

Aktivitas Bermain Teka-teki Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia Dini

Sevy Ristalia Nabela^{1*}, Sasmiati^{1*}, Maman Surahman^{2*}

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof.Dr. Soemantri Brojonegoro No.1
e-mail: sevyristalia@yahoo.com
Nomor Hp: 085658909023

The problem of the research was children low level literacy skills development. This research aimed to know the influence of puzzlez games toward children literacy skills development Group B in Mardisiwi kindergarten Mataram Baru east Lampung. The research methods were Pre-experimental with One Group Pretest-Posttest designed. Samples technique was simple random sampling with 30 students. Data were collected by observation and documentation. Data was analyzed by using simple linear regression. The results showed that there were an influences of puzzlez games toward children literacy skills development. Puzzlez games contributed 72,4% to the children literacy skills development.

Keywords : *puzzlez, literacy, early childhood*

Masalah penelitian ini adalah anak belum bisa mengenal keaksaraan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak kelompok B di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur. Metode penelitian bersifat *Pre-Eksperimental* menggunakan jenis *One Grup Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan *Regresi Linier Sederhana*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan pada anak. Bermain teka-teki memberikan kontribusi sebanyak 72,4% terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak.

Kata Kunci : teka-teki, keaksaraan, anak usia dini

PENDAHULUAN

Bermain merupakan proses belajar bagi anak usia dini dan memiliki peran penting untuk perkembangan anak. Masa anak usia dini merupakan masa peka, maka dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal. Menurut Sujiono (2012) pembelajaran melalui bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak hanya fisik saja tetapi juga kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik.

Keaksaraan adalah aspek perkembangan bahasa yang lebih

memfokuskan pada pemahaman anak terhadap kata-kata dan tulisan yang dapat distimulasi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak. Otto (2015) berpendapat bahwa perkembangan keaksaraan anak akan berkembang ketika berada pada tahap pra-operasional yaitu pada tahap ini anak berusia dua sampai tujuh tahun yang mulai menggambarkan dunia dengan kata-kata, tampilan dan gambar. Selain itu juga karena perkembangan kognitif fokus pada perkembangan skemata dan simbol, hal ini memberikan kontribusi kepada pemahaman anak mengenai pengetahuan simantik, sintaksis dan morfemik diperoleh. Keaksaraan sendiri merupakan perkembangan yang berfokus pada pemahaman anak

mengenai bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf serta memahami isi bacaan dan kemudian mengkomunikasikan isi bacaan tersebut.

Kekasaraan untuk anak usia dini dapat diberikan dengan porsi yang sesuai dan cara yang menarik agar anak dapat lebih mudah untuk memahaminya. Untuk menarik perhatian anak dan membuat anak lebih mudah dalam memahami keaksaraan dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Salah satu yang dapat dilakukan adalah bermain teka-teki. Teka-teki dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti menebak, menduga, dan terka. Teka-teki adalah permainan mencari, menebak, menyusun soal yang berupa kalimat (cerita atau gambar) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran, tebakan dan terkaan. Dengan bantuan bermain teka-teki ini konsentrasi dan minat belajar anak dalam memahami suatu konsep dapat berkembang lebih optimal.

Tujuan dari perkembangan bahasa dan program keaksaraan untuk anak-anak adalah memperluas kemampuan mereka untuk berkomunikasi melalui membaca dan menulis, dan menikmati aktivitas ini.

Berdasarkan hasil penelitian Ramdani, Sujana (2015) perkembangan keaksaraan meningkat melalui penerapan metode mind mapping. Senada dengan hal tersebut Kuswati (2015) kemampuan keaksaraan pada anak meningkat melalui Media permainan kartu huruf. Peneliti lain oleh Mas'udah (2015) permainan teka-teki berpengaruh terhadap kemampuan sosial emosional anak.

Beberapa permasalahan yang sering ditemukan dilapangan adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum melalui bermain dan lebih didominasi oleh guru sehingga kemampuan mengenal keaksaraan anak belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah

untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* desain *one group pre-test and post-test*. Penelitian ini dilaksanakan di. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 18 februari sampai tanggal 24 april 2017.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak TK B di TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur yang berjumlah 30 anak yang berusia 5-6 tahun. Yang berjumlah 16 laki-laki dan 14 perempuan.

Ada enam indikator pada bermain teka-teki yaitu : (i) mencari gambar yang disembunyikan (ii) mencari huruf yang disembunyikan (iii) menebak gambar yang disembunyikan (iv) menebak huruf yang disembunyikan (v) menyusun huruf yang temukan (vi) meletakkan huruf yang ditemukan. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator bermain teka-teki kata ialah (A) Aktif, (S) Sedang, dan (R) Rendah.

Terdapat enam indikator pada perkembangan keaksaraan yang dikembangkan melalui tingkat pencapaian perkembangan anak dilingkup perkembangan keaksaraan (bahasa) yang tercantum dalam Permendiknas No. 137 Tahun 2014 yaitu : (i) melafalkan simbol-simbol huruf yang dikenal, (ii) melafalkan bunyi huruf awal dari benda-benda disekitar, (iii) membedakan huruf awal dari benda-benda yang ada disekitarnya, (iv) melafalkan kompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, (v) melafalkan antara bunyi dan bentuk huruf (vi) membedakan hubungan antara bentuk huruf sesuai bunyinya

(vii) menuliskan bentuk huruf sesuai bunyinya. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator kemampuan mengenal keaksaraan (SM) Sangat Mampu, (M) Mampu, (KM) Kurang Mampu, dan (TM) Tidak Mampu.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rubrik yang memuat indikator dan kriteria pada indikator bermain teka-teki yaitu 0-1 dan pada kemampuan mengenal keaksaraan yaitu dengan skor mulai dari 1-4. Kegiatan dalam aktivitas bermain teka-teki 0 apabila anak mengikuti kegiatan tapi masih perlu didampingi, dan 1 apabila anak mengikuti kegiatan dan sudah tidak perlu didampingi oleh guru. Pada kegiatan dalam kemampuan mengenal keaksaraan, 1 apabila anak tidak mau mengikuti kegiatan, 2 apabila anak mengikuti kegiatan namun masih harus didampingi, 3 apabila anak mengikuti kegiatan dalam mengenal keaksaraan keaksaraan tanpa didampingi, 4 apabila mengikuti kegiatan mengikuti seluruh kegiatan mengenal keaksaraan.

Instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan perhitungan uji validitas pada indikator aktivitas bermain teka-teki diperoleh nilai dengan rentang 0,618 sampai 0,858 dengan *cronbach alpha* sebesar 0,868. Sementara itu, perhitungan uji validitas terhadap indikator kemampuan mengenal keaksaraan diperoleh nilai dengan rentang 0,556 sampai 0,835 dengan *cronbach alpha* sebesar 0,853.

Data hasil penelitian dianalisis setelah dilakukan uji perasyaratan yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,354 dan 0,587 ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data aktivitas bermain teka-teki dan kemampuan mengenal keaksaraan

berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan hasil analisis uji linieritas ($0,05 = 3,343$) diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 81,038 yang dimana $> 3,43$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara aktivitas bermain teka-teki dengan kemampuan mengenal keaksaraan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis tabel yang diperoleh digolongkan menjadi 4 kategori lalu diterjemahkan menggunakan rumus interval. selanjutnya uji analisis hipotesis menggunakan rumus t-test dan rumus regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 1. Persamaan regresi linier sederhana

Keterangan :

\hat{Y} : Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a : Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b : Angka arah atau koefisien yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel independen. bila (+) arah garis naik dan bila (-) maka garis turun

X : Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas Permainan Teka-teki Kata

Berdasarkan penelitian, data penelitian untuk hasil observasi terhadap aktivitas yang dilakukan ketika menerapkan permainan teka-teki yang terdapat pada kategori aktif sebanyak 63,33 persen , kategori sedang sebanyak 16,66 persen, dan kategori rendah 20,00 persen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pada aktivitas meningkat

ketika menerapkan bermain teka-teki pada setiap kategori penskoran. Sebaran sebesar kategori nilai aktivitas bermain teka-teki secara rinci dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Sebaran kategori berdasarkan aktivitas bermain teka-teki

No	Kategori (interval nilai)	n	%
1	A (79-100)	19	63,33
2	S (56-78)	5	16,66
3	R (33-55)	6	20,00
Jumlah		30	100,00
Rata-rata			80,5
Std			19,07
Min- Max			50-100

Keterangan :

A : Aktif
S : Sedang
R : Rendah

Kemampuan Mengenal Keaksaraan

Berdasarkan penelitian, data penelitian untuk hasil observasi terhadap kemampuan mengenal keaksaraan yang dilakukan sebelum menerapkan aktivitas bermain teka-teki yang terletak pada kategori sangat mampu sebanyak 0,00 persen, kategori mampu sebanyak 20,00 persen, kategori kurang mampu sebanyak 23,33 persen, dan pada kategori tidak mampu sebanyak 56,66 persen. Sedangkan pada hasil observasi terhadap perkembangan keaksaraan yang dilakukan sesudah menerapkan bermain teka-teki yang terletak pada pada kategori sangat mampu sebanyak 36,66 persen, kategori mampu sebanyak 36,66 persen, kategori kurang mampu sebanyak 26,66 persen, dan tidak ada anak yang berada pada kategori tidak mampu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal keaksaraan anak sebelum dan sesudah menerapkan aktivitas bermain teka-teki meningkat pada setiap kategori penskoran. Sebaran sebesar kategori nilai perkembangan keaksaraan secara rinci dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2. Sebaran kategori berdasarkan perkembangan keaksaraan

No	Kategori (interval nilai)	Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%
1	SM(85-100)	0	0,00	11	36,66
2	M(65-84)	6	20,00	11	36,66
3	KM(45-64)	7	23,33	8	26,66
4	TM(25-44)	17	56,66	0	0,00
Jumlah		30	100,00	30	100,00
Rata-rata			49,03		78,76
Std			13,37		15,93
Min- Max			25-82		54- 100

Keterangan :

SM = Sangat Mampu
M = Mampu
KM = Kurang Mampu
TM = Tidak Mampu

Pengaruh Aktivitas Bermain Teka-teki Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Keaksaraan Anak

Tabel 3. Koefisien regresi linier sederhana berdasarkan pengaruh aktivitas bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak

Variabel	Koefisien β		
	terstandarisasi	t	sig
Bermain teka-teki	0,858	8,191	0,000
Df			25
F			67,093
R			0,858
<i>Adjusted R Square</i>			0,726

Keterangan

*signifikansi pada $p < 0.1$, **signifikan pada $p < 0.05$, ***signifikan pada $p < 0.01$.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada pengaruh signifikan positif ($r = 0,858$, $p < 0,01$). Koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) untuk model persamaan regresi yang menganalisis pengaruh bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak adalah 0,726. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang kuat antara aktivitas bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak. Terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan mengenal keaksaraan anak setelah diberi perlakuan melalui aktivitas bermain teka-teki yakni sebesar 72,6 persen, dan 27,4 persen sisanya

berasal dari faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh aktivitas bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan anak. Pengaruh aktivitas permainan teka-teki ini dilihat pada kegiatan yang anak lakukan dalam bermain teka-teki kata.

Peningkatan terjadi pada kemampuan mengenal keaksaraan anak sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan teka-teki, dengan kata lain aktivitas permainan dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat merangsang terjadinya proses belajar pada anak. Sujiono (2013) menyatakan aktivitas bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara utuh, mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, serta menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Seperti aktivitas permainan teka-teki yang merupakan salah satu cara dalam memberikan stimulus pada anak usia dini sehingga memunculkan respon berupa meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan anak. Budiningsih (2012) bahwa belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Melalui aktivitas permainan teka-teki kata inilah yang merupakan proses belajar bagi anak sehingga dapat meningkatkan perkembangan keaksaraan. Pada tahap perkembangan keaksaraan, anak mulai dapat membentuk konsep huruf serta bunyi huruf yang kemudian diaplikasikan dalam aktivitas membaca lebih lanjut.

Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting. Melalui bermain teka-teki pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan karena anak terlibat langsung dan aktif dalam permainan. Anak akan lebih tertarik dan lebih antusias untuk belajar dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan belajar melalui bermain. Sehingga ketika anak sudah tertarik dalam melakukan kegiatan

pembelajaran perkembangan anak pun akan berkembang secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran anak usia dini yang dikemukakan oleh Fadlillah (2012) dikatakan pembelajaran apabila terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik, serta diikuti dengan sumber belajar yang memadai yang terdapat dalam lingkungan belajar sehingga terjadi perubahan perilaku tertentu. Untuk pendidikan anak usia dini interaksi pembelajaran harus dibuat yang menyenangkan dan disukai oleh anak-anak. Bermain teka-teki dapat meningkatkan aktivitas anak dalam proses belajar pembelajaran di sekolah sehingga anak tidak hanya duduk dan mendengarkan saja materi yang guru berikan melainkan ada keterlibatan yang dilakukan oleh anak. Aktivitas bermain teka-teki kata pun membuat anak lebih antusias dalam pembelajaran, hal tersebut membuat anak senang dan bergerak aktif.

Judy (2013) menyatakan bahwa anak-anak bermain diluar rumah akan mendapat pengalaman lebih dalam bereksplorasi dan membangun pengetahuannya. Dalam permainan teka-teki kata selain dapat mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan. Anak juga dapat lebih mengeksplorasi pengetahuannya tentang lingkungan dan sosialnya. Aktivitas bermain teka-teki ini dilakukan dengan meminta anak untuk mengingat huruf yang sudah dijelaskan oleh guru sehingga pada saat mencari anak dapat menemukan huruf yang tepat. Kegiatan ini dapat memberikan pengalaman bagi anak ketika mereka dapat menemukan huruf dan gambar yang tepat sehingga struktur kognitif anak dapat berkembang dengan baik, sehingga nantinya ketika mereka menemukan huruf yang sama anak dapat memahami huruf tersebut. Hal ini pun sejalan dengan Budiningsih (2012) bahwa proses belajar terjadi karena stimulus yang disesuaikan dengan struktur kognitif yang berdasarkan pada pemahaman dan pengalaman yang sebelumnya. Kegiatan pembelajaran yang dibalut dengan kegiatan bermain akan memiliki arti bagi anak karena anak melakukan dengan senang hati.

Melalui bermain teka-teki kata anak dapat menyebutkan huruf simbol huruf, membedakan masing-masing huruf hingga memahami huruf yang ada dalam sebuah kata sebagai bentuk perkembangan keaksaraan anak.

Bermain teka-teki merupakan permainan yang menyenangkan dan mengasah pikiran orang yang memainkannya untuk berfikir secara mendalam dan menemukan jawaban dari soal atau tebakan yang diberikan. Bermain teka-teki adalah jenis permainan yang bertujuan untuk membangun pengetahuan anak melalui pengalaman yang diperoleh dari aktivitas memecahkan suatu soal atau Teka-teki sendiri, yang dapat berupa gambar, kata, atau huruf. Anak diberikan kesempatan yang luas dalam kegiatan pembelajaran dikelas untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Berdasarkan hasil penelitian pengetahuan diciptakan sendiri oleh anak melalui stimulus (permainan) yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajar pada anak akan meningkat. Penerapan aktivitas bermain teka-teki selain untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan juga dapat meningkatkan aktivitas anak dalam proses belajar mengajar disekolah terbukti dengan adanya perbedaan hasil ketika sebelum dan sesudah beraktivitas bermain teka-teki. Selain itu aktivitas bermain teka-teki memiliki pengaruh yaitu mampu membantu anak untuk mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan anak kelompok B TK Mardisiwi Mataram Baru Lampung Timur.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh aktivitas bermain teka-teki terhadap kemampuan mengenal keaksaraan sebesar 72,6% sedangkan 27,4% kemampuan mengenal keaksaraan dipengaruhi oleh faktor lain. Terdapat penurunan frekuensi pada kategori tidak mampu dan peningkatan frekuensi pada kategori sangat mampu

pada kemampuan mengenal keaksaraan anak setelah diberi perlakuan melalui aktivitas bermain teka-teki.

Keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah desain yang digunakan adalah desain *One Grup Pretest-Posttest* dimana metode tersebut hanya membandingkan kemampuan yang anak miliki sebelum dan sesudah di beri perlakuan hanya dengan satu kelompok saja dan tidak ada kelompok pembanding.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran (i) bagi pendidik, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan pada anak dengan menerapkan permainan yang menarik untuk anak usia dini, sehingga dalam proses belajar mengajar terasa menyenangkan dan pendidik juga diharapkan dapat menggunakan permainan lain untuk meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan pada anak atau menggunakan metode pembelajaran yang sesuai untuk anak yang kemampuan mengenal keaksaraanya tidak meningkat. (ii) bagi kepala sekolah, diharapkan untuk mengawasi praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisiensi sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak meningkat. (iii) Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini agar dapat menggunakan metode lain untuk mengembangkan kemampuan mengenal keaksaraan anak. Peneliti selanjutnya diharapkan agar desain yang digunakan tidak hanya menggunakan desain *One Grup Pretest-Posttest*, melainkan desain lain seperti *Intact-Group Comparison* dimana pada desain tersebut satu kelompok yang digunakan pada penelitian dibagi menjadi dua, yaitu

setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan), dan setengahnya lagi sebagai kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

DAFTAR RUJUKAN

Budiningsih,A.2012.*Belajar dan Pembelajaran*.Rineka Jakarta:Cipta.

Fadilah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Hafidah. 2015. Perkembangan Keaksaraan Meningkatkan Melalui Metode Mind Mapping Pada Anak Kelompok B Tk Islam Bakti IX Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015.Universitas Sebelas Maret.Surakarta (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/paud/article/view>) [diunduh pada tanggal 5 oktober 2017].

Judy, G. 2013. Relationships between early literacy and nonlinguistic rhythmic processes in kindergarteners. Tersedia di <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0167268114001231> [diunduh pada 11 januari 2018]

Kuswati. 2015. Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Permainan Kartu Huruf Pada Anak Kelompok A. Universitas Negeri Surabaya.Surabaya (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11713/baca-artikel>) [diunduh pada tanggal 5 oktober 2017]

Mas'udah .2015. Pengaruh Permainan Teka-teki Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya (<https://www.scribd.com/doc/261397385/pengaruh-permainan-petak-umpet-terhadap-kemampuan-sosial-emosional-anak>) [diunduh pada tanggal 20 oktober 2017]

Otto,B. 2015.*Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta :Prenada Media.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.

Sugiyono.2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung:ALFABETA.

Sujiono, Y .2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Indeks.

_____.2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta:Indeks.