

**IMPLEMENTASI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE KARDUS SEBAGAI
STIMULASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK
DI TKS ISLAM AMANAH KOTA SERANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun oleh

Sari

NIM 2004249

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2024**

**IMPLEMENTASI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE KARDUS SEBAGAI
STIMULASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK
DI TKS ISLAM AMANAH KOTA SERANG**

oleh:
Sari

Sebuah Skripsi Yang Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini

© Sari 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian.
Dengan tidak dicetak ulang, di foto copy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : SARI
NIM : 2004249
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD)
Judul Skripsi : Implementasi Kegiatan Bermain Puzzle Kardus Sebagai Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak di TKS Islam Amanah kota Serang

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Lizza Suzanti, S.Pd., M.Si.

tanda tangan

Penguji II : Dra. Nenden Sundari, M.Pd.

tanda tangan

Penguji III : RR. Deni Widjayatri, M.Pd.

tanda tangan

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 21 Agustus 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

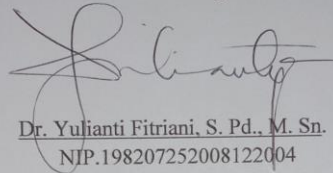
LEMBAR PERSETUJUAN

SARI

IMPLEMENTASI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE KARDUS SEBAGAI STIMULASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK DI TKS ISLAM AMANAH KOTA SERANG

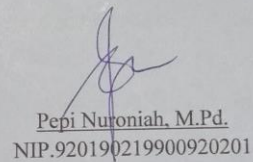
Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



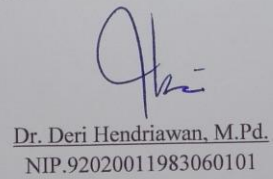
Dr. Yulianti Fitriani, S. Pd., M. Sn.
NIP.198207252008122004

Pembimbing II



Pepi Nuroniah, M.Pd.
NIP.920190219900920201

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Deri Hendriawan, M.Pd.
NIP.92020011983060101

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sari

Nim : 2004249

Program Studi : PGGPAUD

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: “Implementasi Kegiatan Bermain Puzzle Sebagai Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak di TKS Islam Amanah Kota Serang”. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Serang

Pada Tanggal : 21 Agustus 2024

Yang Menyatakan

Sari

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan “Implementasi Kegiatan Bermain Puzzle Kardus Sebagai Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak di TKS Islam Amanah kota Serang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Dibuat di : Serang

Pada Tanggal : 21 Agustus 2024

Yang Menyatakan

Sari

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-NYA, penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini dengan lancar tepat pada waktunya. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penelitian dan penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, penulis sangat terbuka untuk kritik dan saran agar membantu penulis mencapai tujuan. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini khususnya:

1. Dr. Supriadi, M.Pd., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
2. Dr. Deri Hendriawan, S.Pd, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
3. Ibu Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd, M.Sn., selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini. Berkat kesabaran dan ketelitian dalam membimbing sangat membantu proses penulisan skripsi hingga selesai.
4. Ibu Pepi Nuroniah, M.Pd., selaku pembimbing II yang juga sabar memberikan pengarahan, saran dan motivasi dalam penulisan skripsi ini. Berkat masukan dan saran dalam menyempurnakan penulisan sangat membantu penulisan skripsi.
5. Kepala Sekolah TKS Islam Amanah Kota Serang yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.
6. Guru kelompok B TKS Islam Amanah Kota Serang yang sudah memberikan arahan sekaligus membantu dan membimbing peneliti selama melakukan penelitian.
7. Teruntuk Bapak Sahari dan Ibu Aan, kedua orang tua penulis tercinta yang selalu memberikan dukungan berupa moril dan material, motivasi, dukungan serta yang selalu mendo'akan yang terbaik untuk putrinya. Beribu-ribu terima

kasih penulis ucapkan atas apa yang telah kalian berikan dan korbankan kepada penulis.

8. Adik kandung Ratna, yang telah membantu dalam mendampingi penulis selama proses penelitian berlangsung dan memberi dukungan penuh kepada penulis untuk meraih cita-cita.
9. Dan tak lupa adik-adikku tersayang Syifa, Zahwa dan Adiba yang telah menjadi salah satu semangat penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman dibangku perkuliahan yang selalu tulus membantu saat perkuliahan untuk Mila, Ifa, Aida, Ria. Terimakasih selalu memberikan kalimat motivasi dalam menyusun skripsi ini.
11. Sodara sekaligus teman seperjuangan Sulistiawati yang telah membantu, mensupport, penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Sahabatku Nur Setia Arti yang telah membantu penulis baik dari segi fikiran dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-temanku Riani, Defi, Alfiah, dan Nur Setia Arti Terimakasih selalu memberikan kalimat motivasi dalam menyusun skripsi ini.
14. Teruntuk kamu seseorang yang saat ini bersamaku, terima kasih kamu sudah mau mendengarkan keluh kesahku selama menyelesaikan tugas akhir ini, selalu memberikan support kepada penulis, semoga allah jaga selalu hubungan kita sampe halal aamiin
15. Diri saya sendiri, yang telah mampu kooperatif dalam mengerjakan tugas akhir ini. Terimakasih karena selalu berpikir positif ketika keadaan sempat tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya diri saya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri.
16. Almamater Tercinta UPI KAMPUS DI SERANG

**IMPLEMENTASI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE KARDUS
SEBAGAI STIMULASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
ANAK DI TKS ISLAM AMANAH KOTA SERANG**

Sari

Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi kegiatan bermain puzzle kardus sebagai stimulasi kemampuan pemecahan masalah anak. Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan di TKS Islam Amanah Kota Serang proses memecahkan masalah yang terlihat bahwa aktivitas pembelajaran dilakukan langsung oleh anak itu sendiri, terdapat beberapa anak yang belum bisa memecahkan masalah sederhana seperti, anak masih bingung dalam mengenali bentuk dan gambar di puzzle, hal ini terlihat pada saat kegiatan bermain puzzle. Salah satu kegiatan bermain yang dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak adalah bermain puzzle oleh karena itu inilah yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 15 anak usia 5-6 tahun di TKS Islam Amanah Kota Serang. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle kardus dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak. Anak yang berada pada tingkat BM berjumlah 0 anak, pada tingkat MM sejumlah 5 anak, dan tingkat SM sejumlah 10 anak. Anak perlu distimulasi dan dibimbing oleh guru sebagai orang tua di sekolah Melalui tahapan pemecahan masalah dalam bermain puzzle, anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis, kreatif, dan sistematis dalam memecahkan masalah. Penelitian ini direkomendasikan kepada peneliti, guru dan peneliti selanjutnya dalam implementasi kegiatan bermain puzzle khususnya sebagai salah satu upaya menstimulasi kemampuan pemecahan masalah.

Kata Kunci: Pemecahan Masalah, Bermain Puzzle, Anak Usia Dini

**IMPLEMENTATION OF CARDBOARD PUZZLE PLAYING
ACTIVITIES AS STIMULATION OF CHILDREN'S PROBLEM SOLVING
ABILITIES AT TKS ISLAM AMANAH SERANG CITY**

Sari

Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

This research aims to describe the implementation of cardboard puzzle playing activities as a stimulation of children's problem solving abilities. Based on the results of pre-research conducted at the Amanah Islamic Kindergarten in Serang City, the process of solving problems shows that the learning activities are carried out directly by the children themselves, there are some children who cannot solve simple problems, for example, children are still confused about recognizing shapes and pictures in puzzles, this is seen during puzzle playing activities. One of the play activities that can stimulate children's problem-solving abilities is playing puzzles, therefore this is the focus of this research. This research uses a qualitative descriptive approach. The subjects of this research were 15 children aged 5-6 years at TKS Islam Amanah Serang City. Data collection through observation, interviews and documentation. Data analysis includes data reduction, data presentation and drawing conclusions. Based on research results, it shows that playing cardboard puzzles can stimulate children's problem-solving abilities. There are 0 children at the BM level, 5 children at the MM level, and 10 children at the SM level. Children need to be stimulated and guided by teachers as parents at school. Through the problem solving stages of playing puzzles, children can develop the ability to think logically, creatively and systematically in solving problems. This research is recommended to researchers, teachers and future researchers in implementing puzzle playing activities, especially as an effort to stimulate problem solving abilities.

Keyword: Workaround, Play Puzzles, Early Childhood

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR LAMPIRAN	13
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5. Sistematika Organisasi Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1. Kemampuan Pemecahan Masalah	Error! Bookmark not defined.
2.2. Tahapan Kemampuan Pemecahan Masalah.	Error! Bookmark not defined.
2.3. Teori Jean Piaget	Error! Bookmark not defined.
2.4. Media Puzzle	Error! Bookmark not defined.
2.5. Puzzle Kardus.....	Error! Bookmark not defined.
2.6. Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2. Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3. Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

3.4. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5. Instrument Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.7. Pemeriksaan Keabsahan Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1. Gambaran umum.....	Error! Bookmark not defined.
4.2. Temuan penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.3. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN.....	Error! Bookmark not defined.
5.1. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2. Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	15
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kegiatan Bermain Puzzle Kardus di TKS Islam Amanah Kota Serang	29
Tabel 3. 2 Pedoman Obsevasi	29
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Guru.....	31
Tabel 3. 2 Pedoman Obsevasi Anak	32
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Puzzle	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Analisis Data	33
Gambar 4.1 Kegiatan Wawancara (sumber: peneliti 2024).....	38
Gambar 4.2 Kegiatan Bermain Puzzle (Sumber: Peneliti 2024)	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	50
Lampiran 2 Kegiatan Bermain Puzzle	51
Lampiran 3 Hasil Observasi Anak	52
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru	60
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	62

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Yanti (2018). *Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kognitif dalam Mengenal Geometri Pada Anak usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah 2 kedaton bandar lampung.*
- Ahmad Sanusi dan Munastiwi, (2020). “*Studi Kasus Lingkungan Keluarga Di Desa Pejangik : Pola Pembiasaan Pemecahan Masalah Bagi Anak Usia Dini.*” Vol. 4,h. 205-206.
- Aprianti,W. (2021). *Penerapan permainan puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di Ra perwanida ii Bandar Lampung.* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Brewer, E. W., & Scally, C. F. (2011). *How to Succeed in College and Beyond: The Art of Learning.* Washington, DC: NASPA - Student Affairs Administrators in Higher Education. (halaman 188)
- Ernawulan Syaodih et al. (2018). “*Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak,*” *Jurnal Pendidikan Anak, Vol, 12,h. 31*
- Trimantar. H (2019). “*Perkembangan Dengan Pesat Dan Fundamental. Proses Pertumbuhan Dan Perkembangan Arbitrer Dan Digunakan Oleh Sekelompok Masyarakat Untuk Berinteraksi Dan Untuk Berkomunikasi Dengan Orang Lain, Yang berguna Untuk Mentransfer Berbagai Ide Sarana Bermain Ya.* Jurnal Pendidikan, Vol.2 No.
- Hidayat Eka Wahyu. (2018). “*Penggunaan Media Puzzle Kontruksi Terhadap hasil Belajar Kognitif Siswa*” *journal of islamic Education Studies.* Vol. 1 No. 1,Hal. 65
- Hasanah, N. N. (2020). *PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE JAM UNTUK MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RAUDLATUL ATHFAL FITRI MULIA diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan JULI 2020.*
- Rosanah, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Berbasis Metode Montessori untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 4 tahun.*
[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61014%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/61014/1/Elmania Rosanah 11160184000059 - ELMANIA ROSANAH.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61014%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/61014/1/Elmania%20Rosanah%2011160184000059%20-%20ELMANIA%20ROSANAH.pdf)

- Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Batha. (2019) dengan jurnal yang berjudul *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Vol 4, No7.*
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta:kemendikbud
- Kiki Suryati,(2019) “Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Metode Mind Map Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Merbau Mataram Lampung Selatan”
, Skripsi pada Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung,
h.19
- Kurnia, R., & Ed, M. (2018). *Media Pembelajaran (pp. 1-121)*
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman, 13(1), 116–152.* <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Minasari, A., Indraswati, D., Purwasito, A., & Setiawan, I. A. (2021). “*Perkenalan Dunia Internasional sebagai Pendidikan Multikultural pada Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Puzzle.*” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 2124-2133.* <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.733>
- Musriandi, Riki. 2017. Hubungan antara Self-Concept dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Dedikasi. 01(020): 150-160*
- Oktafianto, Eza Rezci. 2018. Pengaruh Permainan Puzzle Lantai terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus, 10(2): 1-10.* Dalam <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikankhusus/article/view/23423/21417> diakses pada Selasa, 29 Juni 2021 jam 10.06
- Rilasya. V. (2016). *Pengaruh Penggunaan APE Dalam Mengembangkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.*
- Rosanah, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Berbasis Metode Montessori untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 4 tahun.*
[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61014%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/61014/1/Elmania Rosanah 11160184000059 -](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61014%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/61014/1/Elmania%20Rosanah%2011160184000059)

- Roosinda, F. W., Lestari, N. S., Utama, A. G. S., Anisah, H. U., Siahaan, A. L. S., Islamiati, S. H. D., ... & Fasa, M. I. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Zahir Publishing.
- Rosma, (2014) "*Penangan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan puzzle (saddy kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*", Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung,
- Salmiati, Nurbaity, and Desy Mulia Sari. (2019). —*Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu ArRahmah Kota Banda Aceh)*. || Jurnal ISSN 2355-102X III, no.1
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology (6th ed.)*. New York, NY: McGraw-Hill Education. (halaman 357)
- Srimulyanti. (2016) "*Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegara, Gondokusuma, Yogyakarta*", (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.), h.40
- Sugiyono, (2015). "*Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*" Bandung : Alfabeta,
- Sukardi. (2016). "*metode penelitian kompetensi dan praktiknya*". Jakarta: PT Bumi Aksara,
- Talango, S. R. (2020). *Konsep perkembangan anak usia dini*. Early Childhood Islamic Education Journal, 1(1), 93-107