

ANALISIS HASIL KELAYAKAN MEDIA *REACH AND MATCH* DALAM MENGENALKAN BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA DINI

Isyatur Rodhiyah^{1*}, Siti Marli'ah²

^{1,2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: isyatur.rodhiyah08@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil kelayakan media *Reach and Match* dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research based development* (R&D). Hasil dari media ini berupa matras geometri. Pembuatan media *reach and match* menggunakan tikar busa. Media *reach and match* ini terdiri dari 4 lembar tikar busa. Tiap tikar busa berukuran 30 x 30 cm, alat permainan *reach and match* ini berwarna warni, berbentuk persegi yang dirangkai, dan didalamnya berisi berbagai bentuk geometri dan bisa di bongkar pasang. Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak usia 4-5 tahun (kelompok A). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa alat permainan *reach and match*. Berdasarkan data tabel hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media dan kualitas media permainan *reach and match* untuk Pendidikan Anak Usia Dini usia 4-5 tahun untuk mengenal bentuk geometri dikategori sangat layak atau layak.

Kata Kunci: media *Reach and Match*; bentuk geometri

PENDAHULUAN

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik, agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain [1]. Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini merupakan kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri [2]. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Tujuan yang akan

dilaksanakan dalam penelitian ini adalah pada jenjang kemampuan mengetahui, mengenal, dan menerapkan. Hal tersebut atas pertimbangan bahwa kemampuan kognitif anak mempunyai tahap-tahap yang harus diperhatikan, sesuai dengan perkembangan anak, dan tidak semua jenjang proses kemampuan berpikir kognitif dapat diukur [3]. Dengan demikian perlu adanya perhatian dan inovasi permainan atau media untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengonstruksi macam-macam bangun datar dan segi banyak [4]. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun - bangun ruang. Dalam mengenal bentuk geometri, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis. Berpikir matematis logis merupakan kemampuan berpikir secara rasional. Proses

yang digunakan dalam kecerdasan matematis-logis ini antara lain klasifikasi (penggolongan), pengambilan kesimpulan dan perhitungan. Dalam hal ini seorang anak dikatakan dapat dan mampu berpikir matematis logis dapat dilihat saat anak mampu memecahkan persoalan sederhana, mampu berhitung, mampu membedakan panjang atau pendek, besar atau kecil, panjang atau tinggi, dan lain-lain.

Rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A TK Harapan Bangsa Karang Sari Tuban disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu bentuk segi empat dan lingkaran, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum dikuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran. Penyajian dalam metode pembelajaran yang ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri akibatnya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang kondusif, banyak anak yang bercerita dengan teman, dan ada yang bermain sendiri, akibatnya proses kegiatan belajar mengajar kurang maksimal. Kegiatan pengenalan bentuk-bentuk geometri dengan permainan tidak pernah dilakukan. Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan LKA tanpa diselingi dengan kegiatan bermain. Kondisi seperti inilah yang membuat anak kurang antusias saat melakukan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran pada tingkat TK sangat diperlukan saat mengajar, karena dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya[5]. Bermain adalah :1) bergerak sambil bersenang-senang, 2) melakukan hal yang diinginkan, yang melibatkan perasaan senang maupun tegang, namun dilakukan hanya pada waktu dan tempat tertentu, sambil menyadari bahwa tindakan tersebut berbeda dengan kehidupan biasa, dan 3) belajar menyuaikan diri dengan lingkungan, menggunakan benda – benda disekitarnya, dan dilakukan bersama dengan orang - orang di sekelilingnya[6]. Maka dari itu pembelajaran yang ada di TK seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar

yang dikemas dengan menarik. Dalam mengembangkan kemampuan mengenalkan bentuk geometri pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan media permainan yang menarik untuk mengenalkan berbagai macam bentuk geometri. Pembelajaran secara kongkrit benda-benda yang dikenalkannya memudahkan untuk anak lebih cepat memahami dari perbedaan bentuk, ciri-ciri dan sifat dari suatu benda[7].

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu adanya usaha untuk memberikan media yang menarik dan mendukung dalam pengenalan geometri kepada anak kelompok A TK Harapan Bangsa Karang Sari Tuban. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *reach and match*. *Reach & Match* sebenarnya permainan untuk anak penyandang disabilitas, namun karena alat permainan ini unik sangat cocok juga untuk anak usia dini dan mengenalkan bentuk-bentuk geometri. Permainan *reach and match* dapat membuat pembelajaran yang disajikan lebih efisien dan menarik perhatian anak sehingga anak dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri. Upaya mengembangkan alat permainan *reach and match* ini diharapkan anak mampu mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengadakan kajian penelitian dengan tujuan untuk mengetahui atau menganalisis hasil kelayakan dari media *Reach and Match* yang akan digunakan untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini. Pentingnya analisis kelayakan media ini adalah untuk memberikan manfaat bagi penulis, guru, anak, dan suatu lembaga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research based development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut[8]. Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono. Menurut Sugiyono, ada 10 langkah dalam melakukan penelitian pengembangan. Sepuluh langkah tersebut adalah (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi para ahli materi dan ahli media, (5) Revisi produk, (6) Uji coba terbatas, (7) Revisi produk, (8) Uji coba lapangan, (9)

Revisi produk,(10) Hasil akhir media permainan *reach and match*. Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dari model pengembangan yang telah ditetapkan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam prosedur tersebut adalah potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi produk, pembuatan produk (hasil media permainan *Reach and Match*). Setelah melakukan perbaikan desain dan merevisinya, maka langkah berikutnya peneliti melakukan ujicoba produk. Ujicoba dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari produk yang telah dikembangkan[9].

Ujicoba dapat dilakukan pada kelompok yang terbatas yaitu, desain uji coba, subjek uji coba objek pada penelitian ini adalah masalah yang ingin diteliti yaitu menganalisis hasil kelayakan media *reach and match* di Taman Kanak-kanak Harapan Bangsa Karang Sari Tuban, Jika kita berbicara tentang subjek penelitian, kita sebelumnya harus berbicara dulu tentang unit analisis, yaitu subjek yang nantinya akan menjadi pusat perhatian sasaran penelitian[10]. Jenis data yang dihasilkan oleh instrumen angket yang diberikan adalah data kuantitatif. Instrumen angket merupakan alat ukur untuk mengetahui efektifitas pengembangan media *reach and match* yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data[11]. Teknik pengumpulan data harus memperhatikan jenis data, pemilihan alat dan pengambilan data. Dalam mendapatkan data penelitian diadakan validasi terhadap produk yang telah dibuat untuk menentukan kelayakan dari produk tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, observasi merupakan suatu studi kesengajaan dan dilakukan secara sistematis berencana, melalui proses pengamatan atas gejala-gejala yang terjadi pada saat itu[12]. Wawancara, wawancara (interview) dilakukan untuk mendapatkan informasi, yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau kuesioner[13]. Angket, angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu peserta didik, guru dan juga para tim ahli untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna[14]. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan isi dan tampilan *reach*

and match. Angket menggunakan format respon *check list*, sebuah daftar, dimana responden tinggal membubuhkan tanda *check list* pada kolom yang sesuai. Angket Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang Media Pembelajaran Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran *reach and match*. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di sekolah. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli bidang Pembelajaran PAUD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran *reach and match*. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di sekolah. Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik[15].

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa alat permainan *reach and match*. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. Cara ini diharapkan dapat memahami data selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang akan dikembangkan. Angket tanggapan diisi oleh guru dan peserta didik. Angket tanggapan berisi pertanyaan dengan jawaban semi terbuka. Urutan penulisannya adalah judul, pernyataan dari responden, petunjuk pengisian, dan item pertanyaan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian presentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan empat respon, bisa dicari dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_i^n \tilde{x}_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata penilaian dari para validator

\tilde{x}_i = rata-rata skor hasil penilaian validator ke-i

n = banyaknya validator

Dengan

$$\tilde{x}_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor tabel berikut:

Tabel 1. Keadaan Skor Angket Tanggapan Penelitian

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak setuju	2
4	Sangat tidak setuju	1

Nilai yang diberikan adalah satu sampai empat untuk respon sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang menggambarkan posisi yang sangat negatif ke posisi yang sangat positif. Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Respon netral sengaja dihilangkan, sehingga responden dapat menunjukkan sikap ataupun pendapatnya terhadap pernyataan yang diajukan oleh kuesioner. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden.

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Keadaan Konvers Skor Penilaian Penelitian

Skor Presentase (%)	Interpretasi
$P > 80\%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang layak
$P \leq 20\%$	Sangat kurang layak

Berdasarkan data tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media dan kualitas media permainan *reach and match* untuk Pendidikan Anak Usia Dini usia 4-5 tahun untuk mengenal bentuk geometri dikategori sangat layak atau layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pembuatan produk *reach and match* sebagai media pembelajaran dalam mengenal bentuk geometri pada anak usia dini, produk divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media, ahli juga memberikan saran dan komentar untuk dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki produk agar lebih baik dan layak digunakan. Hasil validasi dari ahli materi pada media pembelajaran *reach and match* menunjukkan bahwa : pada aspek tentang tema/segi edukatif mendapat persentase kelayakan 75%, pada aspek tentang isi media *reach and match* mendapat persentase kelayakan 91,75%, pada aspek tentang penyajian mendapat persentase kelayakan 81,25%. Jumlah skor penilaian 36 dari 11 indikator penilaian. Rata rata penilaian validator ahli materi yaitu 3.30 dengan persentase kelayakan sebesar 82,6%. Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media *reach and match* layak digunakan dalam pembelajaran untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini. Hasil validasi ahli media pada media pembelajaran *reach and match* diketahui pada aspek cover mendapat persentase kelayakan 87,5%, pada aspek segi estetika/keindahan mendapat persentase kelayakan 82,5%, pada aspek teknik pembuatan mendapat persentase kelayakan 85%. Dari hasil tersebut menunjukkan hasil sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *reach and match* dalam pembelajaran membuat anak merasa senang ketika proses belajar mengajar. *Reach and match* ini juga sangat berpengaruh terhadap pengenalan bentuk geometri pada anak yaitu anak juga lebih komunikatif dengan menyebutkan setiap bentuk yang ditunjukkan oleh guru.

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap

awal yang dilakukan adalah observasi ke sekolah di TK Harapan Bangsa Karang Sari Tuban media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga anak tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran kemudian *reach and match* belum pernah dilakukan sebagai media pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum digunakan untuk pembelajaran, validasi dilakukan oleh 5 ahli yaitu dua ahli materi dan tiga ahli media yang merupakan ahli pada bidangnya. Hasil Penilaian ahli materi pada validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi ada 3 aspek yang dinilai yaitu: tema/segi edukatif, isi *reach and match*, dan penyajian hasil penilain mendapatkan nilai rata – rata 3.27 dengan kriteria persentase kelayakan 82.6% dan kategori penilaian adalah “Sangat Layak”. Hasil Penilaian Ahli Media Validasi yang dilakukan ahli media mencakup 3 aspek yaitu : cover, segi estetika/keindahan dan teknik pembuatan dari ahli media mendapatkan nilai rata – rata 3.41 dengan kriteria persentase kelayakan sebesar 85% dengan kategori penilaian adalah “Sangat Layak”.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Desy Wahyu Rustiyanti Dengan Judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul” bahwa ahli juga memberikan saran dan komentar untuk dijadikan acuan dalam memperbaiki produk agar lebih baik dan layak digunakan. Dan sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Aryuni dkk dengan judul “Pengembangan Media Getar (Geometri Putar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun” bahwa penilaian oleh ahli materi diatas diketahui pada aspek 1 tentang materi mendapat presentase kelayakan 92%, pada aspek 2 tentang penggunaan mendapat persentase kelayakan 88%. Jumlah skor penilaian 64 dari 14 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 4,5 dengan presentase kelayakan sebesar 90%, penilaian oleh ahli media diatas diketahui pada aspek 1 tentang fisik mendapat presentase kelayakan 88%, pada aspek 2 tentang segi estetika/keindahan mendapat presentase kelayakan 72%, pada aspek 3 tentang teknik pembuatan mendapat presentase kelayakan 86,8%, pada aspek 4 tentang penggunaan

mendapat presentase kelayakan 92%. Jumlah skor penilaian 76 dari 18 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 4,23 dengan presentase kelayakan sebesar 84,7%.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yaitu telah dikembangkan sebuah produk *reach and match* sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini, *reach and match* ini dibuat dengan bahan dasar matras yang berisi tentang bentuk-bentuk geometri. Dengan kegiatan yang ada pada *reach and match* dapat mengenalkan berbagai bentuk geometri kepada anak. Rata-rata penilain validator ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 82,6% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan kategori “Sangat Layak” sedangkan rata-rata penilain validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 85% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli media mendapatkan kategori “Sangat Layak” kemudian hasil rata-rata penilain guru mendapatkan persentase kelayakan sebesar 84,37 % sehingga penilaian yang dicapai oleh guru mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. latif, mukhtar, *pendidikan anak usia dini*. jakarta: kencana prenatal media group, 2013.
- [2] D. wahyu Rustiyanti, “peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo pandak bantul,” p. 2, 2014, [Online]. Available: https://eprints.uny.ac.id/13476/1/SKRIP_SI_Desya_Wahyu_Rustiyanti_NIM_10111244008.pdf.
- [3] A. Triharsono, *permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013.
- [4] M. P. Jitu Halomoan Lumbantoruan, S.Pd., “Buku Materi Pembelajaran Geometri 1,” Universitas Kristen Indonesia, 2019.
- [5] W. Pratiwi, “konsep bermain pada anak usia dini,” *TADBIRjurnal Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 5, p. 109, 2017.

- [6] Dwijawiyata, *Mari Bermain (Permainan Kelompok untuk Anak)*. Yogyakarta: Kanisius, 2013.
- [7] N. Fuadiyah, “Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Al-Hikmah Pemalang, Semarang,” 2013.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [9] Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Pusat, 2011.
- [10] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- [12] D. E. Putri, “Penerapan Bermain Besar Dan Kecil Untuk Meningkatkan Konsep Pengukuran Pada Anak Di Paud Bukit Pujan Padang Ganting,” Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2018.
- [13] M. S. Dr, J.R Raco., ME., *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakter dan Keunggulan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- [14] A. Arsyad, *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- [15] Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2010.