

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Kelompok B TK Aiko Kecamatan Bontoala

Harmiah¹, Nurhaedah², Rahmatiah³

¹TK Aiko, ²Universitas Negeri Makassar, ³TK Agung Aras Telkomas

harmiah76azis@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ular tangga pada usia 5-6 tahun di TK Aiko Kecamatan Bontoala. Subjek penelitian ini adalah 15 anak didik kelompok B. Metode penelitian yang digunakan deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan 2 siklus yang setiap siklusnya mencakup 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif pada anak. Peningkatan tersebut berdasarkan rata-rata nilai kemampuan kognitif anak pada siklus 1 yakni 58,2% , sedangkan pada siklus 2 rata-rata nilainya meningkat menjadi 84,8%.

Kata Kunci: Bermain, Ular Tangga, Kemampuan Kognitifp.

1. PENDAHULUAN

Praktik pengalaman lapangan (PPL) meliputi usaha yang dapat menumbuh kembangkan serta membina kemampuan dasar. Mahasiswa dituntut untuk dapat menjalankan tugas profesionalnya sebagai guru. Praktik pengalaman lapangan (PPL) merupakan salah satu program pendidikan dalam bentuk mata kuliah yang direncanakan untuk dijadikan suatu sasaran latihan bagi para calon guru profesional untuk menguasai kemampuan keguruan secara utuh dan terintegrasi.

Praktik pengalaman lapangan (PPL) adalah suatu program kegiatan akademik yang wajib dilaksanakan setiap mahasiswa PPG yang mencakup observasi sekolah dan latihan mengajar secara terbimbing dan mandiri. Seorang guru harus dibentuk menjadi guru yang profesional dan berkepribadian. Untuk mencapai hal tersebut seorang guru harus memiliki bekal ilmu yang

memadai. Melalui program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Aiko Kecamatan Bontoala Makassar, diharapkan mahasiswa PPG dapat mengembangkan pengalaman lapangan yaitu menimba ilmu dan implementasi teori dalam dunia nyata sebagai calon seorang pendidik yang profesional dan bertanggung jawab.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dimasa kanak-kanak karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia dini. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh anak usia dini adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang di kembangkan pada pendidikan anak usia dini meliputi kemampuan bahasa, fisik atau motorik, seni dan kemampuan kognitif.

Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengelolah belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan berpikir teliti dan termasuk ketika anak akan memahami konsep bilangan. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui pancaindra yang dimilikinya. Pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir anak. Dengan daya pikir inilah kelak anak akan dapat menjalani hidup sesuai dengan perkembangan jaman. Karena belajar adalah hak bagi anak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias.

Kemampuan berhitung dan memecahkan masalah merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan kognitif yang terpenting karena dapat dipergunakan pada berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kegiatan yang dilakukan sehari-hari menggunakan kemampuan kognitif dibidang matematika, dan kenyataan dilapangan kemampuan kognitif anak-anak masih rendah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Aiko Kecamatan Bontoala Makassar, hal yang sering di tampilkan oleh anak adalah cepat merasa bosan, mengikuti pelajaran dengan pasif, ada yang belum mengenal lambang bilangan dengan benar, menghitung benda belum sesuai dengan yang disebutkan, belum dapat menjawab dengan benar ketika guru menanyakan lambang bilangan yang dibuat di papan tulis, dan belum dapat mengklasifikasikan benda sesuai dengan bentuk, ukuran warna dan tekstur.

Berdasarkan hasil penelitian, hampir 63% anak yang mendapat nilai kurang memuaskan terkait kemampuan kognitifnya. Solusi untuk memperbaiki keadaan tersebut

adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak, dan metode yang dapat menarik minat anak serta memotivasinya. Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ular tangga merupakan salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan, dimana metode belajar ini merupakan suatu metode dalam proses belajar mengajar yang menitikberatkan pada kegiatan untuk menuntut anak didik dalam belajar mandiri dan meningkatkan kreatifitas. Melalui metode kegiatan bermain ular tangga, peneliti berharap kognitif anak dalam lingkup pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik dapat berkembang dengan baik.

Ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh empat orang atau lebih. Permainan tersebut menghubungkan petak - petak menggunakan gambar ular dan tangga. Pemain menggunakan bidak untuk melewati petak - petak. Alur pemainnya ditentukan oleh putaran dadu. Dewi, Purwanti dan Astuti, I (2014), permainan ular tangga merupakan permainan papan yang di design khusus bagi anak umur 3 tahun keatas. Permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang anak atau lebih ini ternyata dapat memberikan manfaat, khususnya bagi anak yang sulit belajar. Said, dkk menyatakan "ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih". Permainan ular tangga bagi anak sangatlah beragam. Menurut Nisa dan Suryani (2015) ular tangga adalah permainan papan untuk anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Menurut Ratna Ningsih, ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori " Board Game" atau permainan papan sejenis dengan

permainan monopoli, halma, ludo dan sebagainya.

Menurut Jamil (2009) kelebihan permainan ular tangga antara lain adalah bermain ‘ular tangga’ tentu sudah sering dilakukan oleh anak-anak (dengan sedikit mengadopsi game itu, bisa juga digunakan untuk sarana atau media belajar anak-anak, bila benar jawaban, maka bisa naik tangga bila salah, terpaksa turun seperti ular), anak-anak juga harus belajar bekerjasama dengan baik terutama untuk menjawab soal-soal berupa pengetahuan yang sudah mereka pelajari, anak-anak juga belajar dan berlatih memahami suatu strategi berpikir yang cepat dan tepat, kecepatan menerima dan memproses suatu informasi yang berupa soal-soal pengetahuan umum sangat dibutuhkan suatu konsentrasi. Sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah salah satu permainan edukatif untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini. Permainan ular tangga dapat di design khusus untuk anak paud yang memiliki banyak tampilan gambar yang lebih menarik sehingga anak akan tertarik untuk memainkannya. Seperti contoh permainan ular tangga yang peneliti design khusus sesuai tema pembelajaran “Alam Semesta” yang digunakan saat penelitian:



Gambar 1. Permainan Ular Tangga

Dalam bahasa Inggris kemampuan diterjemahkan dengan kata *ability*. Menurut Robbins (dalam Kurniawati, 2013), kata *ability* diartikan sebagai kemampuan mengacu pada kapasitas seseorang untuk

melakukan berbagai tugasnya dalam sebuah pekerjaan. Kemampuan adalah perpaduan antara teori dan pengalaman yang diperoleh dalam praktik dilapangan, termasuk peningkatan kemampuan menerapkan teknologi yang tepat dalam rangka peningkatan produktivitas kerja (Tadkirotun, 2012).

Menurut Gagne (dalam Jamaris, 2006), kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada dipusat susunan syaraf, dikenal juga dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Jamaris (2006) menyatakan bahwa karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah : sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya, telah mengenal sebagian besar warna, mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam seminggu, mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorialnya), pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai membaca, menulis dan berhitung. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf. Aspek indikator penilaian kognitif yang meliputi belajar pemecahan masalah memiliki perilaku mencerminkan eksploratif / ingin mencoba dalam segala hal dan menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan.

Kemampuan kognitif anak berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud, 2014 yaitu : 1) belajar dan Pemecahan Masalah seperti menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan) ; 2) berpikir logis yaitu: mengenal perbedaan berdasarkan ukuran : “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”; menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan, menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, mengenal sebab akibat tentang lingkungannya, mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi, mengenal pola ABCD - ABCD mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya ; 3) berpikir simbolik yaitu : menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan, merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

2. METODE

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TK Aiko bahwa kemampuan perkembangan kognitif anak masih rendah, maka kami memilih TK AIKO sebagai tempat penelitian dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak kelompok B usia 5-6 tahun yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menghasilkan produk berupa sebuah permainan ular tangga yang menjadi

salah satu pembelajaran untuk perkembangan kognitif pada lingkup pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara 2 siklus melalui tahapan langkah-langkah menggunakan model Kemmis dan Taggart (Arikunto, Suhardjono & Supardi, 2015) yang terdiri atas empat komponen yaitu (1) perencanaan (*Planning*); (2) tindakan (*Acting*); (3) pengamatan (*Observing*); (4) refleksi (*Reflecting*). Keempat langkah tersebut merupakan satu *siklus* atau putaran, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke-1 dan seterusnya. Langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksanaan dan pengamatan berbeda. Prosedur penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *project based learning* ini terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap guru sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui metode dan media yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran, kendala yang sering terjadi selama pembelajaran, karakteristik anak yang akan diteliti sebagai bahan untuk melengkapi data yang diperlukan dalam penelitian, serta tanggapan guru mengenai penerapan kegiatan bermain ular tangga.

Observasi dilakukan dengan mengamati kemampuan kognitif anak kelompok B selama proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan untuk memantau proses dan dampak yang terjadi dalam penerapan kegiatan bermain ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru dan teman sejawat bertindak sebagai kolabolator yang melakukan pengamatan terhadap kemampuan belajar dan pemecahan masalah, sikap ingin tau, mencerminkan sikap kreatif (Nurani dan

Sudjono, 2010). Hasil pengamatan ditulis dalam lembar observasi.

Dokumentasi diperlukan untuk memperoleh data-data yang digunakan sebagai sumber informasi dalam penelitian. Data-data tersebut berupa nama anak yang menjadi subjek penelitian dan foto-foto selama tindakan.

Teknik Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan pada hasil wawancara, sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan pada hasil observasi. Menurut Mulyasa (2003:101), kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri.

Adapun kriteria penilaian adalah sebagai berikut : (a) Belum Berkembang (BB) yaitu bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru; (b) Mulai Berkembang (MB) yaitu bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru ; (c) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru ; dan (d) Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan (Hasmawaty, 2017).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di TK Aiko Kecamatan Bontoala Kota Makassar yang memiliki 7 ruangan kelas, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 4 toilet yang masih terbatas dengan fasilitas yang

standar. Adapun tenaga pendidik di TK Aiko berjumlah 7 orang dengan 1 kepala sekolah. Pratinclan dilakukan untuk mengetahui kondisi peserta didik sebelum dilakukan penelitian. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan observasi pertama kali sebagai penunjang dari penelitian yang sebenarnya. Kemampuan kognitif diamati oleh peneliti difokuskan pada unsur eksploratif, menyelesaikan permainan, senang hal menantang, mengenal sebab akibat, mengenal pola, menyebutkan lambang bilangan, menghitung, mencocokkan bilangan, mengenal warna, mempresentasikan benda, mengenal huruf vocal dan konsonan.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 capaian keberhasilan tingkat kemampuan kognitif anak sebesar 58,2%, akan tetapi ini belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang harus dicapai yaitu rata-rata nilai 75%. Maka siklus 1 belum memenuhi kriteria tersebut. Oleh karena itu peneliti dan kolaborator setuju untuk melanjutkan penelitian tindakan ke siklus 2. Pada siklus 2 ini terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dengan nilai rata-rata 84,8% dan telah mencapai target kriteria keberhasilan yaitu 75%. Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak serta tingkat keberhasilan sesuai dengan yang diharapkan.

Proses peningkatan kemampuan kognitif anak pada kelompok B TK Aiko ternyata dapat dilakukan melalui metode bermain ular tangga. Melalui kegiatan bermain ular tangga anak memiliki pengetahuan dan percaya diri, menjadikan anak bergerak dengan lincah dan memiliki sikap kepedulian dan sosial yang tinggi. Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ular tangga terdiri dari 2 siklus dan setiap siklusnya memiliki 4 komponen yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Selama kegiatan pembelajaran peneliti menggunakan

instrument penilaian yakni instrument kemampuan kognitif yang nantinya digunakan untuk mengetahui peningkatan-peningkatan yang terjadi pada anak.

Penilaian aspek kemampuan kognitif anak dalam pemecahan masalah sesuai indikator yang ingin dicapai yakni : anak memiliki perilaku eksploratif / ingin mencoba dalam permainan ular tangga, anak dapat menyelesaikan permainan ular tangga meskipun menghadapi kesulitan, dan anak senang dengan hal-hal yang menantang dalam permainan ular tangga. Kemampuan kognitif anak dalam berpikir logis sesuai indikator yang ingin dicapai yakni : anak mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (tangga berarti naik, ular berarti turun), anak mengenal pola pada titik-titik dadu, dan anak mengenal berbagai macam warna pada masing-masing petak. Kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik sesuai indikator yang ingin dicapai yakni : anak mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, dan anak dapat mererespresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK AIKO Kecamatan Bontoala Makassar. Hal ini di tandai dengan adanya peningkatan kognitif pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 presentasi yang dicapai adalah 58,2% dan meningkat pada siklus 2 mencapai 84,8 %. Peningkatan juga dapat dilihat dari skor seluruh aspek kognitif yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan diatas, dikemukakan saran-saran

sebagai berikut : (1). Guru disarankan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ular tangga, (2). Guru yang menerapkan metode bermain ular tangga disarankan hendaknya selalu memberikan penghargaan dan apresiasi kepada anak didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini anak didik berlomba untuk memberikan kemampuan yang terbaik dalam setiap pembelajaran yang sedang berlangsung, (3). Guru dapat meningkatkan latihan dan bimbingan bagi anak yang memiliki tingkat kecerdasan kognitif rendah, (4). Kepada orang tua anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini agar dapat membantu anak untuk lebih giat lagi dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Rasa syukur yang tak terhingga atas terlaksananya penelitian ini, terima kasih kepada: Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU, selaku Rektor Universitas Negeri Makassar, Dra. Hj. Nurhaedah, M.Si selaku Dosen Pembimbing, Ir. Rahmatiah, S.Pd., M.Pd selaku Guru Pamong Universitas Negeri Makassar, Awayundu Said, Admin Kelas 003 Paud Universitas Negeri Makassar, Dewi Arni, SE, M.Pd selaku pengelolah TK AIKO, rekan-rekan guru, orang tua dan peserta didik TK AIKO yang menjadi satu kesatuan dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi, F.L., Purwanti & Astuti. I. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Ular Tangga Anak usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(10), 1-14

- Hasmawaty, H. 2017. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Kegiatan Bermain Tradisional Akdende-Dende Pada TK Yafqaeda Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(2),85-95.
- Jamaris, M. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Jamil, S. 2009. *101 Games Cerdas & Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus.
- Kurniawati, A.B. 2013. Hubungan Kondisi Keaksaraan Keluarga Dan Motivasi Membaca Dengan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 1-16.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nisa, T, F., & Suryani, I.W. 2015. Meningkatkan Keaktifan Berbicara Dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(1), 56-64.
- Nurani, Y., & Sujiono, B. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Permendikbud. 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak usia dini. Jakarta: Kemendikbud.
- Tadkirotun, Mudfiroh. 2012. *Pengembangan Kecerdasan majemuk Anak*, Tangerang: Universitas Terbuka.

