

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-KAMAL LAUD DENDANG T.A 2018/2019

Patimah Afriani Lubis⁽¹⁾, Jasper Simanjuntak⁽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: jasper@gmail.com

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung anak khususnya dalam proses penjumlahan dan pengurangan. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran (role playing) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Al-Kamal Laud Dendang T.A 2019/2020. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan desain *true experimental design* dengan bentuk *pos-test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelompok B yang ada di RA Al-Kamal yang berjumlah 56 orang anak. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan random sampling, yaitu memilih sampel secara acak dengan undian. Pengambilan pertama yakni memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pengundian 2 dari 3 kelas. Pengambilan pertama terambil satu kelas secara acak yaitu kelas eksperimen dan pengambilan kedua terambil satu kelas secara acak yakni kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen berjumlah 17 orang anak dengan menerapkan metode bermain peran (role playing) sedangkan kelas kontrol berjumlah 17 orang anak dengan metode bercerita. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa anak kelas eksperimen memiliki nilai terendah 12, nilai tertinggi 18 dengan nilai rata-rata 15,41 berada pada kategori sangat baik (A) yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki nilai terendah 10, nilai tertinggi 16, dengan nilai rata-rata 12,47 berada pada kategori baik (B). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan anak kelas kontrol. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 4,777$; nilai ini dibandingkan dengan nilai $t_{tabel} = 1,6996$. Nilai $t_{hitung} = 4,777 > t_{tabel} = 1,6996$. Dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh signifikan metode bermain peran (role playing) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Al-Kamal Laud Dendang T.A 2019/2020.

Kata Kunci: bermain peran, kemampuan berhitung, anak usia 5-6 tahun

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memfokuskan pada pemberian rangsangan atau stimulus untuk mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan secara optimal yang meliputi pada 6 aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik motorik, nilai

agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu aspek penting untuk membantu pertumbuhan anak secara maksimal ialah aspek kognitif. Kognitif berhubungan langsung dengan kecerdasan (intelegensi) seseorang dalam memahami segala sesuatu. Pada dasarnya pengembangan kognitif pada anak dimaksudkan agar anak dapat mengeksplorasi dunia melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang diperoleh anak dapat melangsungkan hidupnya. Aspek kognitif sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini agar fungsi berfikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah terhadap lingkungannya.

Dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa proses kognitif anak meliputi berbagai aspek yaitu aspek belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Proses kognitif diatas yang akan diteliti difokuskan pada kemampuan berhitung yang merupakan bagian dari berfikir simbolik yaitu meliputi kemampuan mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan serta kemampuan dalam menyebutkan lambang bilangan.

Menurut Depdiknas (2007:1) menjelaskan bahwa permainan berhitung juga merupakan bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar dari pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Kegiatan berhitung tidak dapat dipisahkan dari konsep bilangan dan angka. Dimana dalam pengenalan konsep bilangan selalu berkaitan dengan pengenalan angka-angka. Dalam mengenalkan konsep bilangan melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah suatu benda atau berapa banyak benda. Pengenalan konsep bilangan ini nantinya akan menjadi bekal pada anak untuk mempelajari operasi penjumlahan dan pengurangan hal inilah yang mendasari anak dikatakan memiliki kemampuan dalam berhitung. Di PAUD kegiatan berhitung anak berada pada tahap permulaan atau tahap awal, yaitu kegiatan berhitung pada anak dilakukan secara sederhana melalui benda-benda konkret yang ada disekitarnya.

Menurut Susanto (2011:106) menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak usia 5-6 yaitu: (1) menyebutkan dan membilang 1-20, (2) memahami lambang bilangan, (3) menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, (4) menyebutkan urutan bilangan, (5) memahami konsep sama, lebih banyak, dan lebih sedikit, (6) memahami penjumlahan dengan benda-benda, (7) menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan konsep konkret ke abstrak.

Namun, sesuai dengan pengamatan yang dilakukan di RA Al-Kamal Laud Dendang pada kelompok B, menunjukkan bahwa sekitar 12 orang anak dengan persentase 70,58%, kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal dan sebanyak 5 orang anak dengan persentase 29,41%, kemampuan berhitung anak telah berkembang dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan beberapa masalah seperti: anak belum mampu memahami dan menghitung angka 1-20 secara berurutan terlihat ketika anak berhitung tidak sesuai dengan urutan angka, dan terkadang anak berhitung namun tidak mampu menuliskan angka yang ia sebutkan, anak belum mampu menyebutkan dan mengerjakan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan baik hal ini dilihat dari hasil wawancara dengan beberapa orang anak ketika peneliti menanyakan angka kepada anak, dan mencoba menuliskannya di papan tulis, namun anak tersebut salah menjawabnya dan terkadang keliru dalam menjumlahkannya, kegiatan pembelajaran di TK diharapkan lebih mengaktifkan siswa agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna kepada anak. Disekolah tersebut guru telah melakukan upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, hanya saja dalam pembelajaran guru terlihat cenderung sering menerapkan metode pemberian tugas baik melakukan kegiatan menulis angka dibuku tugas atau pemberian lembar kerja dan tidak jarang guru melakukan penjumlahan dan pengurangan di papan tulis hal ini dikarenakan tuntutan dari para orang tua kepada anak ketika meninggalkan bangku TK anak harus mampu untuk membaca, menulis dan berhitung, metode bermain peran jarang diterapkan khususnya dalam mengembangkan kemampuan berhitung, dikarenakan media yang dibutuhkan kurang memadai.

Melihat kondisi diatas penulis mencoba menerapkan metode bermain atau role playing dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun khususnya mengenai konsep penjumlahan dan pengurangan. Metode bermain peran atau role playing merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan. Melalui metode bermain peran ini dapat mengaktifkan seluruh siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan anak akan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui peran yang dimainkan dan didukung oleh berbagai media.

2. Kajian Teoritis

Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini

Salah satu kemampuan yang sangat penting untuk meningkatkan perkembangan anak terhadap pembelajaran matematika adalah dengan

berhitung. Menurut Seefeldt (2008: 392-401) menjelaskan beberapa konsep matematika diantaranya yaitu:

1. Bilangan

Mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dengan memahami konsep bilangan tersebut seperti anak mengerti kata “satu” dengan menunjukkan satu benda tunggal. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada proses hitung-menghitung.

2. Geometri

Membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga.

3. Pengukuran

Membangun pemahaman anak tentang pengukuran yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengukur, menimbang, dan melihat perbandingan dari ukuran-ukuran benda. melalui pengalaman yang diperoleh anak akan memahami alat untuk mengukur yaitu mistar dan timbangan.

4. Probabilitas dan grafik

Membangun pemahaman anak untuk menyampaikan perbandingan-perbandingan, kesukaan, dan jumlah benda di dalam sebuah kategori membantu anak untuk mengerti konsep-konsep seperti “lebih banyak”, “kurang banyak”, dan sama. Pemahaman anak tentang perbandingan diperoleh anak menggunakan grafik dengan menggunakan benda-benda konkret.

Kegiatan berhitung merupakan bagian dari konsep matematika yang meliputi pemahaman akan bilangan. Dengan mengenal bilangan anak akan memahami proses penjumlahan dan pengurangan sehingga anak memiliki kemampuan dalam berhitung. Kemampuan berhitung pada anak sangat penting untuk dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya di masa depan dan saat ini.

Kemampuan dapat didefinisikan sebagai kesanggupan seseorang dalam melakukan sesuatu melalui hasil usahanya dan kebiasaan yang dilakukan. Menurut Susanto (2011: 97) kemampuan adalah suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu dimana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya. Anak usia dini memiliki kemampuan sejak lahir, kemampuan tersebut akan tumbuh dan berkembang dengan proses latihan dari segala aktifitas yang menyenangkan.

Berhitung adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan bilangan dan angka. Menurut Runtukahu dan Kandou (2016: 83) menyatakan bahwa “berhitung untuk melayani pengetahuan lainnya, berguna dalam kehidupan

anak dan harus diajarkan bagi semua anak sejak usia dini”. Selanjutnya Khadijah (2016: 143) menjelaskan bahwa Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pada Pendidikan Anak Usia Dini kegiatan berhitung berada pada tahap dasar atau permulaan. Sesuai dengan pendapat Susanto (2011: 98) menjelaskan bahwa kemampuan berhitung pada anak usia dini merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya berada pada tahap permulaan, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan salah satu metode mengajar yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Bermain peran merupakan permainan yang memberikan pengalaman kepada anak melalui permainan dengan berpura-pura menjadi suatu peran yang ada di dalam kehidupan. Bermain peran juga dikenal dengan istilah bermain pura-pura. Melalui kegiatan bermain peran berusaha membantu anak untuk memahami perannya sendiri dan mengerti perasaan dan sikap teman yang memerankan peran lainnya, serta dapat mengembangkan imajinasi anak.

Moeslichaton (2004: 38) mengungkapkan bahwa metode bermain peran atau bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. sebuah kegiatan disebut bermain peran apabila didalamnya terdapat unsur bermain pura-pura. Metode bermain peran bisa dilakukan dari hal-hal yang sederhana misalnya mengibaratkan daun atau kertas sebagai uang, dan berpura-pura sebagai seorang pedagang yang menjualkan barang ke pembeli.

Hamdayana (2017:189) menjelaskan bahwa metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa dapat mengembangkan imajinasinya dengan mengibaratkan benda-benda mati menjadi nyata misalnya anak mengibaratkan daun sebagai uang yang bisa dilakukan untuk membeli sesuatu, siswa juga dapat mengibaratkan dirinya sebagai orang lain seperti berpura-pura sebagai dokter, guru, polisi dan lain sebagainya.

3. Metodologi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di RA Al-Kamal Laud Dendang, dengan waktu penelitian selama 2 bulan pada semester genap T.A 2019 yang dimulai pada bulan Maret- Mei 2019. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *true experimental design* dengan bentuk *pos-test only control group design* (Noor, 2011: 116). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun di RA Al-Kamal yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas B1 dan B2, B3 berjumlah 56 anak. Penarikan sampel dengan *random sampling*. Melalui teknik ini peneliti mendapatkan bahwa kelas eksperimen berada pada kelas B1 yang berjumlah 17 orang anak sedangkan kelas kontrol berada pada kelas B2 berjumlah 17 orang anak. Dengan total sampel sebanyak 34 orang anak.

Untuk mempermudah pengamatan maka peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi. pedoman observasi tersebut berisi beberapa jenis perilaku yang muncul dari hasil pengamatan. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun yang diberikan perlakuan yang berbeda yaitu melalui metode bermain peran dan metode bercerita.

4. Hasil Dan Pembahasan Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Al-Kamal Laud Dendang melalui metode bermain peran (role playing). Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan Uji-T yang diperoleh $t_{hitung} = 4,777$ dan $t_{tabel} = 1,6996$ maka $t_{hitung} = 4,777 > t_{tabel} = 1,6996$, sehingga hipotesis menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena Melalui metode bermain peran ini dapat mengaktifkan seluruh siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan anak akan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui peran yang dimainkan dan didukung oleh berbagai media.

Melalui metode bermain peran yang diperankan oleh anak sendiri (sebagai pedagang) dapat memudahkan anak untuk mengingat pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil lembar kerja peserta didik (LKPD) yang diberikan, dan ketika ditanya anak mampu menjawab pertanyaan guru. Terlihat bahwa anak mampu menghitung benda 1-20 dan memahami konsepnya dengan benar, melalui media yang disediakan seperti menghitung uang mainan dan buah-buah yang dijadikan objek dalam bermain peran. Mampu membandingkan antara konsep sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit melalui media (terlihat ketika guru bertanya kepada anak untuk membandingkan barang

dagangan atau barang yang telah mereka beli dari penjual mereka mampu menjawab dan mampu untuk memberikan tanda ($=/ \neq$) dan tanda ($</>$). Melalui metode ini juga anak mampu untuk melakukan proses penjumlahan dan pengurangan, baik secara konkret dengan menggunakan media maupun menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan di LKPD.

Begitu juga sebaliknya jika anak berperan sebagai pegawai BANK. Anak mampu menghitung jumlah uang yang diterima dari guru dengan jumlah yang sama, mampu melakukan operasi penjumlahan ketika saldo di buku tabungan bertambah dan pengurangan ketika uang yang mereka terima dari guru berkurang untuk ditabungkan. Melalui peran ini juga dapat mengajarkan anak cara untuk menabung dan mengenal nilai mata uang.

Melalui metode yang diterapkan di kelas eksperimen disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yaitu sebanyak 10 orang anak yang berada pada kategori sangat baik (A) sedangkan 7 orang anak lainnya berada pada kategori baik (B). Namun sedikit berbeda dengan kemampuan berhitung anak dengan metode bercerita yang dapat disimpulkan bahwa 12 orang anak berada pada kategori baik (B), 2 orang anak berada pada kategori sangat baik (A) dan 3 orang anak berada pada katgori cukup baik (C). Hal ini dapat dijelaskan bahwa kemampuan berhitung anak dikelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Metode bermain peran yang diterapkan dikelas ekperimen merupakan metode bermain aktif yang menyenangkan bagi anak, dimana dengan bermain peran anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi apa yang ada dilingkungan sekitarnya. Selain dapat mengembangkan aspek kognitif (kemampuan berhitung), namun ada beberapa aspek yang dapat berkembang melalui metode bermain peran yaitu aspek sosial, dan bahasa.

Mutiah (2010:115) menjelaskan bahwa bermain peran merupakan bermain simbolis, berpura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi atau main drama, bermain peran sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial dan emosi. Adapun aspek sosial yang berkembang melalui bermain peran sebagai pedagang dan pegawai BANK yaitu anak mampu untuk bekerjasama dalam memainkan peran dan terjadi interaksi antara penjual dan pembeli dimana penjual mencoba menawarkan barang kepada pembeli sedangkan pembeli mencoba menanyakan harga dan menawarnya. Begitu juga jika anak berperan sebagai pegawai BANK dimana terjalin interaksi antara Teller dan nasabah. Melalui interaksi yang terjalin diantara anak melalui peran yang dimainkan anak secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan lisannya dan dapat membangun kosakata anak dengan baik.

Berikut ini beberapa aspek yang berkembang melalui metode bermain peran menurut Sagala (2011:213) yaitu:

1. Dapat memberikan kesempatan pada anak untuk melatih, memahami, dan mengingat cerita atau adegan yang akan didramakan dan memberikan kesempatan anak untuk berinisiatif dan berkreatif.
2. Memberikan kesempatan pada anak untuk memupuk bakat terpendamnya, sehingga kemungkinan akan timbul bibit seni dari sekolah.
3. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerjasama dengan anatar pemain, dan memberikan kesempatan pada anak untuk memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama pemain.
4. Memberikan kesempatan pada anak untuk dapat merangsang dan membina bahasa lisan anak agar dapat berbahasa dengan baik.

Berdasarkan pengertian diatas disimpulkan bahwa bermain peran memiliki peranan penting dalam mengembangkan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. salah satunya memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dan berfikir dan belajar tentang konsep berhitung yang dikemas melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Dimana anak tidak akan merasa tertekan akan tetapi anak merasa senang dan gembira namun tetap dapat membiasakan anak untuk teliti dalam mengerjakan sesuatu.

Sedangkan melalui metode bercerita yang diterapkan di kelas kontrol menggunakan media gambar kurang baik. Hal ini terlihat hanya beberapa anak yang fokus mendengarkan cerita, dan ketika anak ditanya berapa jumlah jambu yang tersisa yang telah dimakan musang, anak hanya diam, dan hanya beberapa yang mampu menjawab. Melalui metode bercerita ini gambar yang disajikan guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak kurang berkesan bagi anak. Namun berbeda ketika anak mengikuti kegiatan bermain peran menggunakan media nyata dan anak sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut.

Maka berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Al-Kamal Laud Dendang dapat disimpulkan bahwa bermain peran memberikan pengaruh yang lebih positif terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak melalui metode bermain peran (role playing) sangat baik. hal ini dikarenakan pengaruh bermain peran memberikan pengalaman dan menjadikan semua anak ikut aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan anak mudah mengingat pembelajaran atau materi yang telah diajarkan. Hal ini terlihat dari anak mampu menjawab pertanyaan guru dan hasil lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah disiapkan oleh guru. Sedangkan dengan metode bercerita kurang efektif bagi anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung, terlihat anak kurang fokus mendengarkan cerita yang disampaikan.
2. Bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dibandingkan menggunakan media gambar (metode bercerita).
3. Hasil nilai Uji-t yaitu: $t_{hitung} = 4,777 > t_{tabel} = 1,6996$ terbukti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan antara bermain peran (role playing) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Al-Kamal Laud Dendang T.A 2019/2020”.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hamdayana, Jumanta. 2017. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Khadijah. 2016. Pengembangan kognitif anak usia dini teori dan pengembangannya. Medan: Perdana Publishing
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka cipta
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana prenada group
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana prenada media group.
- Runtukahu & Kandou .(2016). *Pembelajaran matematika dasar bagi anak berkesulitan belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Undang-undang Republik Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. 2003. Jakarta: departemen pendidikan nasional.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no. 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. 2014. Jakarta: menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia.