuan bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal bagi anak usia empat sampai enam tahun. Dalam kurikulum tersebut juga disebutkan bahwa masa

prasekolah merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognisi, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama (Sujiono, 2009:3).

Anak adalah makhluk kecil yang memiliki keunikan tersendiri yang masih sangat membutuhkan arahan untuk ia tumbuh dan berkembang menemukan jalannya. Disamping itu anak merupakan aset bagi orang tua, tetapi mungkin masih banyak orang tua yang belum menyadari bahwa dari diri anak akan terjadi perkembangan potensi yang berharga sebagai sumber daya manusia. Dalam 5 tahun pertama yang disebut dengan *The Golden Years* seorang anak mempunyai potensi besar untuk berkembang. Pada usia ini 90% dari fisik otak anak sudah terbentuk. Di masa-masa inilah

anak seyogianya mulai diarahkan (Hasan, 2009:29).

Aspek-aspek perkembangan yang harus dirangsang salah satunya adalah aspek kognitif. Dalam Permendiknas no. 58 tahun 2009 aspek perkembangan kognitif telah dituliskan bahwa untuk anak kelompok A sudah harus mengenal angka 1-10. Piaget (dalam Santrock 2007: 246) mengemukakan bahwa Anak usia praoperasional (2-7 tahun) mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya, menggunakan simbol-simbol yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar. Dengan demikian dapat diartikan bahwa anak usia Taman Kanak-kanak mulai mengenal simbol-simbol, dan dalam matematika angka juga termasuk simbol-simbol bilangan.

Berdasarkan observasi di TK Abuliyatama Banjarmadu Kec. Karanggeneng Kab. Lamongan pada anak kelompok A masih kurang mengenal angka 1-10. Hal itu terlihat ketika anak diminta satu persatu maju ke depan untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10 tidak semua anak mampu mengenal angka 1-10. Pada saat peneliti melakukan observasi di TK Abuliyatama Banjarmadu, pembelajaran yang dilakukan yaitu kegiatan mengenal angka dengan cara yang monoton, yakni guru bertanya pada anak tentang lambang angka yang tertulis pada LKA. jadi dapat diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru jarang sekali menggunakan cara atau metode yang menarik yang dapat memberikan minat anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga anak tidak cepat bosan dan dapat cepat dimengerti oleh anak.

Menurut Soetjiningsih (1995:77) bermain merupakan unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Anak yang mendapat kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang pandai berteman, kreatif dan cerdas, bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain.

Menurut Montolalu, dkk, (2007:4.20), Aktivitas fisik yang dilakukan anak-anak baik sendiri-sendiri maupun berkelompok dalam bentuk permainan dilakukan anak karena

senang dan didorong oleh keinginan untuk bergerak. Anak yang sehat senantiasa bergerak atau melakukan sesuatu dan hampir tak pernah diam. Permainan-permainan fisik yang disajikan sesuai dengan perkembangan anak sehingga akan memberi banyak kesempatan bagi anak untuk menyalurkan dorongan tersebut. Hal ini akan meletakkan dasar yang kokoh dan kuat untuk masa depan mereka. Masa kanak-kanak merupakan masa kegiatan fisik-motorik yang tak terbatas, dorongan untuk bergerak dan keinginan untuk bermain meluap-luap. Seorang pakar pendidikan mengatakan bahwa "pendidikan akan berhasil melalui gerakan dan melalui gerakan terwujudlah pendidikan". Pada saat ini banyak permainan aktif yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk memberikan pendidikan kepada anak, antara lain adalah permainan mencari harta karun, dimana harta karun yang dimaksud adalah lambang-lambang angka. Permainan mencari harta karun merupakan permainan mencari lambang angka yang membutuhkan energi dan dengan keluarnya energi itulah anak mudah menyerap pembelajaran dan mudah mengingat pembelajaran yang diberikan. Disinilah manfaat permainan mencari harta karun dalam perkembangan kognitif, karena anak dikenalkan dengan lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan dan akan lebih mudah mengingat lambang bilangan 1-10.

Dengan demikian dalam penelitian ini ada sebuah judul "Pengaruh Permainan Mencari Harta Karun Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Kelompok A TK Abuliyatama Banjarmadu Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan".

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Adakah pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Abuliyatama Banjarmadu Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan".

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Abuliyatama Banjarmadu Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan.

Menurut Sujiono (2009:132) permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak diperbuatnya hingga mampu melakukannya. Melalui permainan anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual. Seorang anak yang sedang bermain berarti anak itu sedang melakukan suatu aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan bagi diri anak itu sendiri.

Menurut Sujiono (2006:1.3) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dapat diartikan bahwa kognitif merupakan suatu kemampuan individu dalam berpikir sebab akibat dari suatu kejadian.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:43) angka diartikan sebagai tanda/lambang sebagai pengganti bilangan, nomor/nilai.

## METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* dengan desain penelitian "*One Group Pretest-Posttest Design*". Pada desain ini terdapat *pretest* atau sebelum diberi perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui kemampuan awal mengenal angka 1-10 pada anak sebelum diberikan *treatment* permainan mencari harta karun. Sehingga akan terlihat adakah perbedaan antara sebelum diberi *treatment* dan setelah diberi *treatment*.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 17 anak di TK Abuliyatama Banjarmasin Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan. Sampel dalam penelitian ini adalah semua jumlah populasi yaitu anak kelompok A. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 07 April sampai 13 April 2015. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *sampling jenuh*, sedangkan untuk teknik

pengumpulan data sendiri dilakukan dengan observasi dan dokumentasi.

Menurut Hadi (dalam Sugiyono, 2010:203) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* dan *non participant observation* (Sugiyono, 2013:204). Dalam penelitian ini, digunakan teknik *participant observation* atau observasi secara partisipatif, yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber penelitian. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Pada penelitian ini, observasi dilakukan saat sebelum dan sesudah mendapat perlakuan, yakni berupa permainan mencari harta karun. Sedangkan dokumentasi adalah untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data identitas tentang guru dan anak didik TK Abuliyatama Banjarmasin Kec. Karanggeneng Kab. Lamongan, seperti nama anak didik, jenis kelamin, tanggal lahir, alamat, pekerjaan orang tua murid. Dan mengambil dokumen resmi kepada sumber sebagai data pendukung seperti ruang lingkup TK Abuliyatama Banjarmasin Kec. Karanggeneng Kab. Lamongan, Rencana Kegiatan Harian, jenis-jenis media, dan data-data lain yang mendukung dalam penelitian ini dimiliki ditempat tersebut. Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan belajar dan hasil belajar anak.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data ordinal dan tidak berdistribusi normal serta sampel penelitian berjumlah 17 anak dimana jumlah sampel relatif kecil. Sehingga analisis statistik yang digunakan adalah statistik non-parametrik. Penggunaan analisis ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012: 8) statistik non-parametrik digunakan untuk menganalisis data yang tidak dilandasi

persyaratan data harus berdistribusi normal. Uji statistik non-parametrik yang akan digunakan dalam analisis data penelitian ini adalah uji *Wilcoxon Match Pairs Test* yang dalam penggunaannya menggunakan tabel penolong.

## HASIL

Data *pretest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal angka 1-10 dengan alat penilaian observasi. Hasil dari *pretest* kedua hari tersebut adalah anak masih kurang dalam mengenal angka 1-10. Pada saat melaksanakan *pretest* peneliti mengobservasi anak satu persatu dengan menilai hasil kemampuan awal dalam mengenal angka 1-10 pada 17 anak kelompok A.

Setelah data dari *pretest* telah diperoleh maka selanjutnya dilakukan *treatment* (perlakuan). Pada penelitian ini, pemberian *treatment* dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada tanggal 09 April dan 10 April 2015. Pemberian *treatment* di lakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak dengan menggunakan permainan mencari harta

karun. Pemberian *treatment* diberikan oleh guru kelas, namun peneliti juga ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.

Data *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak setelah diberikan *treatment* berupa permainan mencari harta karun. Data ini didapatkan setelah seluruh anak mendapatkan 2 kali *treatment* yang diberikan oleh peneliti. Pelaksanaan *posttest* sama halnya pada saat *pretest*, baik indikator ataupun caranya. Waktu pengambilan data *posttest* dilakukan selama 2 kali pertemuan. Total skor yang diperoleh dari hasil penilaian *posttest* sebanyak 175.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari data *pretest* dan data *posttest* pada kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TK Abuliyatama Banjarmasin Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan yang kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus uji *wilcoxon match pairs test* dengan menggunakan tabel penolong *wilcoxon*.

**Tabel 1 Hasil Analisis dalam *Wilcoxon Match Pair Test* pada Kemampuan Mengenal Angka 1-10**

No	Nama	Pre-test (R)	Post-test (T)	Beda (T-R)	Jenjang	Jenjang	
						+	-
1.	AAM	12	12	+0	2.5	2.5	0
2.	AYP	5	10	+5	11.5	11.5	0
3.	ARIA	3	10	+7	17	17	0
4.	AMAH	12	12	+0	2.5	2.5	0
5.	ANEM	6	9	+3	7.5	7.5	0
6.	DLA	6	9	+3	7.5	7.5	0
7.	FMN	5	11	+6	14.5	14.5	0
8.	IAP	5	10	+5	11.5	11.5	0
9.	ISAZ	12	12	+0	2.5	2.5	0
10.	MFA	3	9	+6	14.5	14.5	0
11.	MAMU	8	12	+4	10	10	0
12.	NFAH	7	10	+3	7.5	7.5	0
13.	NAAA	12	12	+0	2.5	2.5	0
14.	TAA	3	9	+6	14.5	14.5	0
15.	YP	6	9	+3	7.5	7.5	0
16.	MAM	7	9	+2	5	5	0
17.	SAZ	4	10	+6	14.5	14.5	0
						<b>T= 153</b>	<b>T= 0</b>

(Sumber : Hasil *pre-test* dan *post-test* penelitian)

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diatas diketahui bahwa nilai  $T_{hitung}$  yang diperoleh adalah 0, karena diambil dari jumlah jenjang terkecil dan jumlah jenjang positif maupun negatif. Kemudian dibandingkan antara  $T_{hitung}$  dan  $T_{tabel}$  dengan taraf kesalahan 5% pada tabel nilai kritis *Wilcoxon Match Pairs Test*, maka  $T_{tabel} = 35$ , sehingga  $T_{hitung} \leq T_{tabel}$  yaitu  $0 \leq 35$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai  $T_{tabel}$  lebih besar daripada  $T_{hitung}$ . Jadi, apabila  $T_{hitung} \leq T_{tabel}$  ( $0 \leq 35$ ) maka hipotesis penelitian diterima ( $H_a$ ) yaitu ada pengaruh penggunaan permainan mencari harta karun terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Abuliyatama Banjarmasin Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan.

## PEMBAHASAN

Seluruh anak kelompok A yang ada di TK Abuliyatama Banjarmasin Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan yang berjumlah 17 anak diberikan perlakuan (*treatment*) berupa kegiatan permainan mencari harta karun. Kegiatan pembelajaran menggunakan permainan mencari harta karun diberikan kepada anak selama 2 kali pertemuan. Setelah *treatment* selesai diberikan, maka peneliti melakukan pengukuran kembali (*posttest*) dengan menggunakan instrumen yang sama dengan instrumen pada *pretest* yaitu lembar observasi.

Selanjutnya hasil yang diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji statistik *nonparametris* dengan tabel penolong *Wilcoxon Match Pairs Test*. Analisis ini diperoleh  $T_{hitung} \leq T_{tabel}$  yaitu ( $0 \leq 35$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh positif penggunaan permainan mencari harta karun terhadap kemampuan anak mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TK Abuliyatama Banjarmasin Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan.

Kegiatan yang diberikan dalam penelitian ini yaitu mengenalkan angka 1 sampai 10, menunjuk lambang bilangan sesuai jumlah benda dan mengurutkan angka 1 sampai 10. Kegiatan ini sesuai dengan pendapat Soetjiningsih (1995:77) bermain merupakan

unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Yang dipertegas dengan pendapat dari Montolalu, dkk, (2007:4.20), yaitu aktivitas fisik yang dilakukan anak-anak baik sendiri-sendiri maupun berkelompok dalam bentuk permainan dilakukan anak karena senang dan didorong oleh keinginan untuk bergerak, juga pendidikan akan berhasil melalui gerakan dan melalui gerakan terwujudlah pendidikan. Piaget (dalam Santrock 2007: 246) mengemukakan bahwa Anak usia praoperasional (2-7 tahun) mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya, menggunakan simbol-simbol (angka) yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar. Ketiga pendapat tersebut telah memberi gambaran bahwa dalam memberikan suatu pengetahuan (menenal angka) diperlukan suasana senang pada diri anak dan dilakukan dengan menggunakan suatu aktivitas fisik (permainan mencari harta karun).

Penggunaan permainan mencari harta karun yang merupakan permainan aktif dengan melibatkan energi anak dapat memunculkan ketertarikan pada anak untuk melakukan sebuah kegiatan dan pembelajaran dengan permainan mencari harta karun membuat anak menjadi senang dan mudah dalam menerima informasi yang diberikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wayne Eastman (dalam Montolalu, 2007:4.13) bahwa pembelajaran aktif melalui gerakan juga akan memberi banyak kesempatan kepada anak-anak untuk lebih berkembang.

Adanya permainan mencari harta karun, anak bisa mengenal angka 1-10 dengan menunjuk dan membilang sesuai jumlah benda serta dapat mengetahui urutan angka mulai angka 1 sampai angka 10. Peningkatan pada hasil *posttest* anak berbeda-beda, karena setiap anak memiliki keunikan dan karakteristik berbeda-beda dalam menerima informasi. Diketahui pada data sebelumnya pada kegiatan *posttest* seluruh anak kelompok A TK Abuliyatama Banjarmasin Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan termasuk dalam kategori kemampuan tinggi untuk mengenal angka 1-10.

Dari beberapa uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan

permainan mencari harta karun mempengaruhi kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TK Abuliyatama Banjarmasin Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam menggunakan permainan mencari harta karun terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TK Abuliyatama Banjarmasin Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil skor *pretest* dan *posttest*, hasil skor *posttest* menunjukkan skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Hasil skor pada saat *pretest* adalah 116 dengan rata-rata 6,82, sedangkan pada skor *posttest* diperoleh hasil skor 175 dengan skor rata-rata 10,29. Hasil skor dan rata-rata tersebut diperoleh dari hasil observasi terhadap 17 anak kelompok A di TK Abuliyatama Banjarmasin Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dapat diketahui hasil analisis data yang menunjukkan bahwa taraf signifikansi dari uji jenjang *Wilcoxon*  $\alpha = 5\%$  dengan  $n=17$  maka  $T_{tabel} = 35$ . Oleh karena itu, hasil pengambilan keputusannya yaitu  $H_a$  diterima karena  $T_{hitung} \leq T_{tabel}$  ( $0 \leq 35$ ) dan  $H_0$  ditolak karena  $T_{hitung} \geq T_{tabel}$  ( $0 \geq 35$ ). Dengan demikian hipotesisnya menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan permainan mencari harta karun terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TK Abuliyatama Banjarmasin Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, terbukti bahwa menggunakan permainan mencari harta karun dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A

### Saran

Guru diharapkan memberikan kegiatan pembelajaran yang juga menekankan pada aspek kognitif dengan cara yang menyenangkan (dengan permainan). Karena dengan suasana senang anak akan lebih mudah menerima informasi. Sebuah permainan aktif/permainan mencari harta karun juga dapat dijadikan alternatif guru untuk memberikan informasi dalam proses pembelajaran dengan memberikan kegiatan yang tepat di kelas dan membuat anak lebih tertarik untuk mengikuti setiap kegiatan yang diberikan oleh guru tanpa menimbulkan rasa bosan pada anak.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Montolalu, BEF.dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Soetjiningih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.