



Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di Ra Kusuma Mulya Mojosari

Anna Prassasty

Email: prassastyanna@gmail.com

Article info

Article history:

Received Oktober 19, 2024

Revised Oktober 24, 2024

Accepted November 16, 2024

Available Online November 30, 2024

Kata Kunci:

Modifikasi, Kartu Domino, Kemampuan Mengenal Angka

Keywords:

Modification, Domino Cards, Number Recognition Skills

Abstrak

Penelitian ini dipicu oleh fenomena yang menunjukkan bahwa pemahaman terhadap angka pada anak masih terbatas, dan juga terdapat kekurangan dalam kemampuan daya ingat. Salah satunya dengan media modifikasi kartu domino, diharapkan dengan metode ini anak dapat terbantu untuk anak belajar mengenal angka. Tujuan penelitian dalam hal ini adalah menjelaskan dampak modifikasi kartu domino terhadap kemampuan kognitif anak, kecerdasan logis matematika, dan kemampuan mengenal angka. Jenis dan pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimental. Dari hasil analisis uji *Mann Whitney* diperoleh dari hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk kemampuan kognitif nilai signifikan yang diperoleh dari analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai kemampuan mengenal angka untuk kelas eksperimen adalah 22,33, sementara kelas kontrol adalah 11,50. Terdapat perbedaan yang signifikan ($0,00 < 0,05$) antara rata-rata nilai dari kelas eksperimen (22,33) dan

kelas kontrol (11,50). Hasil post-test menunjukkan nilai signifikansi untuk kemampuan mengenal angka. ($0,00 < 0,05$) dan didukung rata-rata dari (kelas eksperimen = 23,00, kelas kontrol = 10,50). Dapat disimpulkan dari ketiga uji rumusan masalah tersebut bahwa hipotesis nol ditolak, maka demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun dalam kelompok A RA Kusuma Mulya Mojosari kediri.

Abstract

This research is done in response to a phenomenon that the ability to recognize numbers in children is still lacking, as well as a lack of memory skills. One of them with domino card modification media, it is expected that this method can help children learn to recognize numbers. The purpose of this research is to explain the influence of domino card modification on children's cognitive abilities, mathematical logical intelligence, and the ability to recognize numbers. The type and approach used in this research are quantitative approaches to the type of experimental research. Data is collected by observation and documentation. From the results of the Mann Whitney test analysis obtained from the results of the post-test experimental class and control class for the cognitive abilities of the Sig. ($0,00 < 0,05$) and supported by the average of (experimental class = 22.45, control class = 11.42), experimental class test results and control class for mathematical logical intelligence Sig. ($0,00 < 0,05$) and supported by the average (experimental class = 22.33, control class = 11.50), and the results of the experimental class post test and control class for the recognize numbers abilities of the Sig. ($0,00 < 0,05$) and supported by the average (experimental class = 23.00, control class = 10.50). Then it can be concluded from the three tests formulating the problem

above that Ha is accepted. There is the influence of domino card modification media on the ability to recognize numbers in children aged 4-5 years Group A Islamic Kindergarten Kusuma Mulya Mojosari Kediri.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) mencakup periode penting sejak lahir hingga usia enam tahun, yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Pada masa ini, anak berada dalam fase pertumbuhan yang sangat cepat, baik dari aspek fisik, intelektual, sosial, maupun emosional. Pendidikan yang berkualitas pada tahap ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan individu di masa depan, sekaligus memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara.

Anak yang sejak dini dibekali dengan pendidikan dan nilai-nilai yang baik akan mampu mengenali potensi dirinya, mengembangkannya, dan memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan bangsa, terutama di era globalisasi yang penuh tantangan. Namun, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Di banyak daerah, keterbatasan tenaga pendidik yang terlatih, kurangnya sarana pembelajaran, serta minimnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran menjadi hambatan utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi anak-anak.

Salah satu kesulitan yang sering ditemukan adalah bagaimana mengenalkan konsep abstrak, seperti angka dan operasi sederhana, kepada anak usia dini yang masih berada pada tahap perkembangan konkret. Menurut Jean Piaget (1964), anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung yang bersifat konkret. Prinsip ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pendidikan. Media pembelajaran berfungsi tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk menjembatani konsep-konsep yang sulit dipahami secara abstrak agar lebih mudah dimengerti oleh anak.

Salah satu media pembelajaran yang potensial untuk dikembangkan adalah modifikasi kartu domino. Permainan tradisional kartu domino yang dimodifikasi ini diadaptasi untuk kebutuhan pembelajaran, seperti mengenalkan angka dan pola, melalui cara yang menyenangkan dan interaktif. Media ini menghadirkan solusi kreatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran angka pada anak usia dini, terutama karena permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Selain itu, modifikasi kartu domino juga memberikan nilai tambah dengan mengubah persepsi negatif masyarakat terhadap kartu domino, yang sebelumnya sering dianggap sebagai alat permainan judi. Berdasarkan teori *Multiple Intelligences* oleh Howard Gardner (1983), media pembelajaran seperti modifikasi kartu domino dapat mengembangkan kecerdasan logis matematis anak, yaitu kemampuan berpikir logis dan menyelesaikan masalah. Jerome Bruner (1966) juga menegaskan pentingnya memberikan pengalaman belajar konkret kepada anak sebagai dasar untuk memahami konsep abstrak. Di sisi lain, Friedrich Froebel (1887) memperkenalkan konsep *learning by playing*, di mana anak belajar melalui aktivitas bermain, yang relevan dengan penggunaan kartu domino dalam pembelajaran PAUD.

Penggunaan media pembelajaran seperti modifikasi kartu domino telah menunjukkan dampak positif di lapangan. Beberapa lembaga PAUD melaporkan bahwa anak-anak lebih



antusias belajar angka melalui media ini dibandingkan dengan metode konvensional seperti menghafal. Selain itu, media ini membantu mengembangkan keterampilan sosial dan motorik halus anak melalui interaksi dan manipulasi fisik kartu domino. Oleh karena itu, media pembelajaran modifikasi kartu domino memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Selain membantu anak mengenal angka dan pola, media ini juga mendukung perkembangan kecerdasan logis matematis, keterampilan sosial, dan motorik anak. Dengan inovasi ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga memberikan kontribusi signifikan terhadap keberhasilan pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di RA Kusuma Mulya Mojosari Kecamatan Kras Kabupaten Kediri. Nama kepala sekolah RA Kusuma Mulya adalah ibu Hj. Lalik Lailiyah, S.Pd.I. Penelitian dimulai dari pukul 07.30-11.00 WIB sesuai dengan waktu pembelajaran di sekolah tersebut. Pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menekankan pada fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasy eksperimen*. *Quasy eksperimen* ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh dan keefektifan model atau media pembelajaran yang telah ada. Sumber data primer ialah anak-anak dari kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari. Sedangkan sumber data sekunder merupakan cara untuk memberikan data kepada data kepada pengumpul data secara tidak langsung, seperti melalui dokumen. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi kegiatan anak kelompok A RA Kusuma Mulya Mojosari.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi yang dimana untuk mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari, dan berperilaku kreatif, serta benda-benda disekitarnya. Pada lembar observasi diisi dengan *Check List* (\checkmark) apabila kemampuan mengenal angka pada anak muncul. Dan pengisian ceklis tersebut diperoleh dari pre test dan post test yang dilakukan untuk mendapatkan data penelitian dan mendokumentasikan dalam penelitian ini berupa foto-foto pada saat kegiatan berlangsung yang bertujuan sebagai bukti bahwa data yang diperoleh adalah sebuah fakta-fakta di lapangan. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, uji instrumen, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penyajian data penelitian dari masing-masing variabel menggunakan program IBM SPSS versi 16. Hasil dari pengolahan data pada kemampuan anak mengenal angka diperoleh

Tabel 1. Output Hasil Sebaran Data

Ranks				
	KELAS	N	Mean Rank	Sum of Ranks
KEMAMPUAN KOGNITIF	KELAS A1	21	22.45	471.50
	KELAS A2	14	11.32	158.50
	Total	35		

Tabel 2. Output Hasil Uji Mann Whitney (Kemampuan Kognitif)

Test Statistics	
	KEMAMPUAN KOGNITIF
Mann-Whitney U	53.500
Wilcoxon W	158.500
Z	-3.590
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.001 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: KELAS

Dari hasil perhitungan dapat dilihat bahwa nilai Sig. < 0,05 yaitu 0,000 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media modifikasi kartu domino terhadap kecerdasan logis matematis.

Tabel 3. Output Hasil Sebaran Data

Ranks				
	KELAS	N	Mean Rank	Sum of Ranks
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA	KELAS A1	21	23.00	483.00
	KELAS A2	14	10.50	147.00
	Total	35		



Tabel 4 Output Hasil Uji *Mann Whitney* (Kemampuan Mengenal Angka)

Test Statistics	
	KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA
Mann-Whitney U	42.000
Wilcoxon W	147.000
Z	-4.123
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: KELAS

Syarat H_0 diterima atau ditolak berdasarkan nilai Sig. yaitu apabila Sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima, dan apabila Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Dari hasil perhitungan dapat dilihat bahwa nilai Sig. $< 0,05$ yaitu 0,000 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal angka.

Pembahasan

1. Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Kusuma Mulya Mojosari

Penerapan media modifikasi kartu domino dilakukan di kelas eksperimen yang terdiri dari 21 anak. Anak-anak dibagi menjadi tujuh kelompok, masing-masing beranggotakan tiga orang. Pembagian ini dilakukan berdasarkan nomor absen untuk mencegah anak memilih teman dekat sebagai mitra kelompok, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif. Pendekatan ini juga memudahkan pengamatan perilaku anak selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney*, karena data yang digunakan adalah data ordinal dan termasuk dalam statistik non-parametrik, diperoleh hasil rata-rata post-test kelas eksperimen (A1) sebesar 22,45, sedangkan kelas kontrol (A2) sebesar 11,42. Signifikansi yang diperoleh adalah 0,00, yang menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, kemampuan kognitif anak di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konseptual.

Hasil ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak yang menyatakan bahwa pengalaman konkret melalui media pembelajaran dapat mempercepat pemahaman anak. Jean Piaget mengemukakan bahwa anak usia dini berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka memahami dunia melalui pengalaman konkret menggunakan objek nyata. Media kartu domino yang dimodifikasi menjadi alat pembelajaran yang efektif karena memberikan pengalaman eksplorasi simbol dan konsep konkret (Piaget, 1964). Selain itu, Lev Vygotsky menjelaskan pentingnya pembelajaran kolaboratif dalam zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*), di mana anak dapat mencapai tingkat pemahaman lebih tinggi dengan bantuan teman sebaya atau pendidik (Vygotsky, 1978). Dalam penelitian ini, interaksi kelompok menjadi stimulus bagi anak untuk

mempelajari keterampilan kognitif secara lebih efektif. John Dewey menambahkan bahwa pengalaman belajar harus relevan dan memberikan interaksi langsung dengan lingkungan, yang dapat meningkatkan pemahaman anak secara menyeluruh (Dewey, 1938). Dalam hal ini, media kartu domino menciptakan lingkungan belajar interaktif yang menyenangkan bagi anak-anak.

2. Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino terhadap Kecerdasan Logis-Matematik Anak Usia 4-5 Tahun

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media modifikasi kartu domino terhadap kecerdasan logis-matematik anak usia 4-5 tahun di RA Kusuma Mulya Mojosari. Tes *post-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menggunakan uji *Mann Whitney* menunjukkan rata-rata post-test kelas eksperimen (A1) sebesar 22,33, sedangkan kelas kontrol (A2) sebesar 11,50. Signifikansi yang diperoleh adalah 0,00, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan logis-matematik anak pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bagaimana media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi anak-anak. Howard Gardner menyatakan bahwa kecerdasan logis-matematik mencakup kemampuan berpikir logis, mengenali pola, dan menyelesaikan masalah, yang harus dikembangkan melalui pengalaman bermain yang melibatkan angka dan pola (Gardner, 1983). Media modifikasi kartu domino memungkinkan anak mempraktikkan kecerdasan ini secara konkret. Jerome Bruner menegaskan bahwa pengalaman belajar konkret membantu anak memahami konsep abstrak. Media kartu domino menjadi sarana konkret yang mempercepat anak memahami hubungan antara simbol angka dan kuantitas (Bruner, 1966). Vygotsky menyoroti bahwa pembelajaran dalam kelompok menciptakan dukungan sosial yang penting untuk pengembangan kemampuan logis-matematik anak (Vygotsky, 1978). Dalam penelitian ini, interaksi kelompok menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterampilan anak dalam mengenali pola dan hubungan angka.

3. Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun di RA Kusuma Mulya Mojosari. Tes *post-test* digunakan untuk mengukur perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menggunakan uji *Mann Whitney* menunjukkan rata-rata post-test kelas eksperimen (A1) sebesar 23,00, sedangkan kelas kontrol (A2) sebesar 10,50. Signifikansi yang diperoleh adalah 0,00, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media modifikasi kartu domino lebih efektif meningkatkan kemampuan mengenal angka dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penemuan ini dapat dijelaskan melalui pandangan teoritis yang relevan tentang pembelajaran anak usia dini. Jean Piaget menjelaskan bahwa pembelajaran anak usia dini harus menggunakan media konkret yang dapat mereka manipulasi, seperti kartu domino yang memfasilitasi anak untuk mengenal angka melalui eksplorasi langsung (Piaget, 1964). Selain itu Maria Montessori menekankan pentingnya alat peraga konkret dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan pemahaman dasar numerasi. Kartu domino yang dimodifikasi menjadi alat yang relevan dan menarik bagi anak (Montessori, 1912). Dewey berpendapat bahwa pembelajaran yang relevan dan menarik akan lebih bermakna bagi anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif (Dewey, 1938).



Media kartu domino dalam penelitian ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan relevan dengan kebutuhan anak.

SIMPULAN

Penggunaan media modifikasi kartu domino dapat mempengaruhi kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari. Dengan hasil analisis uji *Mann Whitney* rerata yang didapat oleh kelas eksperimen = 22,45, Sedangkan kelas kontrol = 11,42 Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media modifikasi kartu domino secara optimal dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak. Ada pengaruh media modifikasi kartu domino terhadap kecerdasan logis matematika pada anak. Pada hasil analisis uji *Mann Whitney* rerata yang didapat kelas eksperimen adalah 22,45 sedangkan kelas kontrol adalah 11.32. Jadi dapat disimpulkan bahwa media modifikasi kartu domino berpengaruh sangat besar terhadap kecerdasan logis matematik ,pada anak usia 4-5 tahun kelompok A. Penggunaan media modifikasi kartu domino dapat mempengaruhi kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari. Pada hasil analisis uji *Mann Whitney* rerata yang didapat kelas eksperimen adalah 23,00 sedangkan kelas kontrol adalah 10.50. Jadi dapat disimpulkan bahwa media modifikasi kartu domino berpengaruh sangat besar terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun kelompok A.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2014.
- Bell-Basca, Belinda S., et al. "Using Domino and Relational Causality to Analyze the Ecosystem." *National Association of Research Harvard University*, Cambridge, 2000.
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Fernando, Hery. "Penggunaan Algoritma Brute dan Greedy dalam Permainan Domino." *Jurnal Institut Teknologi Bandung*, 2007.
- Firdaus, & Zamzam, Fakhry. *Aplikasi Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Hamdi, Saepul E., and Asep Baharudin. *Metode Penelitian Kuantitatif: Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Hasanah, Uswatun, and Maya Fadilaturrohmah. "Pengaruh Media Flipchart terhadap Perilaku Helping Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Muta'allimin Desa Bajur Waru Pamekasan." *Journal of Early Childhood and Islamic Education* 1, no. 2 (2023): 136–145.
- Hestuaji, Yogi, Suwarno, and Riyadi. "Pengaruh Media Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Pecahan." *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 2012.
- Kurniadin, Didik. *Manajemen Pendidikan: Konsep dan Prinsip Pengelolaan Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007.
- Kustiawan, Usep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra, 2016.
- Latif, Mukhtar. *Orientasi ke Arah Pemahaman Filsafat Ilmu*. Jakarta: Prenada Media Group, 2014.

- McCrea, Steve, and Mario J. Lorente Leyva. *Stay Sharp with Dominos*. Free E-Books, 2012.
- Pribadi, Benny A. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Santoso, Singgih. *Statistik Non Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.
- Sari, Ita Wulan, and Miftahul Jannah. "Pengaruh Alat Permainan Montessori terhadap Keterampilan Berfikir Logis Anak Usia 3-4 Tahun di KB Aisyiyah Tunas Iman Petaonan Socah Bangkalan." *Journal of Early Childhood and Islamic Education* 1, no. 2 (2023): 121–135.
- Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Seefeldt, Carol, and Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Mancanan Jaya Cemerlang, 2008.
- Shoomatul Ula, S. *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sujianto, Agus Eko. *Aplikasi Statistik SPSS 16.0*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Metode Perkembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Sumiharsono, Rudi, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abdi, 2017.
- Takirun, Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012.
- Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik (Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Awal SD/MI)*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2011.
- Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003.
- Uno, Hamzah B., and Masri. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Wijana, Widarmi D. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016.
- Zaman, Badru, and Asep Herry Hermawan. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016.