

Pengaruh Permainan Locat Abjad Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik

Ana Isnainiyah¹, Umi Masturoh²
Institut Al Azhar Menganti

¹anaisnainiyahl@gmail.com, ²umi@istaz.ac.id



Dikirim : 7 Mei 2024
Diterima : 26 Mei 2025
Terbit : 31 Mei 2025
Koresponden: Ana Isnainiyah
Email:
anaisnainiyahl@gmail.com

Cara citasi: Isnainiyah, A. & Masturoh, U. (2025). Pengaruh Permainan Locat Abjad Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik. Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. 4(1), 29-38.



Karya ini bekerja di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Abstract

Early childhood is a child aged 0-6 years who enters the golden age where children begin to show development and growth. The alphabet jump game is a toy to introduce children aged 4-5 years to the letters of the alphabet (A-Z). based on a survey that the language development of children aged 4-5 years is still low, it is known that there are several indicators of children's language development abilities that are not yet known. The purpose of this study is 1) to find out the alphabet jump game in children aged 4-5 years 2) to find out the language development of children aged 4-5 years 3) to find out the effect of the alphabet jump game on the language development of children aged 4-5 years. This study used a quantitative research type, the results showed that the application of the alphabet jump game was carried out according to the stages. It was also proven that the results of the language development of RAM NU 146 Miftahul Ulum students after using the alphabet jump game got an average score of 18.77 which was included in the high category. In the hypothesis test, the results showed a sig (2-tailed) of 0.000 <0.05. So these results show that the alphabet jump game has a great influence on the language development of children aged 4-5 years at RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik.

Keywords: Alphabet Jump Game; Children's Language Developmen; Early Childhood Education

Abstrak

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang memasuki masa emas dimana anak mulai menunjukkan perkembangan dan pertumbuhan. Permainan lompat abjad merupakan mainan untuk mengenalkan huruf abjad (A-Z) pada anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan survei bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun masih rendah, diketahui bahwa ada beberapa indikator kemampuan perkembangan bahasa anak yang belum diketahui. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui penerapan permainan lompat abjad pada anak usia 4-5 tahun 2) untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun 3) untuk mengetahui pengaruh permainan lompat abjad terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan lompat abjad dilakukan sesuai tahapan. Terbukti pula bahwa hasil perkembangan bahasa santri RAM NU 146 Miftahul Ulum setelah menggunakan permainan lompat abjad memperoleh nilai rata-rata 18,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Pada uji hipotesis diperoleh hasil sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan lompat huruf memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik.

Kata Kunci: Permainan Lompat Huruf; Perkembangan Bahasa Anak; Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pendahuluan

Permainan loncat Abjad merupakan aktivitas bermain yang bermanfaat bagi anak yang dilakukan dengan cara melompat menggunakan kaki untuk membantu anak mengenal bunyi dan bentuk huruf yang melibatkan anak-anak sebagai pelaku utama. Dalam permainan ini anak melompat di tikar abjad untuk media melompat kemudian anak bisa menyebutkan huruf yang sudah dilompati kemudian menulis pada buku sehingga bisa menyusun menjadi sebuah kata.

Tujuan kegiatan ini anak dapat mengenal huruf-huruf Abjad dengan cepat melalui permainan yang menjadikan anak semakin semangat dalam belajar didalam kelas. Dalam kegiatan permainan ini fokus terhadap pengenalan huruf Abjad yaitu A-Z agar anak-anak hafal dan bisa menyebutkan Abjad dengan lancar karena huruf abjad adalah kunci pertama untuk anak usia dini dapat membaca. Maka diperlukan metode yang efektif dalam mengenalkan huruf-huruf abjad.

Perkembangan bahasa pada anak pada usia 4-5 tahun anak mampu menyebutkan nama-nama binatang, menyebutkan nama benda yang dilihat di buku atau majalah, mengenal warna, bisa mengulang empat digit angka, bisa mengulang kata dengan empat suku kata, dan suku mengulang kata, frasa, suku kata, dan bunyi.

Pembelajaran bahasa pada anak usia dini terdiri dari beberapa metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Teknik dan metode pembelajaran tertentu tidak dimaksudkan lebih baik dari metode lainnya. Metode pembelajaran bahasa pada anak disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak dalam menerimanya. Banyak sekali metode atau cara untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak usia dini salah satunya yaitu dengan permainan. Permainan adalah olah pikiran dan fisik yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan, motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan seseorang agar lebih baik. Permainan juga merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan anak yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Metode merupakan suatu cara yang harus dilakukan untuk menyampaikan materi ajar kepada anak agar tercapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran anak usia dini sebagai metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Menurut Muhammad Zein, dalam mendidik anak perlu diterapkan tiga metode yaitu meniru, menghafal dan membiasakan. Metode pembelajaran yang tidak menarik akan menimbulkan kebosanan bagi anak didik. Sukses tidaknya pengenalan huruf abjad seringkali dinilai dari segi metode yang digunakan. Artinya metode pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran mengenal huruf abjad anak usia dini dengan permainan loncat abjad.

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang akan berlangsung sepanjang hidupnya. Anak usia dini juga berada pada tahap perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat untuk fisik maupun mental. Hal ini dengan pendapat Montessori yang menyatakan bahwa rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami keemasan (*golden age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi.

Perkembangan anak usia dini merupakan proses dimana anak mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Perkembangan dapat mengacu pada perubahan fisik, bahasa, emosi, dan pemikiran yang terjadi pada anak sejak lahir hingga dewasa. Struktur dan fungsi tubuh anak akan mengalami perkembangan yang lebih kompleks dalam semua aspek kemampuan perkembangan anak. Aspek-aspek perkembangan tersebut antara lain aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek seni, dan aspek sosial emosional.

Tujuan pendidikan Anak Usia Dini adalah memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang dapat memungkinkan anak usia dini tumbuh dan

berkembang sesuai dengan usia dan potensi masing-masing. Marrison juga mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan pengetahuan anak yang dididik oleh pendidik yang sesuai dengan kebutuhan anak, pendidik yang profesional hendaknya memahami dan mengidentifikasi karakteristik dan kebutuhan anak usia dini agar dapat dipengaruhi melalui interaksi belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi dengan dewan guru di RAMNU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik, diketahui bahwasannya pembelajarannya masih bersifat konvensional. Menurut penuturan guru kelas diketahui bahwasanya pembelajaran dalam mengenalkan huruf-huruf abjad masih belum menggunakan media pembelajaran. Adapun kemampuan mengenal huruf abjad di RAM NU 146 Miftahul Ulum masih kurang sehingga peneliti memberikan solusi untuk menggunakan metode pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran mengenal huruf abjad. Maka solusi yang dapat diberikan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada siswa tentang mengenal huruf abjad adalah dengan menggunakan media permainan lomcat abjad. Diharapkan anak mampu menerima pembelajaran dengan menyenangkan dan memahami. Berdasarkan data hasil pra penelitian dan wawancara terhadap guru diatas dapat diambil kesimpulan bahwasannya pembelajaran mengenal huruf abjad pada peserta didik RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik masih belum berkembang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas maka perlu dilakukan sebuah langkah yang harus dilaksanakan yaitu mengaplikasikan dengan permainan loncat abjad . permainan loncat abjad yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu merupakan sebuah permainan untuk kegiatan belajar sambil bermain yang dirancang untuk mempermudah atau membantu dalam mengenal huruf abjad.

b. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan Kuantitatif informasi statistik. Pendekatan penelitian yang menjawab permasalahan penelitian memerlukan pengukuran yang cermat terhadap variable-variabel dari objek yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan terlepas dari konteks waktu, tempat, dan situasi. Penelitian ini dilakukan selama empat hari dalam 1 minggu yakni pada Bulan Februari 2024.

Teknik pengumpulan data, yang dipilih oleh peneliti adalah dengan menggunakan 2 teknik pengumpulan data yakni teknik Observasi, dan teknik Tes. Dari sekian teknik yang dipilih oleh peneliti, keseluruhan

ditujukan untuk mencari tiga rumusan masalah yakni tentang bagaimana kegiatan permainan loncat abjad terhadap anak usia 4-5 tahun, yang kedua bagaimana perkembangan bahasa pada anak usia 4-5 tahun, dan yang ketiga adakah pengaruh permainan loncat abjad terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik.

Analisis data, dalam penelitian kuantitatif dengan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden. Penyajian data tiap variabel yang diteliti melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis. Analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini atau untuk menguji hipotesis yang diajukan melalui penyajian data. Yang pertama dengan uji statistic deskriptif (untuk mendeskripsikan data yang sudah terkumpul untuk mengambil rata-rata), yang kedua Uji Instrumen mencakup Uji validasi dan uji reliabilitas, ketiga uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji linieritas, yang keempat yaitu uji regresi linear sederhana.

c. Hasil dan Pembahasan

Pendidikan pada anak usia dini sangatlah penting, upaya yang dilakukan pendidik untuk mengoptimalkan semua perkembangan anak. Perkembangan pada aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif, dan seni. Untuk mengoptimalkan semua aspek itu salah satunya yaitu aspek perkembangan bahasa pendidik bisa men stimulasi anak-anak dengan permainan sehingga belajar tidak bosan yang bersemangat. Dalam hal ini, diperoleh hasil penelitian yang subjeknya diambil langsung melalui aktivitas yang dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun dalam mengembangkan perkembangan bahasa dengan permainan loncat abjad, diantaranya adalah :

1. Kegiatan permainan loncat abjad pada anak usia 4-5 tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik.

Berdasarkan data yang disajikan, kegiatan permainan "Loncat Abjad" di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik dilakukan dengan melibatkan siswa usia 4-5 tahun. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui metode bermain yang interaktif. Dari hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi dan mampu mengikuti aturan permainan dengan baik. Nilai yang diperoleh siswa pada aspek ketertarikan, mentaati peraturan bermain, dan kemampuan dalam bermain dengan benar. Mayoritas siswa memiliki nilai total yang tinggi, menunjukkan keberhasilan dalam pelaksanaan permainan ini.

Sebagai contoh, siswa seperti Agam, Rani, Mahira, Vino, dan Kevin memperoleh nilai total 20, yang menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik dan aktif dalam bermain. Di sisi lain, siswa seperti Gilang, Arifqi, dan Mas'ud menunjukkan kebutuhan akan bimbingan lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Secara keseluruhan, kegiatan ini efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar, terutama dalam konteks pengenalan huruf – huruf abjad.



Gambar 1.

Kegiatan permainan loncat abjad

2. Perkembangan bahasa pada anak usia 4-5 tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik.

Perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik menunjukkan hasil yang signifikan setelah mereka terlibat dalam permainan "Loncat Abjad". Data perkembangan bahasa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam hal kemampuan mengenali huruf, mengulang huruf dengan benar, serta menjawab pertanyaan dengan benar.

Misalnya, siswa seperti Shawqi, Virza, Arsyi, Dhiya dan April memperoleh nilai sempurna 20 pada semua item penilaian, yang menunjukkan bahwa mereka berkembang sangat baik dalam kemampuan bahasa. Di sisi lain, Gilang, yang sebelumnya menunjukkan nilai lebih rendah dalam permainan, masih menunjukkan kemajuan meskipun ada beberapa aspek yang memerlukan perhatian khusus. Hasil ini menekankan pentingnya metode pembelajaran dengan permainan dalam mendukung perkembangan bahasa anak, serta menunjukkan bahwa mayoritas siswa di RAM NU 146 Miftahul Ulum berada di jalur yang tepat menuju penguasaan bahasa yang lebih lanjut.



Gambar 2.

Kegiatan perkembangan bahasa

3. Pengaruh permainan loncat abjad terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik.

Permainan "Loncat Abjad" terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, terlihat bahwa anak-anak yang berpartisipasi aktif dalam permainan ini tidak hanya mengalami peningkatan minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran, tetapi juga menunjukkan kemajuan yang nyata dalam kemampuan bahasa mereka.

Ada beberapa aspek utama perkembangan bahasa, yaitu mengenal huruf, menyebutkan huruf, dan kemampuan menjawab pertanyaan. Anak-anak yang terlibat dalam permainan "Loncat Abjad" secara konsisten menunjukkan hasil yang sangat baik dalam ketiga aspek ini. Mereka tidak hanya lebih cepat mengenali dan mengingat huruf, tetapi juga lebih mampu mengulang huruf dengan benar dan menjawab pertanyaan dengan lebih tepat. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal.

Keberhasilan permainan ini juga diperkuat oleh hasil uji validitas dan normalitas data yang menunjukkan bahwa data yang dihasilkan dari penelitian ini valid secara statistik dan berdistribusi normal. Ini berarti bahwa temuan dari penelitian ini dapat dipercaya dan memiliki relevansi praktis dalam konteks pendidikan anak usia dini. Dengan validitas yang terjamin, permainan "Loncat Abjad" terbukti tidak hanya sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan "Loncat Abjad" merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan bisa dijadikan bagian integral dari kurikulum pembelajaran di sekolah. Implementasi permainan ini dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari di sekolah dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik. Penggunaan permainan ini dalam pembelajaran

tidak hanya membantu anak-anak untuk lebih menikmati proses belajar, tetapi juga mempercepat perkembangan bahasa mereka, yang merupakan fondasi penting bagi keberhasilan akademik mereka di masa depan.

4. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk memvalidasi asumsi yang telah dirumuskan terkait pengaruh permainan Loncat Abjad dalam meningkatkan perkembangan bahasa peserta didik di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik. Hipotesis tersebut terdiri dari dua bagian utama:

- a. H_0 : Tidak ada pengaruh permainan loncat abjad terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik.
- b. H_a : Ada pengaruh permainan loncat abjad terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik.

Setelah dilakukan pengujian statistik, diperoleh hasil nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari batas yang ditetapkan, yaitu 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa ada perkembangan yang sangat signifikan ketika pembelajaran menggunakan permainan loncat Abjad. Secara statistik, hasil ini mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan kata lain, penelitian ini membuktikan bahwa permainan Loncat abjad berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Permainan Loncat Abjad yang telah diterapkan di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik telah terbukti dengan memberikan respon yang positif dari peserta didik. Hal ini diketahui berdasarkan nilai rata-rata pada permainan loncat abjad yaitu 18,28 sehingga permainan loncat abjad di RAM NU 146 Miftahul ulum Wringinanom Gresik berada dalam kategori tinggi.
- b. Perkembangan bahasa pada anak usia 4-5 tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum dalam mengenal huruf-huruf Abjad menunjukkan perkembangan yang signifikan. Hal ini diketahui berdasarkan nilai rata-rata pada perkembangan bahasa anak yaitu 18,77 sehingga perkembangan bahasa anak di RAM NU 146 Miftahul ulum Wringinanom Gresik berada dalam kategori tinggi.

- c. Berdasarkan hipotesis penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa, Adanya Pengaruh Permainan Loncat Abjad Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik. Hal ini dibuktikan diperoleh hasil nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari batas yang ditetapkan, yaitu 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa ada perkembangan yang sangat signifikan ketika pembelajaran menggunakan permainan loncat Abjad. Secara statistik, hasil ini mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan kata lain, penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran Loncat Abjad secara nyata berkontribusi dalam meningkatkan perkembangan peserta didik di RAM NU 146 Miftahul Ulum Wringinanom Gresik.

Daftar Pustaka

- Aswinda Dewi, Meyta. *“Penerapan Permainan Loncat Alfabet untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Gelombang Kabupaten Tulungagung”*, Thesis (Universitar Negri Malang, Juli 2018), diakses pada 31 Januari 2024, 1-90.
- Dimiyati dan Mudjjiono, *“Belajar dan pembelajaran”*, (Jakarta : Rinerka Cipta, 2002), 4.
- Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*, III.
- Harisni, Asni. *“Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini, Apa yang Harus Diperhatikan?”*, 11 Februari 2020, diakses pada 3 Februari 2024.
- Huliyah, Muhiyatul. *“Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini,”* As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 01 (2016): 60–71.
- Imani Khan, Rosa. *“Mengenal Huruf Melalui Loncat Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun”*, Nusantara of Research. Vol.02, No.02. (2015), 157-164.
- John W. *Reserch Design Qualitative & Quantitative Approaches*. (London: Sage Publications, 1994).
- Khairi, Usnuzziadatul. *“Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun,”* Jurnal Warna, Vol. 2, No. 2 (2018): 15–28.

Khaironi, “*Perkembangan Anak Usia Dini*”, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2020), 5.

Nurani Sujiono, Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media, 2009), 144.

Permendikbud_147

Pupung Puspa Ardini dan Nanik Lestarinigrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Nganjuk: CV Adjie media nusantara, 2018), 6.

Rahmawati Talango, Siti. “*Konsep Perkembangan Anak Usia Dini*,” *Early Childhood Islamic Education Journal*, Vol. 1 No. 1 (25 September 2020): 93–107.

Rahmawati Talango, Siti. “*Konsep Perkembangan Anak Usia Dini*,” (Bandung: CV Pranada, 2019), 10.

Resdasari Prasetyo, Anggun Dian Veronika Sakti Kaloeti, Amalia Rahmadani, dkk, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Eksperimen*, (Semarang: Fakultas Psikologi Universitas diponegoro, 2020), 189.

Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. (Prenadamedia Group: Jakarta, 2015)

Sudarmanto, Eko. *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif* (Yayasan Kita Menulis, 2021), 141.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015), 61.

Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 124.

Sumi Yati, Sumi. “*Mengenal Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini*”, *Al Athfal : Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*. Vol. 1 No.1 (10 November 2018): 18–36.

Susanto, Ahmad. “*Perkembangan Anak Usia Dini*”, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 76.