

Pengaruh Kegiatan Bermain Pasir Berwarna terhadap Pengenalan Sains Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-17 Kec.biru-biru

Utami Pheby Safitri⁽¹⁾, Sariana Marbun⁽²⁾

⁽¹⁾Mahasiswa Program Studi PG PAUD FIP UNIMED

⁽²⁾Dosen Program Studi PG PAUD FIP UNIMED

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan, Sumatera Utara,20371

Email: sariana.marbun1961@gmail.com

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah pengenalan sains yang sangat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain pasir berwarna terhadap pengenalan sains anak usia 5-6 tahun di TK KARTIKA 1-17 KEC.BIRU-BIRU. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimen Design* (penelitian eksperimen semu), dengan bentuk *The Equivalen Time Samples Design*. Populasi pada penelitian ini adalah semua anak TK B TK KARTIKA1-17 yang terdiri dari kelas B1 dengan jumlah 15 anak dan kelas B2 dengan jumlah 12 anak. Tehnik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *teknik purposiverandom sampling*. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu observasi terstruktur dengan instrument lembar observasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik deskriptif dan statistik inferensial, yaitu uji Tes Friedman. Hasil perhitungan untuk observasi pertama diberikan perlakuan (X_1) memperoleh nilai rata-rata 5,2, observasi kedua yang tidak diberi perlakuan (X_0) memperoleh nilai rata-rata 3,4, observasi ketiga diberikan perlakuan (X_1) memperoleh nilai rata-rata 7,6 dan observasi keempat yang yang tidak diberi perlakuan (X_0) memperoleh nilai rata-rata 6,2. Dari hasil data tersebut terlihat bahwa pemberian perlakuan bermain pasir memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan tidak diberi perlakuan. Dari uji hipotesis memperoleh nilai X_r^2 hitung $> X^2$ tabel pada taraf signifikan 0,05 atau 5% yaitu $1208,32 > 7,82$ maka nilai rata-rata (X_1) signifikan. Dengan demikian penggunaan bermain pasir berpengaruh secara signifikan terhadap pengenalan sains anak usia 5-6 tahun di TK Kartika 1-17 kec. Biru-biru.

Kata Kunci: bermain, pasir berwarna, pengenalan sains, anak usia 5-6 tahun

1. Pendahuluan

Masa kanak-kanak merupakan masa yang indah. Dalam masa ini, anak-anak akan cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dari pada belajar, karena masa ini menjadi fase bermain bagi anak. Terkadang anak-anak mendapat paksaan atau tuntutan untuk belajar dari orang tua mereka, padahal masa kanak-kanak merupakan masa bermain, oleh karena itu kita sebagai pendidik harus mempunyai cara untuk menstimulus perkembangan anak melalui permainan yang menyenangkan. Menstimulus anak dengan permainan memberikan banyak sekali manfaat, baik untuk anak maupun pendidik. Dalam bermain anak dapat diajak

belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga tujuan belajar dan bermain dapat tercapai dalam waktu bersamaan.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu solusi bagi orang tua untuk memulai menyekolahkan anak mereka. Pendidikan anak usia dini memberikan stimulus bagi anak sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pendidikan untuk anak perlu disesuaikan minat serta tahap perkembangan anak. Dalam standar kompetensi kurikulum Taman Kanak-kanak tercantum bahwa tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai – nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, dan seni untuk memasuki pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut, ruang lingkup kurikulum dipadukan dalam dua bidang pengembangan yaitu bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang sedang mengalami kematangan dan perlu dikembangkan. Pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini rentang usia TK (5-6 tahun), meliputi pengembangan sains permulaan dan matematika permulaan. Belajar sains sejak usia dini dimulai dengan memperkenalkan alam dan lingkungan. Hal tersebut akan memperkaya pengalaman anak dan dapat menambah pengetahuan anak secara alamiah. Anak belajar bereksperimen, bereksplorasi, dan menginvestigasi lingkungan sekitarnya. Hasilnya, anak akan mampu membangun suatu pengetahuan yang nantinya menjadi pengalaman baru dan dapat digunakan pada masa selanjutnya.

Pada dasarnya pembelajaran sains untuk anak usia dini bertujuan agar anak mampu secara aktif mencari informasi tentang apa yang ada di sekitarnya. Hal tersebut sejalan dengan sifat pembawaan anak sejak lahir, yaitu dorongan rasa ingin tahu atau mencari tahu tentang apa yang dilihat, didengar dan dirasakan di lingkungannya. Lingkungan memiliki dampak yang signifikan terhadap bermain dalam pendidikan anak usia dini. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi anak didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan sebagai sumber belajar dapat diartikan sebagai kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup (termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya), sehingga memungkinkan anak usia dini untuk belajar tentang informasi, orang, bahan dan alat.

Potensi lingkungan sebagai sumber belajar sangat banyak, diantaranya menyediakan tempat bagi anak untuk bereksplorasi dan menemukan hal-hal baru. Semua lingkungan yang ada di sekitar anak dapat digunakan sebagai sarana untuk mengoptimalkan kegiatan pendidikan anak usia dini, baik itu *indoor* maupun *outdoor*. Memanfaatkan lingkungan *indoor* maupun *outdoor* akan dapat menambah keseimbangan dalam kegiatan belajar, yang artinya bahwa belajar tidak hanya dapat dilakukan di dalam ruangan, namun juga di luar ruangan. Pembelajaran di luar ruangan disebut dengan *meaningfull learning* karena aktivitas anak bisa lebih meningkat dengan memungkinkannya menggunakan beragam cara, seperti mengamati, bertanya, mengeksplorasi, membuktikan sesuatu, berkreasi dan lain sebagainya (Utomo, 2013). Jenis lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan belajar terdiri dari lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya.

Dari ketiga jenis lingkungan tersebut, lingkungan alam adalah lingkungan yang mudah dikenal dan dipelajari oleh anak usia dini. Sifatnya yang relatif menetap, memudahkan anak untuk mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga proses terjadinya. Lingkungan alam terdiri atas segala sesuatu yang sifatnya alamiah seperti air, tanah, pasir, batu-batuan, tumbuh-tumbuhan, hewan, sungai, iklim dan suhu udara. Salah satu jenis bahan alam yang sangat disukai anak untuk bermain adalah pasir. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pasir berarti, butiran kecil atau halus. Pasir merupakan suatu komponen yang berasal dari alam. Pasir banyak kita jumpai di lingkungan sekitar kita, di jalan, di pantai atau di halaman. Hanya ada satu zat yang anak modern dapat menggunakannya dengan cukup bebas, yaitu pasir. Dengan pasir anak-anak dapat mencampur, mengaduk, menumpuk, menimbun, menggali, mengisikan, menuangkan, menghaluskan pasir dengan alat bermain pasir dan membentuk serta bermain pura-pura membuat kue, rumah, jalan, jembatan, dan kolam.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di TK KARTIKA 1-17 Kec. Biru-biru pada saat melakukan PPLT (Program Pelaksanaan Lapangan Terpadu) menunjukkan bahwa kegiatan pengenalan sains dalam kegiatan belajar-mengajar terhadap anak masih sangat kurang. Dari observasi awal terhadap 20 anak di kelas B menunjukkan bahwa 5 anak atau 25 % yang dapat menunjukkan pengenalan sainsnya, sedangkan 15 anak atau 75 %

menunjukkan pengenalan sainsnya masih rendah. Hal ini membuktikan bahwa pengenalan sains anak masih sangat rendah.

Kenyataan di lapangan dalam pembelajaran menunjukkan dalam proses pembelajaran sains lebih banyak dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dari guru, contoh pada kegiatan eksperimen percampuran warna. Guru menjelaskan proses percampuran warna tanpa melibatkan anak secara aktif untuk melakukan proses percampuran. Anak hanya sebagai penonton dan pendengar, pada akhirnya anak diberikan lembar kerja dan mengerjakan kegiatan dari apa yang telah disampaikan oleh guru. Anak tidak mendapatkan kesempatan untuk ikut aktif dalam proses perolehan hasil dan memperoleh hal-hal baru. Dengankata lain pendekatan pada kegiatan sains lebih banyak berorientasi padaguru (*teacher centered*).

Pemanfaatan media yang ada di lingkungan sekitar masih sangat kurang, padahal lingkungan disekitar banyak menyimpan bahan yang bisa dijadikan media bermain untuk anak. Sehingga anak dapat mengeksplor imajinasi mereka. Kecamatan Biru-biru merupakan suatu daerah yang lingkungannya mempunyai banyak bahan-bahan alam dan dapat dengan mudah dijumpai. Hal ini seharusnya menjadikan kemudahan tersendiri untuk guru ataupun orang tua dalam memanfaatkan apa yang ada di lingkungan sekitar mereka. Fenomena yang terjadi sekarang adalah banyaknya bahan permainan instan yang akhirnya menjauhkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan alam. Kebanyakan sekolah cenderung lebih berminat menyediakan mainan yang cenderung tidak memiliki nilai *educative* yang ada di toko untuk anak mereka daripada memberikan media bermain *educative* dari lingkungan sekitar mereka, padahal apa yang ada di lingkungan sekitar mereka dapat jauh lebih banyak memberikan keuntungan untuk orangtua dan guru dalam mengembangkan aspek perkembangan dalam diri anak. Selama ini kegiatan sains pada anak usia dini lebih banyak menggunakan air dan tanaman sebagai sumber belajar untuk melakukan eksperimen. Kenyataannya pasir pun bernilai tinggi dalam pendidikan. Kekayaan untuk bereksperimen dengan pasir tak ternilai harganya. Banyak hal yang dapat digali dari pemanfaatan pasir sebagai sumber belajar, tidak hanyadigunakan sebagai bahan untuk kegiatan mencipta berbagai bentuk bagianak usia dini. Bermain menggunakan pasir juga memberikan peluang bagianak untuk belajar konsep pengetahuan.

2. Kajian Teori

Pengenalan merupakan suatu proses, cara, atau perbuatan mengenal dan mengenali. Menurut Suyanto (2005:83) bahwa “ pengenalan sains pada anak usia dini lebih menekankan proses dari pada produk yaitu dengan mengenalkan berbagai benda dan fenomena alam. Dengan demikian, pengenalan adalah suatu cara yang dilakukan oleh individu untuk mengenali berbagai fenomena-fenomena alam dalam suatu pengamatan.

Anak usia dini adalah makhluk atau individu yang memiliki potensi-potensi yang baik, dimana dengan potensi yang dimilikinya anak akan berkembang melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pengenalan sains sangat penting dilakukan untuk anak usia dini. Mengenalkan sains pada anak berarti membantu anak untuk melakukan percobaan sederhana sehingga dapat menghubungkan sebab dan akibat suatu perlakuan. Percobaan tersebut juga akan membantu anak untuk mulai berpikir logis. Mengenalkan sains pada anak usia dini dapat melalui permainan yang menyenangkan dengan bahan yang ada disekitar anak. Pengenalan sains pada anak usia dini lebih ditekankan pada proses daripada produk. Oleh sebab itu dalam bermain sains anak diajarkan untuk menggunakan seluruh pancaindranya sebaik mungkin agar dalam proses bermain tersebut anak dapat menemukan jawaban-jawaban dari suatu kegiatan bermain.

Tujuan merupakan pokok utama bagi seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Melalui tujuan, maka guru lebih mudah merencanakan suatu materi pembelajaran agar tercapai hasil optimal. Menurut Sujiono (2009:12.3) secara khusus permainan sains di PAUD bertujuan agar anak memiliki kemampuan (1) dalam mengamati perubahan-perubahan yang terjadi di sekitarnya, (2) melakukan percobaan-percobaan sederhana, (3) melakukan kegiatan membandingkan, memperkirakan, mengklasifikasikan serta mengkomunikasikan tentang hal yang diamati, (4) meningkatkan kreativitas dan inovasi anak.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat mengasyikan bagi anak-anak. Faktanya, bermain bagi seorang anak merupakan suatu kebutuhan. Dalam bermain anak-anak dapat mengembangkan potensi yang ada didalan diri mereka. Baik potensi yang terkait dengan moral, sosial, emosional, ekspresi, maupun potensi yang lainnya. Melalui sebuah permainan anak dapat menyalurkan energinya serta mempunyai kesempatan untuk tertawa. Mayke (dalam Friska) menyatakan bahwa

belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya..Bermain praktis merupakan bentuk bermain yang memungkinkan seseorang untuk melakukan berbagai eksplorasi terhadap objeknya.Bermain pasir merupakan tipe bermain praktis, karena memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi terhadap pasir sebagai objeknya.

Prinsip pembelajaran bagi anak usia 4-6 tahun adalah bermain sambil belajar. Prinsip bermain terlihat dari penataan lingkungan sekolah, penyediaan alat bermain dan kegiatan yang disusun oleh guru.Pembelajaran dilakukan bersamaan dengan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak.Menurut Comenicus dengan bermain seorang anak dapat menunjukkan realisasi dari pengembangan dirinya. Selain itu MS. Sumantri (2005: 9) menyebutkan bahwa anak usia dini belajar melalui interaksi yang dialami anak dengan orang dewasa, teman sebaya dan benda-benda konkret yang ada disekitarnya. Pendidikan hendaknya mengantarkan anak menjadi pebelajar yang aktif.Aktivitas anak belajar secara aktif (*active learning*) merupakan salah satu bentuk pembelajaran.Belajar aktif memiliki beberapa komponen, diantaranya yaitu adanya materi untuk dieksplorasi, adanya kesempatan untuk mengeksplorasi secara aktif dengan seluruh panca indera, menemukan hubungan melalui pengalaman nyata dan adanya dukungan dari guru.

Pengenalan sains merupakan kegiatan sains yang memungkinkan untuk anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda disekitarnya. Dengan mengembangkan sains maka perkembangan kognitif anak akan berkembang secara seimbang. Sains merupakan aktivitas pemecahan masalah yang dilakukan anak yang dimotivasi oleh rasa ingin tahu anak tentang fenomena-fenomena yang terjadi di alam. Untuk mengembangkan pengenalan sains anak dapat melakukan dengan cara bermain pasir. Salah satu cara bermain pasir anak-anak dapat mencampur, mengaduk, menumpuk,menimbun, menggali, mengisikan, menuangkan, menghaluskan pasirdengan alat bermain pasir dan membentuk serta bermain pura-pura membuat kue, rumah, jalan, jembatan, dan kolam.Dengan bermain pasir ini anak sangat bermanfaat karena dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak dalam mengetahui fenomena-fenomena alam yang ada disekitar anak.

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimen Design* (penelitian eksperimen semu), dengan bentuk *The Equivalen Time Samples Design*. Dikatakan sebagai eksperimen semu karena tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Sugiono (2013:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah semua anak TK B TK KARTIKA1-17 yang terdiri dari kelas B1 dengan jumlah 15 anak dan kelas B2 dengan jumlah 12 anak. Jumlah keseluruhan anak kelompok B sebanyak 27 anak.

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Defenisi sederhana dari sampel ialah sejumlah data yang dipilih dari populasi sebagai bahan kajian penelitian. Karena poluasi memiliki karakteristik yang sama dapat dilihat dari segi usia yaitu masing-masing memiliki usia 5-6 tahun.

Tehnik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *teknik purposiverandom sampling* dengan memilih sampel karena adanya pertimbangan tertentu yaitu kelompok anak usia 5-6 tahun yang ingin dilihat perkembangan pengenalan sainsnya. Pengambilan sampel dilakukan dengan secara *random sampling* yaitu dengan menuliskan Kelas I dan II pada kertas, kemudian di gulung dan diacak. Selanjutnya salah satu anak dari kelas B1 dan B2 mengambil masing-masing kertas. Jika salah satu anak mendapatkan kertas yang bertuliskan kelas 1 pada saat pengundian, maka kelas tersebut dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan bermain pasir (bermain membandingkan jumlah volume pasir yang diletakkan dalam wadah yang berbeda, melihat apakah suatu benda mengapung atau tenggelam di dalam air dan melihat perbedaan warna). Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 anak.

Dalam penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimen Design*, dengan bentuk *the equivalen time samples design*. Penelitian ini melibatkan hanya satu kelompok, dalam penelitian ini tidak diberikan perlakuan. Pada desain ini tidak memiliki kelas kontrol.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu observasi terstruktur. Sugiono (2013:146), observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.

Pada observasi ini menggunakan pedoman observasi yang berisi daftar jenis kegiatan atau perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati oleh peneliti. Dalam proses observasi, pengamat hanya memberikan tanda checklist pada skor yang didapat melalui pedoman observasi yang telah disusun. Dari observasi yang dilakukan maka akan diperoleh data tentang pengenalan sains anak usia 5-6 tahun melalui bermain pasir. Berikut tabel 3.1 pedoman observasi yang akan digunakan dalam penelitian.

Data penelitian ini dianalisis dengan statisti deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis tersebut berupa statistik non parametrik. Penelitian ini dilaksanakan di TK KARTIKA 1-17 KEC.BIRU-BIRU dan waktu penelitian dilakukan pada bulan Agustus-Oktober 2018

4. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pada awal peneliti telah melakukan terlebih dahulu kelas mana yang akan di berikan bermain pasir. Dengan menemui kepala sekolah yakni ibu Fitriana Lubis, S.Ag, S.Pd di TK KARTIKA 1-17 KEC.BIRU-BIRU untuk mendapatkan izin memasuki kelas B, selanjutnya data-data ini diolah dengan tahapan : mendeskripsikan data, menguji persyaratan analisis, dan menguji hipotesis.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara sistematis dapat diketahui bahwa ada pengaruh signifikan bermain pasir terhadap pengenalan sains anak usia 5-6 tahun. Bermain pasir dapat mempengaruhi pengenalan sains, hal ini sesuai dengan pendapat William Crain (2007: 114), anak usia empat tahun senang untuk melakukan kegiatan bermain pasir karena anak berada pada masa kepekaan untuk mempelajari suara dan memperbaiki indra sentuhannya. Penggunaan media alam dapat menjadi salah satu variasi media untuk pengenalan sains anak. Hasil perhitungan untuk observasi pertama diberikan perlakuan (X_1) memperoleh nilai rata-rata 5,2 dalam kategori sedang, observasi kedua yang tidak diberi perlakuan (X_0)

memperoleh nilai rata-rata 3,4 dalam kategori rendah , observasi ketiga diberikan perlakuan (X_1) memperoleh nilai rata-rata 7,6 dalam kategori tinggi dan observasi keempat yang yang tidak diberi perlakuan (X_0) memperoleh nilai rata-rata 6,2 dalam kategori sedang. Dari keempat observasi tersebut dapat dibandingkan antara observasi 1 dan 2, observasi 2 dan 3 dan observasi 3 dan 4. Setelah dibandingkan maka terdapat perbedaan antara nilai dari semua perbandingan tersebut, dilihat dari deskripsi data jika perbandingan dari keempat nilai perlakuan tersebut. Maka dapat perbedaan antara yang tidak diberi perlakuan dengan diberi perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa lebih baik diberi perlakuan dari pada tidak diberi perlakuan. Begitu juga hipotesis peneliti diterima (H_1) menunjukkan $X^2_{hitung}=1208,32 > 7,82$.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK KARTIKA 1-17 KEC.BIRU-BIRU dapat dinyatakan bahwa melalui kegiatan bermain pasir berwarna berpengaruh terhadap pengenalan sains anak usia 5-6 tahun.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji tes Friedman menunjukkan bahwa nilai $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05 atau 5% yaitu $1208,32 > 7,82$ maka nilai rata-rata (X_1) signifikan. Dengan demikian penggunaan bermain pasir berpengaruh secara signifikan terhadap pengenalan sains anak usia 5-6 tahun di TK KARTIKA 1-17 KEC. BIRU-BIRU.

6. Daftar Pustaka

- Ali Nugraha. (2005). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Jakarta: DEPDIKNAS
- Damanjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Nuansa Cendekia
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- MS Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: DEPDIKNAS
- Nurani, Yuliandari, Sujiono dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka
- Siegel, Sidney. (2011). *Statistik Nonparametrik untuk ilmu-ilmu sosial*. Jakarta : Gramedia
- Slamet Suyanto. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: DEPDIKNAS

- _____. (2005). *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: DEPDIKNAS
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung:Alfabea
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mancana Jaya Cerelang
- Yusuf, Mari. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia