Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v2i5.3890

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT TAHFIDZ INSAN MULIA

Implementation of Role Playing Method to Improve Socio Emotional Abilities of Children Aged 5-6 Years at IT Tahfidz Insan Mulia Kindergarten

Wildani[1], Nurmawati[2], Inom Nasution[3]
UIN Sumatera Utara Medan
wildaniwijaya18@gmail.com; nurmawati@uinsu.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 1, 2024	Sep 16, 2024	Sep 28, 2024	Oct 4, 2024

Abstract

This study aimed to determine the improvement of the social-emotional abilities of kindergarten students in group BI at TK IT Tahfidz Insan Mulia Kota Tebing Tinggi through the application of role playing learning model. This type of study is classroom action research which is carried out as many as two cycles and each cycle is carried out with three meetings. The subject of this study were 26 students of group BI with totaling 13 boys and 13 girls in the academic year 2023/2024. The mothod of data collection regarding social-emotinal abilities was collected by observation method. The result of data analysis showed that there was achievement in student's social-emotional abilities with the application of role playing learning model in cycle 1 was included in the category of developing very well in Indonesian called Berkembang Sangat Baik (BSB) still 4% and achievement in cycle II to 54% in the category of developing as expected in Indonesian called Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Keywords : Role Playing Learning, Social-Emotional Development

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial emosional anak TK pada kelompok B1 di TK IT Tahfidz Insan Mulia Kota Tebing Tinggi melalui penerapan model pembelajaran Role Playing. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklusnya dilakukan dengan tiga kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak TK pada kelompok B1 Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah sebanyak 26 siswa dengan 13 orang anak laki-laki dan 13 orang anak perempuan. Metode pengumpulan data mengenai kemampuan social-emosional dikmpulkan dengan metode observasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan sosial emosional anak dengan penerapan model pembelajaran Role Playing pada siklus I yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) masih 4% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 54% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Kata Kunci : Pembelajaran *Role Playing* ; Perkembangan Sosial Emosional

PENDAHULUAN

Kemampuan sosial anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerjasama, tolong menolong, berbagi, simpati, empati, dan saling membutuhkan satu sama lain. Untuk itu, sasaran pengembangan perilaku dini untuk mengembangkan beberapa aspek seperti keterampilan berkomunikasi, keterampilan memiliki rasa senang dan dan periang, menjalin persahabatan, serta memiliki etika tata krama yang baik. Dengan demikian materi perkembangan sosial yang diterapkan di taman kanak-kanak meliputi: disiplin, kerjasama, tolong menolong, empati, dan tanggung jawab (Ahmad Susanto, 2014).

Kemampuan sosial emosional menurut Hurlock menyebutkan "kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan sifat ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru perilaku kelekatan. Berdasarkan pola pikir sosial tersebut terlihat bahwa anak mulai menunjukan rasa ingin tahu mereka dan rasa ingin diterima oleh orang lain (Khadijah, 2012). Kemampuan sosial emosional berdasarkan pengertian dari harlock "kegiatan yang selalu melibatkan orang lain untuk memberikan pendapat dan menerima masukan untuk saling menerima respon".

Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak sangat diperlukan sejak dini, karena pada dasarnya setiap anak tidak terlepas dari perkembangan sosial emosional. Terkadang perkembangan sosial emosional anak sering di kesampingkan, hal ini dikarenakan ada beberapa pihak yang belum mengerti tentang pentingnya sosial emosional bagi anak, seperti anak yang selalu main dirumah dan tidak mau berbagi dengan temanya maka sosial emosional anak tersebut tidak berkembang dalam lingkungan pertemanan, kemudian anak

yang takut dengan orang lain atau dengan orang baru, untuk itu sosial emosional anak perlu ditanamkan selain di keluarga juga perlu di dunia pendidikan.

Kegiatan sosial adalah sebuah interaksi yang melibatkan orang lain atau kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal tingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain. Belajar memainkan peran sosial yang dapat dimengerti dan diterima oleh orang lain, serta mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain.

Pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pengetahuan dasar yang diperoleh anak-anak usia dini akan selalu mengiringi bagi tumbuh kembangnya. Hal ini karena pada periode ini perkembangan intelektual otak anak sangat luar biasa. Kurang lebih seperdua kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur empat tahun, 80% telah terjadi pada usia 0-8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun (Hasan Basri, 2019). PAUD merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Eca Gesang Mentari, dkk, 2020). Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Khadijah, 2016). Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (golden age).

Menurut Ebi (dalam Windayani, 2021) golden age merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan anak dimasa mendatang. Hal ini juga menjadi dasar dalam melatih berbagai kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan berbagai kemampuan lainnya pada anak. Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak.

Pada usia prasekolah anak-anak belajar menguasai dan mengerkspresikan emosi. Pada usia enam tahun anak-anak memahami konsep emosi yang lebih kompleks, seperti kecemburuan, kebanggaan, kesedihan tetapi anak-anak masih memiliki kesulitan di dalam

menafsirkan emosi orang lain dan pada tahap ini anak perlu pengalaman pengaturan emosi seperti halnya kapasitas untuk mengontrol dan mengarahkan ekspresi emosional serta menjaga perilaku yang terorganisir ketika munculnya emosi-emosi yang kuat untuk dibimbing oleh pengalaman emosional. Pembelajaran sosial emosional di pendidikan anak usia dini bisa diterapkan dengan metode role playing dimana kegiatan role playing adalah kegiatan yang disukai oleh anak usia dini karena anak-anak sering memainkan kepura-puraan seperti berpura-pura menjadi penjual tiket bioskop salah satunya.

Salah satu metode yang digunakan adalah metode role playing (bermain peran). Role playing merupakan suatu permainan yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi anak, karena dibagian ini anak dapat menumbuhkan imajinasi yang kemudian bisa menjiwai apa yang diperankannya. Metode role playing (bermain peran) adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dikehidupan yang sebenarnya. Selain itu bermain peran juga jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya kegitan bermain peran dapat menjadikana alternatif untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Agar meningkat secara segnifikan. dapat dilakukan dengan kegiatan bermain yang mempunyai peraturan yang jelas kepada anak (Farina Nurullita, 2013).

Alasan memilih metode role playing karena pada dasarnya role playing adalah strategi yang simple, karena lebih fokus pada materi yang dibahas, lebih objektif, jelas dan mudah dimengerti. Metode bermain peran sebenarnya adalah untuk mengkreasikan suatu kejadian yang telah atau mungkin terjadi di masa lalu, sekarang dan masa mendatang. Dengan demikian siswa lebih menjiwai peran tersebut ketika di hadapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari.

TK IT Tahfidz Insan Mulia merupakan lembaga pendidikan yang belum menerapkan model pembelajaran salah satunya metode pembelajaran sentra peran yang didalamnya akan ada kegiatan role playing, di TK IT Tahfidz Insan Mulia terutama di kelas B1 yang terdiri dari 26 anak yang berusia lima sampai enam tahun yang terdiri dari 13 laki-laki dan 13 perempuan, masih terdapat beberapa anak yang perkembangan sosial emosionalnya terlambat dari teman-teman sebayanya seperti anak yang susah untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, hal ini menyebabkan anak hanya diam dan menyendiri, walaupun masih sungkan untuk merespon dan lebih memilih diam atau menangis ketika

diajak teman-temannya bermain, anak yang masih susah untuk berbagi, cengeng, sulit untuk meminta maaf, ada anak yang manja dan susah diatur belum tanggap tentang kegiatan yang sedang dilaksanakan, karna teman-temanya sudah bisa tanggap dan menerima tugas dengan baik dari guru sedangkan anak ini masih manja dan sesukanya sendiri dikelas ada juga anak yang emosinya cepat meluap ketika kesenggol temannya dia langsung mukul dengan ekspresi marah, karena hal ini temannya jadi sering menjauh, ada anak yang masih susah berkomunikasi seperti belum mau menyampaikan keinginan dan kebutuhannya, padahal teman-teman seusianya sudah bisa bermain bersama, komunikasi lancar serta tanggap dengan keadaan, tetapi berbeda dengan anak yang masih susah berkomunikasi ini, jika ada sesuatu anak hanya diam berdiri dan mengeluarkan keringat, dalam hal ini anak-anak yang seperti disebutkan perkembangan sosial emosionalnya sangat terlambat diantara teman sebayanya.

Kondisi yang dijelaskan diatas menunjukan bahwa perkembangan sosial emosional di TK IT Tahfidz Insan Mulia tepatnya di kelas B1 yang berjumlah 26 anak, masih belum berkembang atau belum berkembang sempurna. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak adalah dengan metode role playing (bermain peran) yang nanti di dalam kegiatan tersebut anak berperan menjadi salah satu tokoh yang sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan bermain peran dan terbiasa berinteraksi dengan teman-temanya sehingga dapat merangsang perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun sebelum adanya penerapan metode role playing di TK IT Tahfidz Insan Mulia.
2. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan metode role playing dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK IT Tahfidz Insan Mulia.
3. Untuk mengetahui kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan setelah kegiatan role playing di TK IT Tahfidz Insan Mulia.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah enelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalalm kelas. (Saputra, 2021)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian sebagai usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan (Hadi dalam Toharuddin, 2021). Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ialah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan yang akan dilakukan. (Aqib, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Terutama dalam meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. Dari penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang bersifat reflektif dan berkonteks pada kondisi, keadaan dan situasi yang ada dalam kelas yang dilaksanakan secara sistematis, empiris dan terkontrol untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi guna meningkatkan kualitas pembelajaran pendidik di dalam kelas.

Subjek Penelitian

Penelitian ini mengambil subjek dari siswa/siswi yang berusia 5-6 tahun di TK IT Tahfidz Insan Mulia, penelitian dilakukan pada bulan Mei-Juni Tahun Ajaran 2024. Yaitu di kelas B1 yang berjumlah 26 orang anak. Tindakan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini dilakukan dengan menggunakan metode role playing.

Instrumen Penelitian

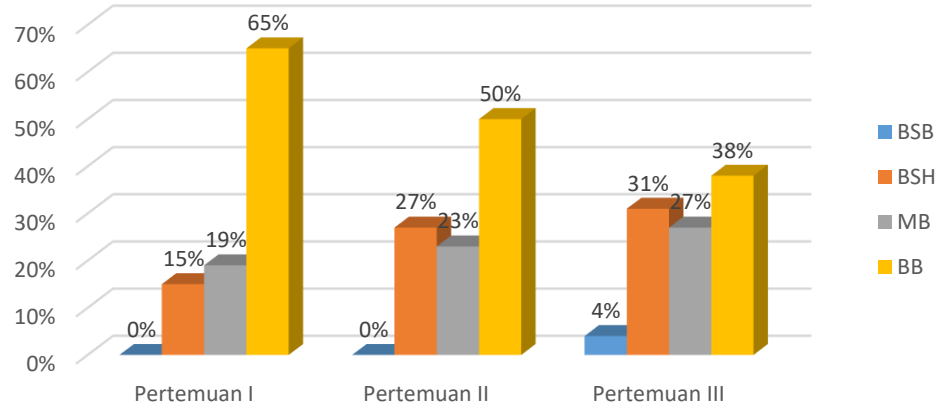
Pada penelitian tindakan, peneliti memakai model yang diterapkan pada PTK yaitu model Kemmis dan MC. Taggart (Susilo dkk, 2011:12) yaitu: tahap 1 : menyusun rancangan tindakan (perencanaan). Yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan. Tahap 2 : pelaksanaan tindakan. Yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancah, ylitu mengenakan tindakan di kelas. Tahap 3 : pengamatan. Yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Tahap 4 : refleksi atau pantulan, yalitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Secara keseluruhan keempat tahapan dalam PTK ini membentuk suatu siklus, yang biasanya terdiri dari 2 siklus. Siklus ini kemudian diikuti oleh siklus-siklus lain secara berkesinambungan seperti sebuah seperial. Biasanya siklus I dilakukan sebagai dasar atau acuan untuk melaksanakan siklus sebelumnya. (Zainal Aqib dan M. Chotibuddin, 2018).

Untuk mendapatkan hasil yang relevan, teknik serta instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, dokumentasi dan lembar observasi

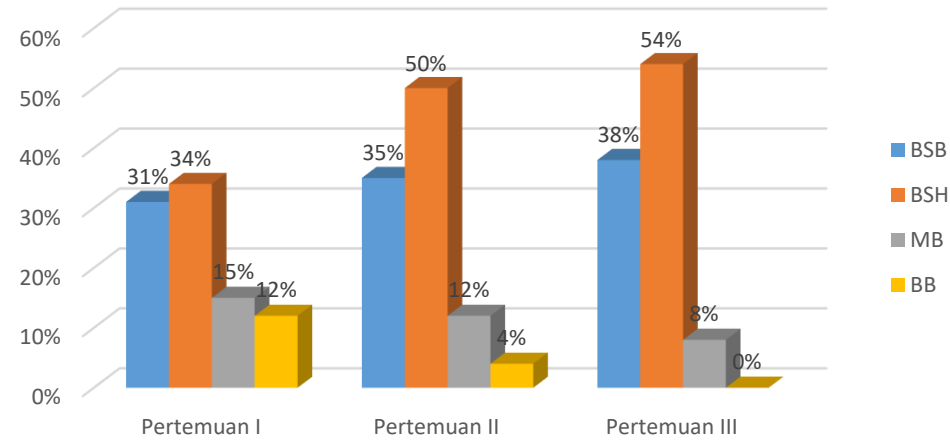
HASIL

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi guna meningkatkan kualitas pembelajaran pendidik di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas B1 TK IT Tahfidz Insan Mulia Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi yang berjumlah 26 siswa, yang dilakukan dikelas B1. Penelitian tindakan secara bekerjasama dengan guru kelas. Penelitian akan dilakukan kurang lebih dua siklus yaitu siklus I dan siklus II masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan, dan refleksi.

Grafik 1 Hasil Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode *Roleplaying* TK IT Tahfidz Insan Mulia Siklus I



Grafik 2 Hasil Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode *Roleplaying* TK IT Tahfidz Insan Mulia Siklus II



PEMBAHASAN

Pada kondisi awal perkembangan sosial emosional anak masih rendah seperti anak yang tidak dapat menunggu giliran atau mengantri, kurang dapat bekerjasama, tidak mau meminta maaf ketika bersalah, kurangnya kepedulian terhadap sesama, dan kurang menunjukan sikap untuk mendengarkan orang lain terutama guru. Hal ini disebabkan karena penerapan metode yang kurang tepat. Berdasarkan kondisi awal ini peneliti melakukan tindakan dengan menerapan metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Pada tindakan penelitian siklus I kegiatan pembelajaran telah menggunakan metode bermain peran. Dari tindakan siklus I telah terlihat peningkatan perkembangan sosial emosional, namun peningkatannya belum stabil karena masih ada anak yang sosial emosionalnya belum berkembang maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Sedangkan pada siklus II peneliti memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I dan pemantapan dari perkembangan sosial emosional anak pada kelas B1. Penelitian dilakukan dengan menggunakan 2 siklus dalam 6 kali pertemuan yang diikuti oleh 26 peserta didik. Anak dapat melakukan kegitan bermain peran secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa apa yang dicontohkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan jumlah presentase perkembangan sosial emosional anak melalui metode bermain peran pada setiap siklusnya mengalami adanya peningkatan. Perbandingan hasil perkembangan sosial emosional anak Siklus I dilakukan dengan tiga kali pertemuan yang perbandingannya dapat dilihat melalui tabel dan grafik dibawah ini :

Tabel 1 Perbandingan Peningkatan Perkembang Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Siklus I di Setiap Pertemuan

Siklus I	Nilai Perkembangan			
	BSB	**BSH**	**MB**	**BB**
Pertemuan I	0 Anak (0%)	4 Anak (15 %)	5 Anak (19%)	17 Anak (65%)
Pertemuan II	0 Anak (0%)	7 Anak (27%)	6 Anak (23%)	13 Anak (50%)
Pertemuan III	1 Anak (4%)	8 Anak (31%)	7 Anak (27%)	10 Anak (38%)

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa pada siklus 1 pertemuan 1, 2, dan 3 perkembangan sosial emosional anak melalui metode roleplaying belum dapat dikatakan berhasil dilihat bahwa anak yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) masih 4% belum mencapai 50% untuk itu perlu dilakukannya penelitian pada siklus II. Kemudian, setelah dilakukannya penelitian pada siklus II dapat dilihat perkembangan perkembangan sosial emosional anak melalui tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 2 Perbandingan Peningkatan Perkembang Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Siklus II di Setiap Pertemuan

Siklus II	Nilai Perkembangan			
	BSB	**BSH**	**MB**	**BB**
Pertemuan I	8 Anak (31%)	11 Anak (34 %)	4 Anak (15%)	3 Anak (12%)
Pertemuan II	9 Anak (35%)	13 Anak (50%)	3 Anak (12%)	1 Anak (4%)
Pertemuan III	10 Anak (38%)	14 Anak (54%)	2 Anak (8%)	0 Anak (0%)

Berdasarkan penjabaran diatas, perkembangan sosial emosional peserta didik mengalami peningkatan di siklus I peserta didik yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 peserta didik dengan persentase 15%, sedangakan pada siklus II mengalami peningkatan berkembang sesuai harapan (BSH) menjadi 14 peserta didik dengan persentase 54%. Jadi kesimpulannya 54% yaitu (BSH) anak mulai mandiri tanpa dibantu dan diingatkan dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru anak sudah mampu memenuhi kategori indikator pencapaian tersebut.

Dilihat dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Kelas B1 di TK IT Tahfidz Insan Mulia, berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan perkembangan sosial emosional anak mengalami peningkatan. Metode bermain peran yang dilakukan dengan senang sehingga perkembangan sosial emosional anak dapat berkembang optimal sesuai indikator.

Kemudian dengan bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memiirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak untuk :

Menggali perasaanya; Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya; Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatan perkembangan sosial emosional anak yang dilaksanakan selama dua siklus dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui metode bermain peran di TK IT Tahfidz Insan Mulia Kota Tebing Tinggi. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan presentase perkembangan sosial emosional anak setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II. Keberhasilan ini dapat dilihat pada peningkatan perkembangan sosial emosional anak pada setiap siklusnya. Pada siklus I terdapat 4 peserta didik yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 15% dan pada siklus II 1 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 58%.

Perkembangan sosial emosional anak sangat baik, dengan adanya semangat anak dalam melakukan kegiatan bermain peran. Walaupun tidak semua anak memiliki semangat yang sama, tetapi sebagian besar anak sudah bisa untuk bermain peran sesuai dengan tokoh yang diperankan. Dengan demikian penelitian tindakan kelas yang telah peneliti lakukan, yaitu bahwasannya metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak di TK IT Tahfidz Insan Mulia Kota Tebing Tinggi

DAFTAR PUSTAKA

Basri, H. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Anak Usia Dini Yang Proporsional. Ya Bunayya, 1(1), 29-43.

Ecal, dkk. (2020). Manajemen Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri.

Farina Nurulita. (2013). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Klompok A TK Islam Al-Anis, Jiwan, Ngemplak, Kartasura. Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Khadijah. (2012). Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah. Bandung: Citapustaka Media Pritis

Khadijah. (2016). Pendidikan Prasekolah. Medan: Perdana Publishing.

Susanto, Ahmad. (2014). Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Perenadamedia Group