

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEA AND LAND DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN

Marciana Pasaribu¹⁾ dan Meta Br Ginting²⁾

^{1),2)}Universitas Sari Mutiara Indonesia

Email: marcianapasaribu13@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Kartika 1-23 Medan Helvetia melalui Pengembangan Media *Sea and Land*. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Insan Pandhega yang berjumlah 8 anak (sebagai kelompok kecil) dan seluruh anak kelompok B Jeruk TK Kartika 1-23 Medan Helvetia yang berjumlah 20 anak (sebagai kelompok besar). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian angket kepada tim praktisi dan akademisi untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Sea and Land* dan observasi untuk mengetahui tingkat keefektifitas Media *Sea and Land* dalam meningkatkan kemampuan Berhitung anak. Berdasarkan hasil pengumpulan data diperoleh nilai tingkat kelayakan media *Sea and Land* 92,3%, Media *Sea and Land* sangat layak digunakan. Hasil pengumpulan data melalui lembar observasi, rata-rata kemampuan pengurangan kelompok kecil ketika pre-test 37,5%, meningkat 95,8% pada post-test. Rata-rata kemampuan penjumlahan kelompok kecil ketika pre-test 50%, meningkat menjadi 95,8% pada post-test. Berdasarkan hasil analisis data kelompok besar rata-rata kemampuan pengurangan anak ketika pre-test 35% , meningkat 96,7% pada post-test. Rata-rata kemampuan penjumlahan anak pada kelompok besar ketika pre-test 41,7%, meningkat menjadi 96,7% pada post-test. Disimpulkan bahwa Media *Sea and Land* efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: media, kemampuan berhitung, penjumlahan, pengurangan

Abstract

The purpose of this research is to improve the numeracy skills of children aged 5-6 years at TK Kartika 1-23 Medan Helvetia through the Development of Sea and Land Media. This research is a development research. The subject in this study were all children of group B Kindergarten Insan Pandhega, amount of 8 children (as a small group) and all children of group B of Jeruk TK Kartika 1-23 Medan Helvetia, amount of 20 children (as a large group). Data collection techniques were carried out by giving questionnaires to the team of practitioners and academics to determine the level of eligibility of Sea and Land media and observations to determine the effectiveness of Sea and Land Media in increasing children's numeracy skills. Based on the results of data collection, it was obtained the level of eligibility of Sea and Land media is 92.3%, so that the Sea and Land Media is very appropriate to use. The results of data collection through observation sheets, the average of subtraction ability of small groups when pre-test was 37.5%. increase to 95.8% in the post-test and the average of addition ability when pre-test was 50%, increased to 95.8% in the post-test. Based on the results of the analysis of large groups of data the average ability to subtract for children when pre-test was 35%, an increase of 96.7% in the post-test. The average of addition number of children when pre-test 41.7%, increased to 96.7% in the post-test. It was concluded that Media Sea and Land was effective in increasing the numeracy skill of children aged 5-6 years.

Keywords: media, numeracy skills, addition, subtraction

PENDAHULUAN

The national research council menyatakan "Early childhood mathematics is states(dalam jackman 2012:149) vitally important for young children's past and

future educational success". Menanamkan konsep matematika pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara abstrak. Karena pada usia 5-6 tahun perkembangan berfikir anak berada pada tahap pra-operasional, dimana anak harus belajar dari pengalaman konkret. Berdasarkan hasil observasi peneliti di beberapa lembaga anak usia dini ditemukan sebagian besar penanaman konsep matematika dilakukan dengan abstrak dan berorientasi pada lembar kerja anak. Hal ini tidak sesuai dengan filosofi Furner dan Berman (dalam Jackman 2012:150) yang menyatakan, "*Tell me mathematics, and I will forget; show me mathematics and I may remember; involve me and I will understand mathematics*". Salah satu konsep matematika yang menjadi tugas perkembangan anak usia 5-6 tahun adalah memahami konsep pengurangan dan penjumlahan. Pengenalan konsep pengurangan dan penjumlahan juga bertujuan merangsang proses berpikir anak dalam menghitung secara nyata benda-benda yang ada di sekitarnya, menghitung jumlah benda yang ditambahkan, dan menghitung jumlah benda apabila sudah di berikan atau di buang. Kemampuan berfikir juga berkembang ketika anak memahami konsep bilangan, bagaimana jumlah benda dikaitkan dengan simbol bilangan ataupun simbol bilangan di kaitkan dengan jumlah benda.

Pelaksanaan pengenalan konsep pengurangan dan penjumlahan untuk anak TK kelompok B sebaiknya menggunakan cara-cara tertentu untuk mendukung terciptanya pemahaman konsep yang benar. Karena pada tahap ini, Jean Piaget (dalam Arif Rohman, 2008:125) menyatakan perkembangan intelektual anak usia dibawah 7 tahun berada pada

fase atau tahap praoperasional, dimana kemampuan skema kognitif anak-anak masih terbatas, sehingga anak-anak cenderung lebih suka meniru perilaku orang lain atau meniru hal-hal yang pernah dilihat dan dianggapnya menarik. Oleh karena itu media yang menarik sangat disarankan sebagai alternatif dalam pembelajaran anak usia dini.

Kegiatan pembelajaran Matematika di taman kanak-kanak menurut Wahyudi dan Damayanti,(2005:110-117) adalah berikut: a) mencocokkan, b) angka dan hitungan, c) mengelompokkan dan menggolongkan, d) perbandingan, e) bentuk, f) ruang, g) pembelajaran tentang pola, h) pengukuran, i) lambang bilangan. Kegiatan pembelajaran mengenal konsep hitungan penjumlahan dan pengurangan merupakan kegiatan persiapan di dalam memasuki pendidikan dasar. Lebih lanjut Depdiknas (2007:1), mengemukakan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep penjumlahan dan pengurangan yang merupakan dasar dari kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pemahaman konsep Matematika anak-anak di TK KARTIKA 1-23 masih kurang. Guru cenderung hanya menjelaskan bagaimana cara mengerjakan soal penjumlahan tanpa menggunakan media agar anak memahami konsep penjumlahan maupun pengurangan. Sehingga menyebabkan anak kesulitan dalam membedakan konsep penjumlahan dan pengurangan. Annisa, dkk (2017:320) berpendapat bahwa matematika bersifat abstrak, sehingga sedapat mungkin dalam pembelajarannya dilaksanakan secara konkret, sehingga mudah dipahami anak.

Sudjana,dkk (dalam Annisa ,dkk. 2017:321) menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi, bahan pelajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami. Karena media adalah alat, metode dan teknik yang dapat digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik dalam Annisa.dkk 2017:318).

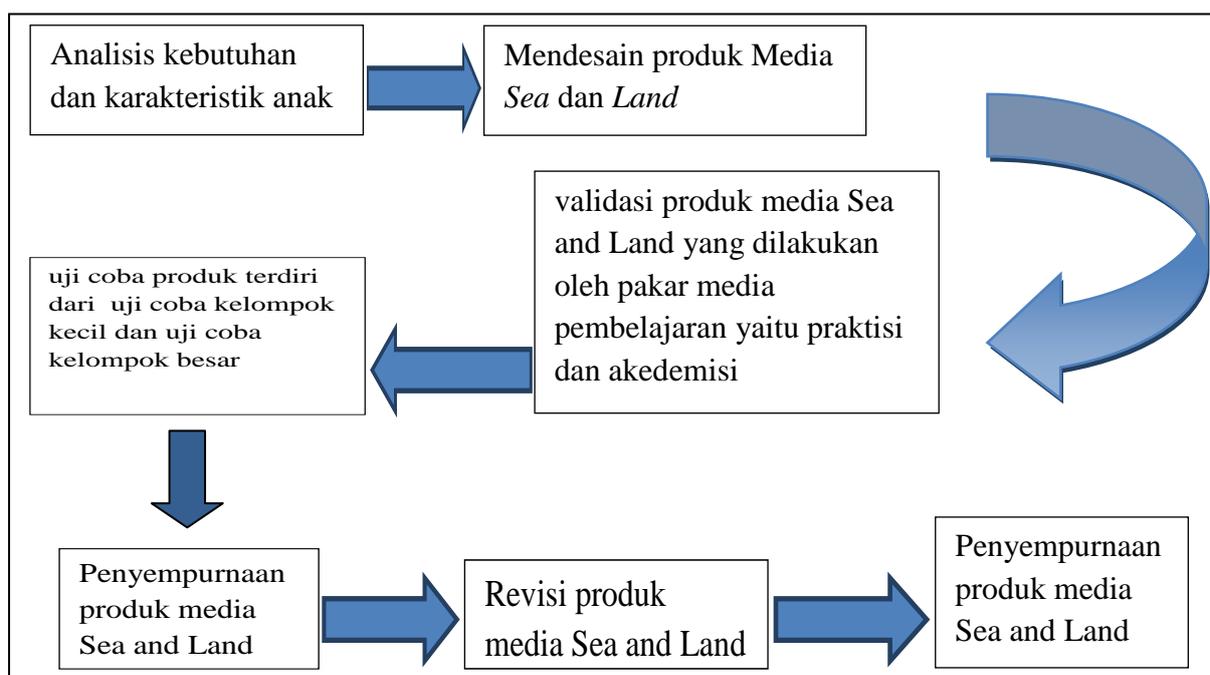
Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan pentingnya penggunaan media dalam membangun pemahaman anak tentang konsep penjumlahan dan pengurangan bagi anak usia dini. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media manipulatif. Media manipulatif adalah media konkret yang dapat di sentuh, digerakkan oleh anak yang berfungsi untuk membantu anak memahami berbagai konsep matematika. Adapun media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu Media "Sea And Land".

Media ini terbuat dari triplek, botol mineral bekas, kardus bekas, magnet, busa T2, kain flanel, lempengan plat seng. Media terdiri dari dua sisi yaitu: (1) Sisi "Sea", sisi ini dirancang untuk mengembangkan pemahaman konsep pengurangan kepada anak usia dini. (2) Sisi "Land", sisi yang akan mengembangkan pemahaman konsep penjumlahan kepada anak usia dini. Sea and Land berarti lautan dan daratan.

Sebelum menggunakan media *Sea and Land*, akan dilakukan uji coba kelayakan media dengan memberikan angket kepada tim akademisi dan tim praktisi. Apabila media yang dikembangkan dinyatakan layak, maka akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan anak usia 5 - 6 tahun.

METODE PENELITIAN

Langkah-langkah pengembangan Media *Sea and Land* dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1 Langkah-langkah pengembangan media Sea and Land

Produk hasil pengembangan merupakan media pembelajaran berupa media *Sea and Land* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Produk divalidasi oleh 3 orang praktisi, 3 orang akademisi dan di ujicobakan kepada perorangan, kepada kelompok kecil yang berjumlah 8 orang anak TK Insan Pandhega dan kelompok besar yang berjumlah 20 orang anak TK Kartika 1-23 Meda Helvetia.

Desain Uji Coba

Uji coba yang dilakukan meliputi validasi tingkat kelayakan media yang dilakukan oleh 3 praktisi dan 3 akademisi untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Sea and Land* sebelum digunakan anak Usia dini. Uji coba kepada kelompok kecil yang berjumlah 8 orang anak TK Insan Pandhega dan kelompok besar yang berjumlah 20 orang anak TK Kartika 1-23 Meda Helvetia untuk mengetahui keefektifitasan media *Sea and Land* dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Subjek Uji Coba

Subjek Uji coba Produk Media *Sea and Land* adalah siswa kelompok B TK Insan Pandhega tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 8 siswa dan siswa kelompok B jeruk TK Kartika 1-23 Medan Helvetia

tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 20 siswa

Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah Data Kuantitatif dalam bentuk skala angka dan kualitatif dalam bentuk verbal.

Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan produk media *Sea and Land* dalam penelitian berupa angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini telah disediakan kolom komentar dan kolom penskoran. Pada kolom penskoran tertera skala antara 1-4 sehingga responden dapat memberikan tanda centang pada kolom yang dianggap paling sesuai. Sedangkan instrument efektivitas media digunakan lembar observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. menggunakan rumus persentase tingkat kelayakan dan efektivitas yaitu:

$$PS = \frac{\text{jumlah skor ind.perkategori}}{\text{jumlah total kategori Ind.}} \times 100\%$$

Rujukan untuk menilai kelayakan media digunakan table dibawah ini.

Tabel 1 Kriteria Jawaban Item Instrumen Validasi Kelayakan Media *Sea and Land* Dengan Jenis Skala Likert Beserta Skor nya

No	Kriteria Jawaban	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Cukup Baik	2
4	Tidak Baik	1

(Sugiono, 2012:137)

Skor yang telah diperoleh diolah menggunakan rumus di atas, dan

kelayakan media merujuk pada table 2 di bawah.

Tabel 2 Skala Presentase Kelayakan Media

Skor dalam Persen	Interpretasi
85 - 100%	Sangat Layak
75 - 84%	Layak
56 - 74%	Kurang Layak
< 55%	Tidak Layak

(Vuryanti dalam Franata, 2012:65)

Untuk melihat efektivitas media *Sea and Land* terhadap kemampuan

berhitung anak merujuk pada table 3 dibawah.

Tabel 3 Kategori Penilaian Perkembangan kemampuan Berhitung Anak

Presentasi	Keterangan
80% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
60% - 79%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
30% - 59%	Mulai Berkembang (MB)
10% - 29%	Belum Berkembang (BB)

Permen No.58 Tahun 2009

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHAN Deskripsi Produk

Nama Media manipulatif yang akan dikembangkan adalah media manipulatif "*Sea and Land*", kata "*Sea and Land*" berasal dari bahasa Inggris yang dimana "*Sea*" artinya "Laut" sedangkan "*Land*" artinya "darat" sehingga dapat diartikan bahwa media "*Sea and Land*" adalah media "laut dan darat". Mengapa nama media yang dikembangkan oleh peneliti "*Sea and Land*?" karena komponen-komponen media tersebut

berbentuk makhluk yang hidup di laut dan tanaman yang hidup di darat.

Media *Sea and Land* memiliki 2 sisi yaitu: (1) sisi "*Sea*" yang akan bertugas mengembangkan kemampuan berhitung, dalam hal ini berhitung yang akan dikembangkan adalah kemampuan pengurangan dan (2) sisi "*Land*" yang akan bertugas mengembangkan kemampuan berhitung, dalam hal ini adalah kemampuan berhitung yang akan dikembangkan adalah kemampuan penjumlahan.



Gambar 2. Tampilan produk media *Sea and Land*

1. **Aturan Bermain Media Manipulatif**
Sea and Land

a. Aturan bermain media manipulatif pada sisi "Sea" :

a) Anak mengambil satu soal yang terdapat dalam kotak soal, kemudian soal yang telah diambil ditempelkan.



b) Pada soal tertulis (misalnya: $7-3=$), maka anak akan mengambil ikan dan

menempelkannya di dalam laut sebanyak 7 ekor ikan.



c) Setelah menempelkan ikan sebanyak 7 selanjutnya anak akan berperan menjadi nelayan yang akan menangkap ikan sebanyak 3, kemudian anak akan

menghitung jumlah ikan yang tinggal di laut dan menempelkan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah ikan yang tersisa di laut.



b. Aturan Bermain media manipulatif pada sisi "Land" :

- a) Anak akan memutar kardus yang telah dipotong berbentuk lingkaran sebanyak 2 kali, pada pemutaran kardus pertama anak melihat panah menunjukkan pada angka berapa, (misalnya angka 4) maka

anak akan mencari tutup botol yang tertulis angka tujuh dan memasangkannya di papan, kemudian dilakukan pemutaran ke dua panah menunjukkan pada angka 5 maka anak akan mencari tutup botol yang tertulis angka lima dan memasangkannya di papan



Tutup botol telah di beri tulisan angka

b) Setelah melakukan pemutaran sebanyak 2 kali dan memasang tutup botol maka akan terdapat soal ($4+5=$), jika sudah ada

soal seperti ini selanjutnya anak akan memasukkan kepingan busa T2 yang telah di bentuk seperti bunga ($7+5=$)



c) Selanjutnya anak menghitung jumlah bunga yang berguguran di lantai (misalnya 9), maka anak akan mencari tutup botol yang bertuliskan 9 dan menempelkannya di papan.

Penyajian Data Validasi Dan Efektivitas Media Sea And Land

a. Tingkat kelayakan media *Sea and Land*

Tabel 4 Tingkat kelayakan Media Sea and Land

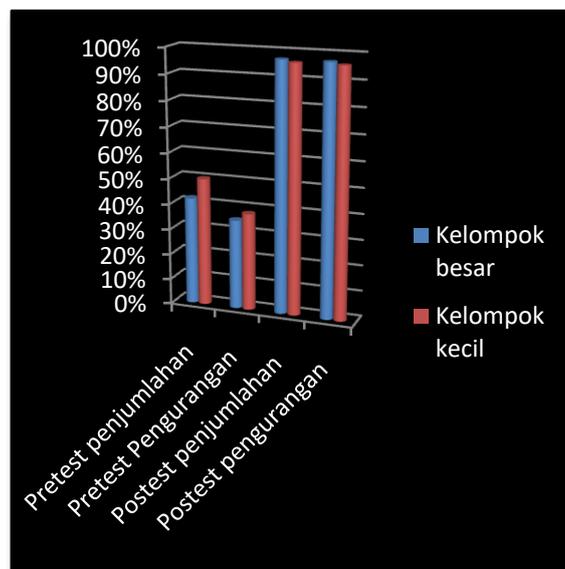
no	Indikator	Inisial validator					
		SR	WNL	RN	K	SN	M
1	Relevan dengan kondisi anak.	4	4	3	4	4	4
2	Berwarna dan atraktif	2	3	4	3	3	3
3	Sederhana dan konkret	4	4	4	4	4	4
4	Eksploratif dan mengundang rasa ingin tahu anak	4	3	4	4	4	4
5	Terkait dengan aktivitas kesaharian anak	2	4	4	4	3	3
6	Aman dan tidak membahayakan	4	4	4	4	4	4
7	Bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan	4	3	4	4	4	4
Total		24	25	27	27	26	26
Rata-rata		85.7	89.3	96.4	96.4	92.9	92.9
Tingkat validasi		Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

b. Efektivitas media Sea and Land

Tabel 5 Peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan media *Sea and Land*

Kelompok	Pengurangan		Penjumlahan	
	Sebelum Menggunakan Media (Pre-Test)	Setelah Menggunakan Media (Post-Test)	Sebelum Menggunakan Media (Pre-Test)	Setelah Menggunakan Media (Post-Test)
Kelompok Kecil	37,5%	95,8%	50%	95,8%
Kelompok Besar	35%	96,7%	41,7%	96,7%

Perkembangan kemampuan berhitung anak digambarkan melalui grafik di bawah.



Gambar 2 Grafik perkembangan kemampuan berhitung anak

Kegiatan berhitung merupakan sesuatu yang abstrak bagi anak usia 5-6 tahun. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Annisa, dkk (2017:320) bahwa matematika bersifat abstrak, sehingga sedapat mungkin dalam pembelajaran Matematika dilaksanakan secara konkret, sehingga mudah dipahami anak. Karena kegiatan berhitung itu termasuk dalam matematika yang bersifat abstrak sehingga perlu dibuat media agar kegiatan

berhitung menjadi konkret. Menurut James (2009:1) media manipulatif adalah media konkret yang dapat disentuh, digerakkan oleh anak yang berfungsi untuk membantu anak memahami berbagai konsep matematika. Pernyataan di atas mendorong peneliti untuk membuat suatu media yang diberinama Media Sea and Land untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Media *Sea and Land* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak karena media *Sea and Land* ini dirancang sesuai dengan karakteristik media untuk anak usia dini yaitu: (1) relevan dengan kondisi anak, (2) berwarna dan atraktif, (3) sederhana dan konkret, (4) eksploratif dan mengundang rasa ingin tahu anak, (5) terkait dengan aktivitas keseharian anak, (6) aman dan tidak membahayakan, (7) bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan. Disamping itu media *Sea and Land* ini juga akan membuat kegiatan berhitung itu menjadi konkret, bahan-bahan pembuatan media *Sea and Land* mudah di dapatkan, murah dan media *Sea and Land* awet digunakan.

Kemampuan rata-rata pengurangan dan penjumlahan anak pada kelompok kecil ataupun kelompok besar setelah menggunakan Media *Sea and Land* sama-sama terjadi peningkatan berikut tabel yang akan menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak setelah menggunakan media *Sea and Land*.

Dari hasil pre-test di atas juga dapat dilihat ada perbedaan antara kemampuan pengurangan dan penjumlahan dimana kemampuan penjumlahan anak lebih tinggi dari pada kemampuan pengurangan hal ini disebabkan oleh: (1) di sekolah anak terlebih dahulu di perkenalkan konsep penjumlahan dari pada pengurangan, (2) di sekolah anak selalu diajarkan berhitung 1-10 secara berurutan (membantu anak konsep penjumlahan) dan jarang diajarkan 10-1 secara berurutan (konsep pengurangan). Hal tersebut yang membuat kemampuan penjumlahan anak jauh lebih baik dari pada kemampuan pengurangan anak. Kemampuan penjumlahan lebih sulit dari pada pengurangan, dapat dibuktikan dari beberapa data kemampuan

penjumlahan anak yang dilakukan oleh Fitriana (2016) yang berjudul "Peningkatan kemampuan melakukan operasi bilangan dengan media lingkungan alan pada anak kelompok B RA Muslimat Nu Gulon 1 salam Magelang" dan Risanti, dkk (2017) yang berjudul "bermain simbolik meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini" dimana kemampuan penjumlahan selalu lebih tinggi dari pada kemampuan pengurangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Media *Sea and Land* sangat layak digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5 - 6 tahun. Karena media *Sea and Land* ini dirancang sesuai dengan karakteristik media untuk anak usia dini yaitu: (1) relevan dengan kondisi anak, (2) berwarna dan atraktif, (3) sederhana dan konkret, (4) eksploratif dan mengundang rasa ingin tahu anak, (5) terkait dengan aktivitas keseharian anak, (6) aman dan tidak membahayakan, (7) bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan. Disamping itu media *Sea and Land* ini juga akan membuat kegiatan berhitung itu menjadi konkret .
2. Media *Sea and Land* efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung anak, baik penjumlahan maupun pengurangan. Data pre-test kemampuan rata-rata pengurangan anak kelompok kecil yang semula hanya mencapai 37,5% kemudian pada hasil pos-test kemampuan rata-rata anak setelah menggunakan media *Sea and Land* meningkat menjadi 95,8%. Data pre-test kemampuan rata-

rata penjumlahan anak kelompok kecil yang semula hanya mencapai 50% kemudian pada hasil post-test kemampuan penjumlahan rata-rata anak setelah menggunakan media *Sea and Land* meningkat menjadi 95,8%. Sama halnya pada kelompok besar terjadi peningkatan kemampuan rata-rata pengurangan anak yang semula hanya mencapai 35% kemudian pada hasil pos-test kemampuan rata-rata anak setelah menggunakan media *Sea and Land* meningkat menjadi 96,7%, begitupun pada pre-test kemampuan

rata-rata penjumlahan anak kelompok besar yang semula hanya mencapai 41,7% kemudian pada hasil post-test kemampuan penjumlahan rata-rata anak setelah menggunakan media *Sea and Land* meningkat menjadi 96,7%. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media *Sea and Land* Efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan ataupun penjumlahan anak usia 5-6 tahun baik pada kelompok kecil ataupun kelompok besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, dkk. (2017). *Keratif dan Inovatif Demi Anak Bangsa*. Cirebon: LovRinz Publishing.
- Arif Rohman. (2008). *Memahami pendidikan & ilmu pendidikan*. Yogyakarta: Laksbang Mediatama.
- Departemen Pendidikan Nasional. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembina TK dan SD.
- Depertemen Pendidikan Nasional. (2007). *Permainan Berhitung Pemulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Franata, Reza. 2012. *Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Komputer Pada Materi Monera Untuk Kelas X SMA/M*. Tesis. Medan: Program Pascasarjana UNIMED.
- Jackman. (2012). *Early education curriculum a child's connestion to the world*. Balmont, CA: Wadsworth.
- Kustiawan Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Sriningsih. (2008). *Permainan Berhitung Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kamasius.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sundayana. (2016). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT BumiAskara.
- Wahyudi, Damayanti. Dwi Retna. 2005. *Program Pendidikan Anak Usia Dini di Sekolah Islam*. Jakarta :
Grasindo <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpau/article/download/2826/239521> Agustus 2019 pukul 22.10 WIB
- <http://digilib.unila.ac.id/28678/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
18 Agustus 2019 pukul 19.15 WIB