

Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbah Ceria Medan Pada Masa Pandemi Covid-19

The Effectiveness of Puzzle and Block Games on Improving Early Childhood Emotional Social Skills at Mbah Ceria Paud Medan During the Covid-19 Pandemic

Yusmiati¹⁾, Amanah Surbakti¹⁾ & Masganti²⁾

1) Program Studi Magister Psikologi, Program Pascasarjana, Universitas Medan Area. Indonesia

2) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Indonesia

Diterima: 23 Agustus 2021; Direview: 23 Agustus 2021; Disetujui: 28 Oktober 2021

*Corresponding Email: yusmiati12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui efektivitas dan perbedaan Permainan puzzle dan balok terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19. Jenis penelitian ini adalah desain quasi eksperimen yang menggunakan pretest - posttest. Populasi penelitian adalah seluruh anak didik PAUD Mbah Ceria yang berjumlah 75 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling purposive dengan jumlah sampel sebanyak 22 anak. Metode pengumpulan data menggunakan lembar checklist sosial emosional anak dengan skala yang digunakan adalah rating scale. Analisis data penelitian menunjukkan bahwa (1) Permainan Puzzle efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi COVID - 19 dengan N - Gain Score 0,4709 ; sumbangan efektif X1 ke Y sebesar 47.1% (2) Permainan Balok efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi COVID - 19 dengan N - Gain Score 0,4800; sumbangan efektif X2 ke Y sebesar 48.0% (3) Adanya perbedaan efektivitas Permainan Puzzle dan Balok terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi COVID - 19 , dimana selisih N - Gain Score Puzzle dan Balok sebesar 0,0091.

Kata Kunci: Permainan Puzzle; Permainan Balok; Sosial Emosional

Abstract

This study aims to determine the effectiveness and differences of puzzle and block games on improving children's socio-emotional at PAUD Mbah Ceria Medan during the Covid-19 Pandemic. This type of research is a quasi-experimental design using pretest - posttest. The research population was all of Mbah Ceria's PAUD students, totaling 75 children. The sampling technique used purposive sampling with a total sample of 22 children. The data collection method used a child's social emotional checklist sheet with the scale used was the rating scale. Analysis of research data shows that (1) Puzzle games are effective in increasing children's socio-emotional at PAUD Mbah Ceria Medan during the COVID-19 Pandemic with an N-Gain Score of 0.4709; the effective contribution of X1 to Y is 47.1% (2) The game of blocks is effective for improving the social and emotional of children at PAUD Mbah Ceria Medan during the COVID-19 Pandemic with an N - Gain Score of 0.4800; the effective contribution of X2 to Y is 48.0% (3) There is a difference in the effectiveness of Puzzle and Block Games on children's socio-emotional improvement in PAUD Mbah Ceria Medan during the COVID-19 Pandemic, where the difference in the N - Gain Score of Puzzles and Blocks is 0.0091.

Keywords: Puzzle Game; Block Games; Emotional Social

How to Cite: Yusmiati, Surbakti, A. & Masganti (2022). Efektivitas Permainan Puzzle Dan Balok Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Paud Mbah Ceria Medan Pada Masa Pandemi Covid-19, *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*. 4 (3). 1527 -1538



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama pembangunan sumber daya manusia, sehingga sudah seharusnya dilakukan secara konstruktif, meyeluruh dan berkesinambungan. Konstruktif berarti terukur dan berkekuatan hukum dalam hal pelaksanaannya. Menyeluruh berarti proses pendidikan mencakup semua aspek dan dimensi manusia, sehingga dihasilkan manusia yang cerdas secara intelektual, emosional dan spiritual. Berkesinambungan berarti pendidikan harus dilaksanakan sepanjang hayat, mulai anak masih dalam kandungan, taraf usia dini hingga akhir hayatnya.

Pemerintah juga telah secara khusus mengatur tentang Pendidikan Anak Usia Dini dalam sebuah undang-undang, UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 dan pasal 28. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini dijabarkan dalam pasal 1 butir 14, bahwa PAUD merupakan usaha yang dilakukan terhadap seorang anak sejak lahir hingga berusia enam tahun, dengan memberi perlakuan yang bertujuan untuk membantu tumbuh kembangnya baik secara fisik maupun mental agar siap melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Kemudian pada Permendikbud no. 137 tahun 2014, membedakan kategori tingkat pencapaian perkembangan anak; nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan Seni. Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk meningkatkan daya cipta yang dimiliki oleh anak-anak dan memacu anak untuk dapat belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan yang mencakup agama, bahasa, sosial, emosi, kognitif, seni dan kemandirian.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, Pemerintah menetapkan enam lingkup Pencapaian Perkembangan Anak, salah satunya adalah sosial emosional untuk kelompok Usia 5-6 tahun. Tetapi yang terjadi di lapangan yang diamati oleh penulis adalah, tujuan orang tua memasukkan anaknya ke Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Mbah Ceria Medan, cenderung diluar konteks tersebut, seperti yang umum disebut orang tua, melalui pra survei penulis, adalah ingin anaknya langsung bisa membaca dan berhitung, supaya ada yang menjaga anaknya ketika orang tua bekerja, agar anaknya bisa aman bersama guru disekolahnya. Secara umum, orang tua belum mengerti pentingnya pendidikan anak usiadini dilihat dari faktor sosial emosionalnya.

Fenomena sosial emosional di PAUD Mbah Ceria Medan adalah anak kurang dapat menahan emosinya secara wajar, misalnya suka marah marah ketika apa yang diinginkannya tidak terpenuhi, menangis saat di tinggal orang tuanya, sementara anak telah berusia enam tahun, yang sebenarnya anak sudah bisa menahan emosinya ketika di tinggal orang tuanya, suka memukul temannya ketika bermain bersama, tidak mau antri menunggu giliran, baik saat antri menunggu giliran saat bermain atau mencuci tangan, belum mau berbagi makanan dengan teman nya, belum dapat menaati peraturan yang ada dan lain sebagainya.

Sosial emosional didefenisikan sebagai; pertama kesadaran diri, yaitu kemampuan memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta kemampuan penyesuaian diri dengan orang lain, kedua, memiliki rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama, dan yang ketiga, berperilaku prososial, yaitu kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan. (Permendikbud 137 tahun 2014)

Terkait fenomena yang diuraikan di atas, Permendikbud 137 tahun 2014 juga membuat acuan apakah seorang anak tumbuh dan berkembang sesuai usianya, yang disebut deteksi dini. Ada empat deteksi dini tersebut, yaitu; kurang konsentrasi/pemusatan perhatian, sulit berinteraksi dengan orang lain, mudah menangis/cengeng dan sering marah jika keinginannya tidak dituruti. Dari keempat deteksi dini tersebut, terdapat setidaknya tiga poin yang menunjukkan adanya tumbuh kembang yang tidak sesuai usianya di PAUD Mbah Ceria Medan.

Beberapa penelitian terdahulu terkait sosial emosional dan bermain antara lain; Zamiah (2013), dengan judul, Pemanfaatan Media Permainan Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A di PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya, hasil penelitian dan analisis data ditemukan bahwa penerapan media permainan balok dapat

meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A di PPT Kunci Harapan di Semolowaru Surabaya, dimana intervensi yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Marwiyah (2020), judul: Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Balok Warna di Satuan Paud Sejenis (SPS) Melati Kuala Tungkal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kecerdasan emosional anak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui alat permainan edukatif balok warna dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak di PAUD SPS Melati Kuala Tungkal, intervensi yang dilakukan adalah tindakan kelas.

Aulia (2014) yang berjudul, Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Bermain Balok dengan Model Cooperative Learning di Paud Assalaam Kota Bengkulu, menyimpulkan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, bahwa dengan bermain balok secara berkelompok dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak di Paud Assalaam Kota Bengkulu. Peneliti juga menyarankan agar bermain balok dapat melanjutkan untuk mengembangkan media balok ini dengan lebih bervariasi, intervensi yang dilakukan adalah menilai rata-rata anak dan presentase ketuntasan belajar. Nawafilaty, (2013), Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perilaku Sosial Anak Kelompok B di TK Harvard Pre School Kebomas Gresik. Hasil penelitian diperoleh perbedaan anak dari sebelum dan sesudah diberikan treatment bermain puzzle dan setelah dianalisis ada pengaruh yang signifikan bermain puzzle terhadap perilaku sosial anak di TK Harvard Pre School Kebomas Gresik, intervensi yang dilakukan adalah pre-test and post test design. Dewi dkk, (2016), Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial pada Anak. Hasil penelitian, disimpulkan penerapan metode bermain berbantuan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak kelompok B1 semester II tahun pelajaran 2015/2016 di TK Kumara Jaya Denpasar, intervensi yang dilakukan adalah tindakan kelas. Dimana perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini menggunakan dua variabel independen, periode tahun penelitian dan objek yang diteliti.

Berdasarkan penjelasan diatas, diduga bahwa permainan, baik puzzle maupun balok dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Kemudian akan diuji adakah perbedaan antara sosial emosional kelompok anak yang mendapat perlakuan bermain puzzle dan balok dengan sosial emosional kelompok anak yang tidak mendapat perlakuan tersebut. Perilaku sosial emosional anak akan diamati dari tiga aspek, yaitu, pertama, kesadaran diri, melalui kemampuan menyesuaikan diri, kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal dan mengelolanya perasaan secara wajar. kedua, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, melalui, mengetahui haknya, menaati aturan, mengatur diri sendiri, bertanggungjawab atas perilakunya. ketiga, perilaku prososial, melalui, bermain dengan teman sebaya, merespon temannya secara wajar, menghargai orang lain, dapat menyelesaikan masalah, bekerjasama dengan temannya, toleran, menunjukkan emosi wajar dan memiliki tata krama.

Pada kondisi pandemi Covid-19 ini, PAUD Mbah Ceria Medan juga menerapkan kebijakan sesuai ketentuan kementerian pendidikan dan kebudayaan. Pada Juli 2020, semester pertama, PAUD Mbah ceria membuat kebijakan pembelajaran sistem Daring, menggunakan model interaktif berbasis internet dan learning manajemen system seperti menggunakan aplikasi whatsapp app, zoom dan lain sebagainya. Pengumpulan tugas diantar oleh orang tua seminggu sekali. Setelah melakukan evaluasi selama satu semester ternyata penilaian perkembangan anak yang terkait dengan standar pencapaian perkembangan anak yang meliputi 6 aspek perkembangan yaitu Nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni mengalami penurunan dari tujuan yang ingin dicapai. Kendala lain dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) antara lain anak tidak dapat berkonsentrasi mengikuti materi/pembelajaran dimana anak cepat jenuh, tidak semua orang tua dapat fokus mendampingi anak selama proses belajar dan keterbatasan fasilitas keluarga peserta didik.

Hal ini mendorong wali murid untuk mengusulkan agar pihak sekolah membuka kembali kegiatan tatap muka. Rapat besar antara pengurus sekolah, guru-guru dan komite sekolah memutuskan sejak Januari tahun 2021, semester kedua, PAUD Mbah Ceria kembali melakukan



kegiatan pembelajaran tatap muka, dengan memilih kebijakan sistem shif. Pelaksanaan pendekatan shif ini dilaksanakan dengan penyesuaian pada kondisi pandemi Covid-19. Penyesuaian tersebut antara lain; kondisi kelas, jadwal pembelajaran, Perilaku wajib, Kondisi medis warga satuan pendidikan. Terkait kondisi kelas, kapasitas ruangan yang digunakan hanya lima puluh persen dari jumlah normal anak didik. Dengan demikian kebijakan jaga jarak dapat diterapkan (1,5 meter) sebagai bentuk perbatasan sosial (social distancing). Kemudian tenaga didik maupun peserta didik diwajibkan menggunakan masker, rajin membasuh tangan atau menggunakan hand sanitizer, menghindari kontak fisik dan mengajarkan etika batuk atau bersin. Baik tenaga didik maupun peserta didik yang mengalami demam, diwajibkan (bukan diminta) beristirahat dirumah hingga pulih. Melarang semua kegiatan yang menimbulkan kerumunan, baik dalam proses mengajar, kegiatan olahraga dan ekstrakurikuler. Termasuk para pedagang disekitar PAUD Mbah Ceria Medan ditertibkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui efektivitas bermain puzzle terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Bentuk desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol. Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*.

Dalam *pretest-posttest control group design* kelompok dipilih secara random, terdapat dua kelompok, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan (Sugiyono, 2013).

Variabel yang akan dikaji pada penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan puzzle dan permainan balok, variabel terikat dalam penelitian ini adalah sosial emosional anak.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2012). Generalisasi berarti mengenakan kesimpulan-kesimpulan kepada objek-objek, gejala-gejala, atau kejadian yang akan diselidiki. Populasi merupakan keseluruhan individu atau objek yang diteliti yang memiliki beberapa karakteristik yang sama. Karakteristik yang dimaksud dapat berupa usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, wilayah tempat tinggal, dan seterusnya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik PAUD Mbah Ceria yaitu tujuh puluh lima anak. PAUD Mbah Ceria terdiri dari empat kelas; yaitu Kelas A Angrek, Kelas B Lili, Kelas B Mawar dan Kelas B Melati.

Dimana Kelas A Angrek terdiri dari laki-laki lima orang dan perempuan tujuh belas orang, Kelas B Lili terdiri dari laki-laki delapan orang dan perempuan sepuluh orang, Kelas B Mawar terdiri dari laki-laki tujuh orang dan perempuan sepuluh orang dan Kelas B Melati terdiri dari laki-laki delapan orang dan perempuan sepuluh orang.

Sampel adalah bagian dari populasi yang sengaja dipilih oleh peneliti untuk diamati, sehingga sampel ukurannya lebih kecil dibandingkan populasi dan berfungsi sebagai wakil dari populasi (Nurhayati, 2012). Sampel yang digunakan adalah tiga kelas di PAUD Mbah Ceria, yaitu Kelas B Lili, Kelas B Mawar dan Kelas B Melati yang berjumlah tiga puluh empat anak, dengan demikian sampel ini 45% (empat puluh lima persen) dari total populasi.

Rincian dari masing-masing kelas, dari Kelas B Lili terdiri dari laki-laki lima orang dan perempuan enam orang, Kelas B Mawar terdiri dari laki-laki enam orang dan perempuan lima orang dan Kelas B Melati terdiri dari laki-laki empat orang dan perempuan delapan orang.

Teknik Pengambilan Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *sampling purposive*. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.



Kriteria Pengambilan sampel dilakukan jika memenuhi: Usia 5-6 Tahun dan Taraf perkembangan anak yang berada pada kategori belum berkembang, mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan, dari empat kategori yang ditentukan yaitu: belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumen yaitu melihat catatan harian siswa yang dimiliki oleh guru.

Subjek yang berhasil dipilih sesuai dengan kriteria tersebut diatas adalah sebanyak tiga puluh empat anak. Kemudian, sesuai design penelitian disebar pada kelompok Eksperimen (E1) sebanyak sebelas anak, Eksperimen (E2) sebanyak sebelas anak dan Kontrol (K) sebanyak dua belas anak.

Pengelompokan dari masing-masing kelas adalah Kelas B Lili sebagai kelompok eksperimen satu (E1) yang mendapat perlakuan permainan puzzle, Kelas B Mawar sebagai kelompok eksperimen dua (E2) yang mendapat perlakuan permainan balok dan Kelas B Melati sebagai kelompok kontrol (K) dengan perlakuan permainan konvensional yang biasa dilakukan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan) interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya. (Sugiyono, 2013).

Alat yang digunakan untuk observasi dalam penelitian ini adalah lembar checklist sosial emosional anak. Pengumpulan data dilakukan oleh penulis dengan menggunakan check list butir item pada lembar observasi perkembangan sosial emosional anak. Data yang dikumpulkan adalah data pretest dan post-test untuk diolah melalui analisis data.

Sebelum melakukan penelitian, maka perlu menentukan rancangan penelitian yang akan digunakan terlebih dahulu. Desain rancangan penelitian yang digunakan pretest-posttest control group design. Rancangan penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol. Kemudian peneliti melakukan pra-penelitian di PAUD Mbah Ceria untuk mengetahui populasi penelitian. Ditemukan objek yang setara, sesuai kaidah metode eksperimen, yaitu dua kelas kelompok B, berusia 5-6 tahun sebanyak 34 anak, yang kemudian menjadi sampel penelitian. Kemudian, sesuai design penelitian disebar pada kelompok eksperimen satu (E1) sebanyak 11 orang, kelompok eksperimen dua (E2) sebanyak 11 orang dan kelompok kontrol di dalam penelitian (K) sebanyak 12 orang sesuai dengan rancangan nonequivalent Control Group Design. Pembagian dengan jumlah proporsional. Setelah pengelompokan dilakukan pretest.

Langkah selanjutnya adalah pelaksanaan beberapa kali perlakuan terhadap kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen pertama (E1) sebanyak sebelas anak dilakukan permainan puzzle dan kelompok eksperimen kedua (E2) sebanyak sebelas anak dilakukan permainan balok. Untuk kelompok kontrol (K) sebanyak duabelas anak tidak dilakukan perlakuan dalam artian mengikuti kegiatan konvensional. Data hasil pretest maupun posttest akan dianalisis menggunakan SPSS for Windows.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen perkembangan sosial emosional anak. Pada instrumen perkembangan sosial emosional anak, kisi-kisi instrumennya diolah berdasarkan Standar Isi Tentang Pencapaian Perkembangan Anak Permendikbud No 137 tahun 2014, Kelompok Usia 5-6 tahun. Instrumen tersebut akan diceklis untuk setiap sampel, sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Skala yang digunakan adalah *rating scale*, yaitu dengan mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap item instrumen. (Sugiyono, 2013). Dimana jawaban nilai untuk tidak pernah adalah satu, kadang-kadang adalah dua, berkembang sesuai harapan adalah tiga dan berkembang sangat baik adalah empat.

Dalam pelaksanaan perlakuan puzzle dan balok terhadap kelompok eksperimen, pertama guru menyiapkan bahan-bahan dan alat permainan yang akan digunakan yaitu menyediakan permainan puzzle dan balok pada kelas eksperimen, dan menyediakan lembar tugas dan permainan yang biasa dilakukan pada kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen, guru membagi, tiga

grup untuk permainan puzzle dan tiga grup untuk permainan balok. Kemudian guru menyiapkan alat dan bahan. Dalam satu kelompok setiap anak terdiri dari 3-4 orang anak. Guru membagi anak menjadi tiga grup agar dapat dengan mudah mengawasi anak dan mengontrol dengan baik. Guru menjelaskan Proses Permainan puzzle dan balok dari awal hingga selesai kepada anak agar anak dapat lebih mudah dalam menjalankan permainan. Untuk anak usia dini, sebelum dimulai permainan, hendaknya guru mencontohkan dan memberi arah. Menjelaskan aturan dalam permainan dan anak-anak tidak boleh berebut dan harus bekerja sama dengan baik. Kemudian dijelaskan bahwa kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun puzzle dan balok dan waktu permainan hanya 10-15 menit, bertujuan agar anak tidak main-main dan dapat lebih berkonsentrasi dalam menyelesaikan puzzle dan balok.

Setelah anak selesai, hasil kerjanya di evaluasi dan meminta anak untuk menyebutkan nama-nama puzzle dan balok tersebut. Sehingga anak akan dapat dengan mudah untuk mengingat apa yang telah diajarkan dan menikmati prosesnya karena sambil bermain bersama. Permainan puzzle yang diberikan berjumlah 10 keping dan sama jumlahnya semua pada tiap kelompok. Permainan balok berjumlah 300 keping yang dibagi menjadi 3 grup, sehingga masing masing grup memperoleh 100 keping balok. Pelaksanaan perlakuan puzzle dan balok terhadap kelompok eksperimen dilakukan 3-6 kali perlakuan, hingga anak menikmati, merasa nyaman dan terbiasa dengan permainan tersebut.

Teknik analisis data dengan Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian masing-masing variabel telah menyebar secara normal. Jika populasi dari sampel yang diambil tidak bersifat normal maka tes statistik yang bergantung pada asumsi normalitas itu menjadi cacat sehingga kesimpulannya tidak berlaku. Pengukuran normalitas menggunakan Shapiro Wilk. Alasan pemilihan uji analisis ini adalah karena jumlah sampel dibawah lima puluh. Data penelitian dikatakan terdistribusi secara normal dalam uji Shapiro Wilk jika nilai $p > \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$. (Santoso, 2014)

Teknik analisis data dengan Uji homogenitas digunakan untuk memeriksa apakah sampel-sampel yang diambil berasal dari populasi yang homogen. Populasi dikatakan homogen jika nilai $p > \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$.

Jika uji asumsi data terpenuhi dimana data terdistribusi normal dan homogen, maka pengujian akan dilanjutkan dengan statistik parametrik, namun jika uji asumsi tidak terpenuhi maka akan dilanjutkan dengan statistik non parametrik.

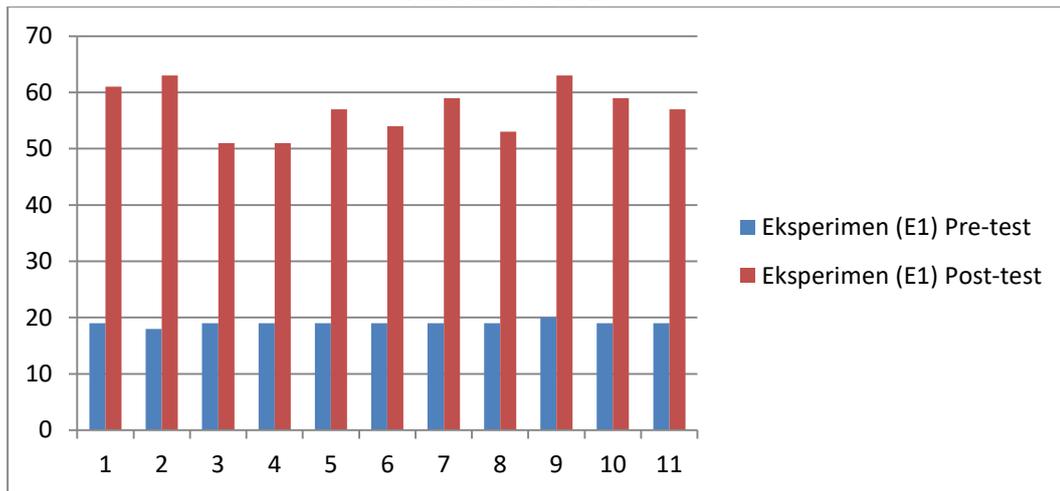
Untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah menggunakan Uji-t (paired sample t test) dalam menguji perbedaan kondisi awal dengan kondisi akhir setelah diberi perlakuan. Menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan bila datanya berbentuk interval dan ratio, digunakan t-test sampel berpasangan (related) (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Perkembangan Sosial Emosional Anak

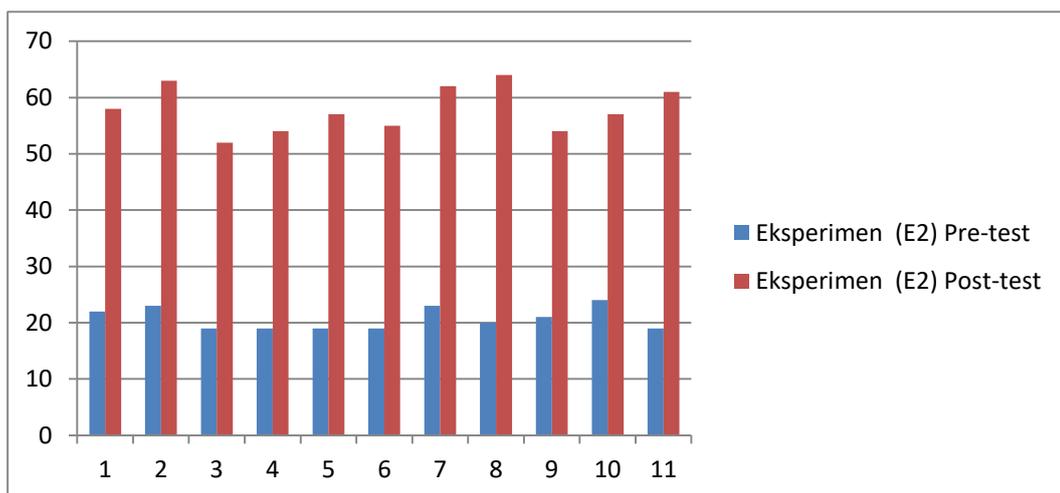
Data hasil peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan dideskripsikan berupa data hasil pretest dan post-test. Data pretest merupakan data hasil perkembangan sosial emosional anak pada kelompok eksperimen 1, eksperimen 2 dan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan agar mengetahui kondisi awal sosial emosional anak. Data post-test merupakan data hasil perkembangan sosial emosional anak pada kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan permainan puzzle dan balok kemudian kelompok kontrol dengan pembelajaran yang biasa dilakukan.

Yusmiati, Amanah Surbakti & Masganti. Efektivitas Permainan Puzzle Dan Balok Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Paud Mbah Ceria Medan Pada Masa Pandemi Covid-19



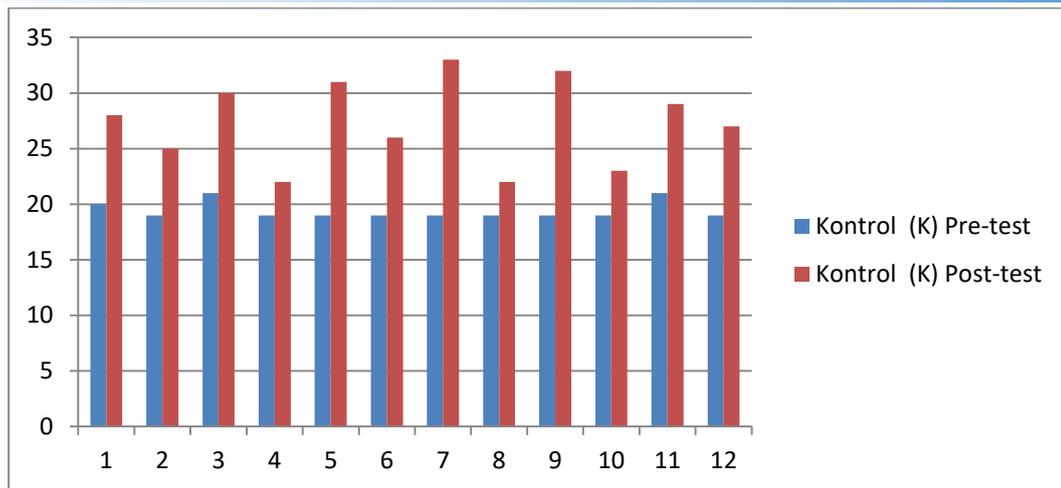
Gambar 1. Perbandingan Pre-Test dan Post-Test Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Kelompok Eksperimen 1 (puzzle)

Hasil deskripsi diatas menunjukkan bahwa pada pretest Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria Medan untuk kelompok eksperimen 1 memiliki skor yang cukup rendah. Namun, setelah diberi perlakuan permainan puzzle terdapat peningkatan yang cukup besar.



Gambar 2. Perbandingan Pre-Test dan Post-Test Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Kelompok Eksperimen 2 (balok)

Hasil deskripsi diatas menunjukkan bahwa pada pretest Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria Medan untuk kelompok eksperimen 2 memiliki skor yang cukup rendah. Namun, setelah diberi perlakuan permainan balok terdapat peningkatan yang cukup besar.



Gambar 3. Perbandingan Pre-Test dan Post-Test Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Kelompok Kontrol

Hasil deskripsi diatas menunjukkan bahwa pada pretest Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria Medan untuk kelompok kontrol memiliki skor yang cukup rendah. Setelah diberi perlakuan permainan dengan pembelajaran yang biasa dilakukan tidak terdapat peningkatan yang signifikan.

Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Pre-test. Pengukuran normalitas menggunakan Shapiro Wilk. Data penelitian dikatakan terdistribusi secara normal jika nilai $p > \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$. Berdasarkan tabel hasil uji normalitas Shapiro Wilk, dilihat nilai derajat kebebasannya (df) untuk kelompok puzzle adalah 11, kelompok balok adalah 11 dan kelompok kontrol adalah 12. Dengan demikian uji normalitas yang digunakan adalah Shapiro Wilk. Selanjutnya pada kolom signifikasi Shapiro Wilk diketahui nilai masing-masing kelompok adalah; kelompok puzzle adalah 0,2, kelompok balok adalah 0,141 dan kelompok kontrol adalah 0,211. Karena nilai Sig. untuk masing-masing kelompok lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data pre-test untuk kelompok puzzle, kelompok balok dan kelompok kontrol adalah berdistribusi normal.

Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Post-test. Pengukuran normalitas menggunakan Shapiro Wilk. Data penelitian dikatakan terdistribusi secara normal jika nilai $p > \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$. Pada kolom signifikasi Shapiro Wilk diketahui nilai masing-masing kelompok adalah; kelompok puzzle adalah 0,555, kelompok balok adalah 0,566 dan kelompok kontrol adalah 0,574. Karena nilai Sig. untuk masing-masing kelompok lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data post-test untuk kelompok puzzle, kelompok balok dan kelompok kontrol adalah berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen. Pedoman pengambilan keputusan dari uji homogenitas Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen adalah ; jika nilai Sig. based on mean $> 0,05$ maka varians data adalah Homogen, jika based on mean $< 0,05$ maka varians data adalah tidak homogen. Berdasarkan output diketahui nilai Sig. based on median adalah sebesar 0,916 $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians post test kelompok puzzle, kelompok balok dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen

Uji Homogenitas Pre-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen. Pedoman pengambilan keputusan dari uji homogenitas adalah Pre-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ; jika nilai Sig. based on mean $> 0,05$ maka varians data adalah Homogen, jika based on mean $< 0,05$ maka varians data adalah tidak homogen. Berdasarkan output, diketahui nilai Sig. based on median adalah sebesar 0,528 $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians pre-test kelompok puzzle, kelompok balok dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen

Uji hipotesis pada penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan pendekatan bermain puzzle terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan dan pengaruh penggunaan pendekatan bermain balok terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan, kemudian menguji apakah bermain puzzle efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan dan apakah bermain balok efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan. Maka dilakukan dua tahap analisis data penelitian, pertama untuk menguji pengaruh kemudian menguji seberapa efektif pendekatan tersebut.

Untuk menguji pengaruh digunakan Uji T-Test (paired) dan untuk menguji seberapa efektif pendekatan tersebut digunakan Normalized Gain atau N-Gain score.

a. Uji T-Test (paired)

Puzzle. Dari hasil paired sample test untuk puzzle diketahui nilai Sig. adalah sebesar 0,00. Dengan pengambilan keputusan:

Jika nilai Sig. (2 tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika nilai Sig. (2 tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Dengan demikian, karena nilai Sig. adalah $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan pendekatan bermain puzzle terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah pertama mengukur apakah perlakuan bermain puzzle dan bermain balok berpengaruh terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19 adalah uji t-test (paired). Setelah menguji pengaruh penggunaan bermain puzzle dan bermain balok terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19, selanjutnya adalah mencari seberapa efektif atau termasuk kategori efektif manakah perlakuan bermain puzzle dan bermain balok terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19. Menguji hipotesis kategori efektif manakah perlakuan bermain puzzle dan bermain balok terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19 digunakan uji N-Gain Score.

Sebelum melakukan analisis data hasil penelitian, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian masing-masing variabel telah menyebar secara normal, sebab jika data tidak bersifat normal maka tes statistik yang bergantung pada asumsi normalitas itu menjadi cacat sehingga kesimpulannya tidak berlaku. Hasil uji normalitas untuk Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Pre-test adalah nilai Sig. Shapiro Wilk masing-masing kelompok adalah ; kelompok eksperimen I (puzzle) adalah 0,2, kelompok II (balok) adalah 0,141 dan kelompok kontrol adalah 0,211. Karena nilai Sig. untuk masing-masing kelompok lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data pre-test untuk kelompok puzzle, kelompok balok dan kelompok kontrol adalah berdistribusi normal. Kemudian Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Post-test, nilai Sig. Shapiro Wilk masing-masing kelompok adalah ; kelompok puzzle adalah 0,555, kelompok balok adalah 0,566 dan kelompok kontrol adalah 0,574. Karena nilai Sig. untuk masing-masing kelompok lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data post-test untuk kelompok puzzle, kelompok balok dan kelompok kontrol adalah berdistribusi normal.

Setelah diketahui data berdistribusi normal, selanjutnya mencari apakah data tersebut berasal dari populasi yang homogen. Uji Homogenitas Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen diketahui nilai Sig. based on median adalah sebesar $0,916 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians post test kelompok puzzle, kelompok balok dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen. kemudian Uji Homogenitas Pre-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen, diketahui nilai Sig. based on median adalah sebesar $0,528 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians pre-test kelompok puzzle, kelompok balok dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen.

Efektivitas Bermain Puzzle dan Balok terhadap Peningkatan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19



Efektivitas Bermain Puzzle, Uji t test (paired) digunakan karena kelompok yang diuji saling perpasangan atau berhubungan. Dari hasil penelitian diperoleh nilai Sig. untuk permainan puzzle adalah $0,00 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh penggunaan pendekatan bermain puzzle terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19.

Kemudian hasil penelitian diperoleh nilai N-Gain Score untuk permainan puzzle adalah 0,4709, artinya efektifitas penggunaan pendekatan bermain puzzle terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19 berada pada kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Puzzle efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19. Efektivitas tersebut berada pada kategori sedang

Efektivitas Bermain Balok, Hasil penelitian untuk nilai Sig. bermain balok adalah $0,00 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh penggunaan pendekatan bermain balok terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19. Nilai N-Gain Score untuk permainan balok adalah 0,4800, artinya efektifitas penggunaan pendekatan bermain balok terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19 berada pada kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa balok efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19. Efektivitas tersebut berada pada kategori sedang.

Sedangkan nilai N-Gain Score untuk permainan konvensional (dalam penelitian ini kelompok kontrol/ tanpa perlakuan) adalah 0,0983, artinya efektifitas pendekatan konvensional atau yang biasa dilakukan guru terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19 berada pada kategori rendah.

Untuk mengetahui manakah diantara perlakuan tersebut yang paling efektif, kemudian dengan melihat nilai rata-rata masing masing kelompok, dimana nilai N-Gain Score untuk permainan puzzle adalah 0,4709, nilai N-Gain Score untuk permainan balok adalah 0,4800 dan nilai N-Gain Score untuk kelompok kontrol adalah 0,0983, karena nilai rata-rata N-Gain Score untuk permainan balok adalah yang tertinggi, dapat disimpulkan penggunaan pendekatan bermain balok adalah yang paling efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Puzzle dan balok efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19 dan pendekatan bermain balok adalah yang paling efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19.

Manfaat penelitian yang didapat anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19 atas peningkatan sosial emosionalnya adalah anak belajar saling bekerja sama dengan teman satu grupnya, tidak saling berebut mainan, karena dibuat aturan dalam permainan bahwa grup yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun puzzle dan balok dan waktu permainan hanya 10-15 menit. Pembuatan aturan ini pada dasarnya tidak bertujuan untuk mencari yang tercepat, tetapi agar anak terpacu untuk bekerja sama, memiliki target bersama dan berusaha mencapai tujuan bersama. Kegiatan tersebut akan memenuhi fungsi Pendidikan anak usia dini (Risaldy, dkk, 2014) yaitu Fungsi Adaptasi, dimana anak belajar menyesuaikan diri dengan teman-temannya dan aktifitasnya. Fungsi Sosialisasi, untuk mengasah keterampilan sosial anak dilingkungan luar rumah. Fungsi pengembangan, anak memiliki media untuk mengembangkan potensinya, atau setidaknya mengenali berbagai aktifitas untuk kemudian menemukan yang disukainya. Fungsi bermain, pada usia dini juga disebut usia bermain, maka hal ini memenuhi pemberian kesempatan bermain kepada AUD. Pendekatan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai hal untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasannya. Kemudian fungsi Ekonomik, dimana pendidikan yang terencana dengan baik akan mampu mendorong perkembangan yang baik dimasa depannya.

Dari hasil penelitian ditemukan, melalui penggunaan pendekatan bermain, baik puzzle maupun balok, terdapat peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada

Masa Pandemi Covid-19. Setiap anak menikmati permainan dan semakin terbiasa bekerja sama dengan temannya dari sebelumnya, disamping itu, anak dengan mudah mengenal dan mengingat apa yang telah diajarkan oleh gurunya di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19. Kemudian dari sisi tenaga pengajar, dengan melihat hasil penelitian, anak didik semakin aktif dan terarah dalam bermain dan belajar, semakin mendorong tenaga pengajar untuk menggunakan media-media yang lebih variatif untuk mendukung proses belajar sambil bermain pada anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19.

SIMPULAN

Nilai N-Gain Score untuk permainan puzzle adalah 0,4709, artinya efektifitas penggunaan pendekatan bermain puzzle terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19 berada pada kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Puzzle efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19. Efektivitas tersebut berada pada kategori sedang.

Nilai N-Gain Score untuk permainan balok adalah 0,4800, artinya efektifitas penggunaan pendekatan bermain balok terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19 berada pada kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa balok efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19. Efektivitas tersebut berada pada kategori sedang.

Nilai N-Gain Score untuk permainan puzzle adalah 0,4709 dan nilai N-Gain Score untuk permainan balok adalah 0,4800, karena nilai rata-rata N-Gain Score untuk permainan balok adalah yang tertinggi, dapat disimpulkan penggunaan pendekatan bermain balok adalah yang paling efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Puzzle dan balok efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19 dan pendekatan bermain balok adalah yang paling efektif terhadap peningkatan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, O., Wadin, W., & Suratman, A. (2014). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Bermain Balok Dengan Model Cooperative Learning Di PAUD Assalaam Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu).
- Dewi dkk, (2016), Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Pada Anak. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4. No. 1
- Dewi, N. L. T. K., Asri, I. G. A. S., & Made Putra, M. P. (2016). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(1).
- Fadlillah, M. (2014). Desain Pembelajaran PAUD. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media
- Fadlillah, M. (2017). Bermain dan permainan anak usia dini. Jakarta. Kencana
- Indriana, Dina. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Diva Press Anggota IKAPI. Yogyakarta
- Ismail, Andang. (2011). Education Games. Pro U Media. Jogjakarta
- Kurnia, S., (2015) Penerapan Contextual Teaching And Learning Di Taman Anak Sanggar Anak Alam (Ta Salam) Yogyakarta
- Marwiyah, M., Yusria, Y., & Taridi, M. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Balok Warna di Satuan PAUD Sejenis (SPS) Melati Kuala Tunggal (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Masitoh, dkk. (2009). Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nawafilaty, T. (2013). Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perilaku Sosial Anak Kelompok B Di TK Harvard Pre School Kebomas Gresik. PAUD Teratai, 2(2).
- Nur Intan, (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Permainan Kotak Sortasi Di Kelompok B Tk Yaa Bunayya Hidayatullah. Thesis
- Nurmalitasari, Femmi. (2015). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. Buletin Psikologi
- Rachmawati, Ali Nugraha. (2013). Metode Pengembangan Sosial Emosional. Universitas Terbuka. Tangerang.



- Risaldy, Sabil, Meity H. (2014). Panduan Mengatasi Permasalahan Anak Usia Dini. PT. Luxima Metro Media. Jakarta
- Sitorus, Masganti, (2011). Metodologi penelitian pendidikan islam. IAIN Press. Medan
- Soetjiningsih.IG, N, Gde Ranuh. (2016). Tumbuh Kembang Anak. EGC. Jakarta.
- Sudono, Anggani. (2000). Sumber Belajar dan Alat Permainan. PT Grasindo. Jakarta
- Sugiono, (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta, Bandung
- Sujiono YN. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. PT Indek. Jakarta;
- Susanto, Ahmad. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana
- Suyadi dan Maulidya Ulfal. (2015). Konsep Dasar PAUD, PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Tatik Ariyanti. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. PG PAUD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Volume 8, NO 1, Maret 2016
- Zamiah, N. (2013). Pemanfaatan Media Permainan Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A Di PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya. PAUD Teratai, 2(3).
- Zeptyani, Putu Ayu Ditha (2020) Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Di Paud Gugus Ii Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020. Under graduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha

Perundang-undangan :

Permendikbud No. 137 Tahun 2014

Permendikbud 146 tahun 2014

Petunjuk teknis penyelenggaraan POS PAUD. 2011. Direktorat pembinaan pendidikan anak usi dini, kementerian pendidikan nasional

PP No 17 tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan

Undang-undang No 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional

