

PENGARUH PERMAINAN BOWLING MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMBILANG ANAK USIA 4-5 TAHUN

Aulia Mahdalena¹, Sofia Nur Afifah², Hermawati Dwi Susari³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Madiun
email: auliamahdalena51@gmail.com

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Madiun
email : Sofiaalif88@gmail.com

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Madiun
email : dwisusari@unipma.ac.id

Kata Kunci / Keywords :	Abstrak / Abstract :
Anak Usia Dini, Kemampuan Membilang, Permainan Bowling Modifikasi.	<i>Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah permainan bowling modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan di RA Lazuardi Yusro Desa Sundul Magetan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Desain penelitian ini menggunakan penelitian Quasi Eksperiment Design menggunakan jenis non-equivalent control group design. Jumlah sampel pada penelitian in yaitu, kelompok kelas eksperimen berjumlah 20 anak dan kelompok kelas kontrol 20 anak. Menggunakan penilaian pre-test dan post-test. Dari hipotesis didapatkan hasil perbandingan sebelum dilakukan kemampuan membilang dengan media permainan bowling nilai rata-rata 29,08% dan sesudah dilakukan gambaran dan kemampuan membilang dengan menggunakan media permainan bowling rata-rata 33,85%. Hasil uji statistik uji analisis bivariat didapatkan nilai signifikansi P Value $0,006 < 0,05$ sehingga H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh dari pemberian media bowling terhadap kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun pada Ra Lazuardi Yusro Desa Sundul Kabupaten Magetan.</i>
Early Childhood, Counting Ability, Modified Bowling Game	<i>This study aims to see whether the modified bowling game affects the counting ability of children aged 4-5 years. This research was conducted at RA Lazuardi Yusro, Sundul Magetan Village. Data collection techniques used are observation and documentation. The research design used a Quasi Experiment Design research using a non-equivalent control group design. The number of samples in this study, namely, the experimental class group numbered 20 children and the control class group was 20 children. Using pre-test and post-test assessment. From the hypothesis, the results of the comparison before the counting ability using the media bowling game averaged 29.08% and after the description and counting ability using the media bowling game averaged 33.85%. The results of the statistical test of the bivariate analysis test obtained a significance value of P Value $0.006 < 0.05$ so that H_a was accepted, which means that there was an influence from the provision of bowling media on the ability to count children aged 4-5 years at Ra Lazuardi Yusro, Sundul Village, Magetan Regency.</i>

PENDAHULUAN

Masa Usia dini adalah tahap awal yang sangat penting dan mendasar dalam pertumbuhan dan perkembangan kehidupan seseorang (Suryana D, 2021). Usia ini merupakan usia yang

paling menentukan bagi pembentukan karakter dan kemampuannya. Sehingga anak usia dini merupakan kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang harus ditingkatkan adalah aspek perkembangan kognitif. Berk (dalam Fauzia, 2022) berpendapat bahwa kognitif berkaitan dengan proses pengetahuan dimana seorang anak mencerna informasi dan stimulasi yang diterima oleh panca indera kemudian mengolahnya dan kemudian menggunakan informasi dan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah atau merespon segala sesuatu yang anak hadapi.

Lingkup pada aspek perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Pada Permendikbud 137 Tahun 2014 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 4-5 tahun adalah mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, membilang banyaknya benda satu sampai sepuluh. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, contoh kegiatan belajar matematika di Taman Kanak-Kanak adalah pembelajaran membilang angka 1 sampai 10. Kemampuan membilang pada masa kanak-kanak penting untuk meningkatkan kemampuan otak. Selain itu konsep membilang sebagai alat bantu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi anak.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan di RA Lazuardi Yusro Desa Sundul Kabupaten Magetan pada anak usia 4 sampai 5 tahun didapati bahwa terdapat anak yang belum mengerti tentang bilangan. Pada hakikatnya proses belajar mengajar anak adalah bermain seraya belajar, sehingga akan lebih baik apabila kegiatan belajar matematika membilang dilakukan dengan bermain sehingga menarik dan membuat anak lebih bersemangat. Menurut Yuliana & Ramli (2020), untuk dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menghadapi pendidikan yang lebih tinggi perlu memberikan rangsangan. Memberikan stimulasi atau rangsangan dalam bentuk permainan dapat menunjang perkembangan anak.

Kemampuan membilang dapat ditingkatkan apabila guru bisa memfasilitasi, menjembatani, mendorong, dan memberikan penilaian pada peserta didik. Anak akan dapat dengan mudah mencapai kemampuan membilang apabila menggunakan cara yang telat sesuai dengan tahap perkembangannya anak, seperti melalui kegiatan bermain. Permainan yang diberikan kepada anak usia dini merupakan permainan yang dapat merangsang kreativitas dan kesenangan anak. Sehingga peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang anak menggunakan permainan, yaitu dengan menggunakan permainan bowling modifikasi.

Bowling modifikasi ialah suatu jenis permainan yang terinspirasi dari permainan bowling yang telah dimodifikasi baik alat main maupun aturan main. Permainan bowling modifikasi dilakukan dengan cara menggelindingkan bola dengan tangan. Bola bowling digelindingkan ke arah pin dengan jumlah sepuluh dan ditata berbentuk segitiga. Kelebihan permainan bowling yaitu, anak tidak duduk saja dan melihat guru memaparkan tema pembelajaran, tetapi anak ikut serta dalam permainan sebagai pemain atau pemeran utama.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Bentuk *Quasi eksperiment design* yang digunakan adalah *non-equivalent control group design, pre-test* dan *post-test* (Sugiyono, 2015). Populasi berjumlah 80 anak dengan sampel 20 anak, dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan uji normalitas (uji *one sample kolmogorov-smirnov test*), uji paired sampel t test, dan uji hipotesis.

Tabel 1. Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan kemampuan Membilang pada Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Skor Penilaian			
				SM	M	KM	TM
1	Kemampuan Membilang	Anak dapat membilang bilangan 1-10	1. Membilang atau menyebut urutan bilangan 2. Membilang dengan menunjuk benda 3. Membuat urutan bilangan dengan benda-benda 4. Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 5. Membedakan 2 kumpulan benda berdasarkan jumlahnya				

(Sumber : Permendikbud, 2014)

Keterangan:

SM : Sangat Mampu diberi skor 4

M : Mampu diberi skor 3

KM : Kurang Mampu diberi skor 2

TM : Tidak Mampu diberi skor 1

HASIL DAN PEMBAHASAN (Times New Roman 12 bold)

HASIL

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data tentang pengaruh permainan *bowling* terhadap kemampuan membilang anak usia 4-5 Tahun Di Ra Lazuardi Yusro Desa Sundul Kabupaten Magetan. Pengumpulan data ini dilakukan di dua kelompok sampel yang terdiri dari kelompok eksperimen 20 orang anak dan kelompok kontrol 20 orang anak dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling* dengan pertimbangan dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 Juni 2023.

Data penelitian yang diperoleh tersebut berasal dari *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* dan *Post-test* menggunakan lima butir instrument penelitian, dengan alternative kriteria penilaian masing-masing instrument yaitu: (1) Sangat Mampu (SM) diberi skor 4; (2) Mampu diberi skor 3; (3) Kurang Mampu (KM) diberi skor 2; (4) Tidak Mampu (TM) diberi skor 1. Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu data tentang hasil *pre-test* (kemampuan awal) dan data *post-test* (kemampuan akhir) dalam kemampuan membilang anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada saat pertemuan ditentukan tema dan sub tema yang akan diteliti. Pada penelitian ini hanya menggunakan satu tema dan sepuluh angka, membilang bilangan, temanya yaitu Aku dan membilang bilangannya 1,2,3,4,5,6,7,8,9, dan 10. Pada kelompok eksperimen dilakukan empat kali *treatment* dengan pengenalan bilangan pada *treatment* pertama yaitu (1,2,3,4,5), *treatment* kedua bilangannya yaitu (6,7,8,9,10), *treatment* ketiga bilangannya yaitu (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) dan *treatment* keempat bilangannya yaitu (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10). Pada kelompok kontrol dilakukan empat kali pertemuan dengan bilangan pada pertemuan pertama yaitu (1,2,3,4,5), pertemuan kedua bilangannya (6,7,8,9,10), pertemuan ketiga bilangannya (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) dan pertemuan keempat bilangannya yaitu (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10).

1. Deskripsi data hasil *pre-test* dalam kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 2. Klasifikasi Skor Kemampuan Membilang Kelas Eksperimen

No	Interval	Kategori	Pretes	
			F	%
1	20-24	Sangat Mampu	1	5%
2	15-19	Mampu	1	5%
3	10-14	Kurang Mampu	18	90%
4	5-9	Tidak Mampu	0	0
Jumlah			20	100%

Tabel 3. Klasifikasi Skor Kemampuan Membilang Kelas Kontrol

No	Interval	Kategori	Pretest	
			F	%
1	20-24	Sangat Mampu	1	5%
2	15-19	Mampu	4	20%
3	10-14	Kurang Mampu	15	75%
4	5-9	Tidak Mampu	0	0
Jumlah			20	100%

2. Deskripsi data hasil *post-test* dalam kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4. Klasifikasi Skor Kemampuan Membilang Kelas Eksperimen

No	Interval	Kategori	Posttest	
			F	%
1	20-24	Sangat Mampu	7	35%
2	15-19	Mampu	11	55%
3	10-14	Kurang Mampu	2	20%
4	5-9	Tidak Mampu	0	0
Jumlah			20	100%

Tabel 5. Klasifikasi Skor Kemampuan Membilang Kelas Kontrol

No	Interval	Kategori	Posttest	
			F	%
1	20-24	Sangat Mampu	2	10%
2	15-19	Mampu	14	70%
3	10-14	Kurang Mampu	4	20%
4	5-9	Tidak Mampu	0	0
Jumlah			20	100%

HASIL PENGUJIAN HIPOTESIS

Uji Normalitas dilakukan dengan cara *Kolmogorov-Smirnov* diatas 0,05. Uji Normalitas dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Normalitas

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Eksperimen	.225	40	.000	.818	40	.000
Kontrol	.143	40	.038	.944	40	.048

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data Diolah, 2023.

Berdasarkan tabel diatas diketahui pada tabel *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan kelas Eksperimen dengan tingkat signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ artinya kelas eksperimen terdistribusi normal, kelas Kontrol menunjukkan tingkat signifikan sebesar $0,038 < 0,05$ artinya kelas kontrol terdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Independen Sample t Test

		t-test for Equality of Means					
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil	Equal variances assumed	-2.316	78	.023	-1.425	.615	-2.650 -200
	Equal variances not assumed	-2.316	71.560	.023	-1.425	.615	-2.652 -198

Sumber : Data Diolah, 2023.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi hasil kelas eksperimen dan kontrol dalam uji independent sample t test menunjukkan tingkat signifikansi $0,023 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini.

Tabel 8. Uji Hipotesis Bivariat

Analisis Data	N	Mean	Median	SD	P Value
Sebelum	40	29,08	30,50	5,907	
Sesudah	40	33,85	33,50	2,907	0,006
Selisih	40	4,77	3	3	

Sumber : Data Diolah, 2023.

Berdasarkan tabel 4.8 diatas dapat diketahui bahwa hasil perbandingan sebelum dilakukan kemampuan membilang dengan media permainan bowling nilai rata-rata 29,08% dan sesudah dilakukan gambaran dan kemampuan membilang dengan menggunakan media permainan bowling rata-rata 33,85%. Hasil uji statistik uji analisis bivariat didapatkan nilai signifikansi *P Value* $0,006 < 0,05$ sehingga H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh dari pemberian media bowling terhadap kemampuan membilang anak pada Ra Lazuardi Yusro Desa Sundul Kabupaten Magetan.

PEMBAHASAN

1. Identifikasi Indikator

Dalam penelitian ini menggunakan 5 indikator penilaian, Pengukuran indikator tersebut dilakukan secara kuantitatif dengan memberikan skor terhadap kemampuan membilang anak. 5 indikator tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Membilang atau menyebutkan urutan benda

Pada saat diberikan treatment menggunakan permainan bowling modifikasi, peneliti melihat anak terlihat lebih tertarik karena anak merasa bahwa saat ini anak akan bermain. Antusias anak sangat terlihat pada saat peneliti mengenalkan permainan bowling modifikasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Purnama S, (2019) pada buku “Alat Permainan Edukatif”, bahwa melalui kegiatan bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif, yaitu perhatian dan konsentrasi anak akan meningkat, anak menjadi kreatif, melatih ingatan anak, dan lain sebagainya. Dari pernyataan tersebut, terbukti bahwa pada saat *pre-test* anak terlihat kurang tertarik dengan membilang atau menyebutkan urutan benda karena alat yang digunakan tidak menarik untuk anak, akan tetapi pada saat diberikan treatment menggunakan permainan bowling modifikasi anak terlihat sangat antusias.

b. Membilang dengan menunjuk benda

Pada saat diberikan treatment menggunakan permainan bowling modifikasi anak kembali terlihat antusias, didapati bahwa dari penjelasan anak mengatakan dengan menggunakan permainan bowling lebih asik dan benda yang hitung juga lebih menarik. Terlihat sangat kurangnya media yang menarik untuk diberikan kepada anak terutama pada saat kegiatan membilang. Sejalan dengan pendapat Siswanto (2008) dalam buku “Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif”, menyatakan bahwa anak tidak akan dapat belajar dengan optimal apabila anak merasa bosan. Karenanya pendidik perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan permainan yang kreatif sesuai dengan usia anak. Sehingga, dari pendapat tersebut sesuai dengan apa yang peneliti dapatkan pada saat dilakukannya *pre-test* dan pada saat pemberian treatment, sangat terlihat perbedaannya, karena permainan yang menarik tentu membuat anak akan lebih senang dan tertarik untuk ikut berpartisipasi.

c. Membuat urutan dengan benda

Peneliti melakukan treatment dengan menggunakan permainan bowling modifikasi, terlihat anak masih sangat bersemangat setelah anak membilang dengan menunjuk benda, kemudian anak membuat urutan bilangan dengan botol ditata menjadi bentuk segitiga. Hal tersebut membuat anak merasa tertarik karena permainan ini sebelumnya juga belum pernah dimainkan oleh anak, dan anak merasa permainan ini sangat menyenangkan, sehingga anak dapat dengan fokus untuk membuat urutan bilangan menggunakan pin botol. Sesuai dengan salah satu ciri-ciri bermain dan permainan AUD dalam buku Bermain dan Permainan Anak Usia Dini oleh Khadijah (2017), yaitu menyenangkan dan menggembirakan artinya bermain dapat membangkitkan emosi positif dalam diri anak, hal ini akan terlihat dalam kegiatan permainan yang asyik dan menyenangkan. Sama halnya dengan apa yang dirasakan anak pada saat *pre-test* dan pada saat treatment yang terasa lebih menyenangkan.

d. Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda

Pada saat pemberian treatment menggunakan permainan bowling modifikasi anak terlihat masih sangat bersemangat, setelah anak dapat menjatuhkan pin anak membilang dan kemudian berlari kebelakang untuk mencari kartu angka yang

sesuai dengan jumlah pin yang dijatuhkan. Peneliti melihat anak sangat berusaha untuk tidak salah dalam menghitung jumlah pin dan mengambil angka, karena pada saat anak mengambil angka terlihat anak begitu fokus untuk mencari angka yang sesuai, akan tetapi juga terdapat anak yang masih keliru membedakan angka 2 dengan angka 5. Dari permasalahan yang didapati pada saat dilaksanakannya pre-test, sesuai dengan penelitian Hanifah & Hasanah (2019), yang menyatakan salah satu penyebab anak kesulitan mengenal angka 1-10 yaitu dikarenakan guru hanya menuliskan angka dipapan tulis dan menyebutkan angka tersebut. Berbeda pada saat dilakukan treatment anak terlihat fokus dan semangat dalam melakukan kegiatan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, karena anak akan mencari angka yang sesuai dengan jumlah pin yang terjatuh.

e. Membedakan 2 kumpulan benda berdasarkan jumlahnya

Pada saat pemberian treatment dengan menggunakan permainan bowling modifikasi, setelah anak menjatuhkan pin dan membilang jumlah pin yang terjatuh dan mengambil kartu bilangan yang sesuai, anak juga diminta untuk menghitung jumlah pin yang tidak terjatuh. Dari pendapat Veronica (2019), bahwa anak akan mudah berpaling dan mencari kegiatan lain apabila kegiatan tersebut tidak menyenangkan, kecuali kegiatan tersebut dapat bervariasi, menarik akan juga akan dapat dengan mudah untuk memahaminya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada saat pre-test anak terlihat kurang memahami karena media yang digunakan kurang menarik, akan tetapi pada saat diberikan permainan bowling modifikasi anak terlihat tetap antusias.

Pembahasan Hipotesis

Memperhatikan hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut dapat dilihat kembali pada tabel 4.12 diatas dapat diketahui bahwa hasil perbandingan sebelum dilakukan kemampuan membilang dengan media permainan bowling nilai rata-rata 29,08% dan sesudah dilakukan gambaran dan kemampuan membilang dengan menggunakan media permainan bowling rata-rata 33,85%. Hasil uji statistik uji analisis bivariat didapatkan nilai signifikansi P Value $0,006 < 0,05$ sehingga H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh dari pemberian media bowling terhadap kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun pada Ra Lazuardi Yusro Desa Sundul Kabupaten Magetan.

Oleh karena itu, berdasarkan paparan di atas dinyatakan bahwa kemampuan membilang pada anak usia 4-5 tahun di Ra Lazuardi Yusro Desa Sundul Kabupaten Magetan sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain bowling modifikasi lebih tinggi dibandingkan kemampuan mengenal angka sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain bowling modifikasi, permainan bowling modifikasi dapat mempengaruhi kemampuan membilang pada anak usia 4-5 tahun di RA Lazuardi Yusro Desa Sundul Kabupaten Magetan.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bowling modifikasi terhadap kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun di RA Lazuardi Yusro Desa Sundul Kabupaten Magetan. Berdasarkan penelitian serta pembahasan yang sudah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan bowling berpengaruh terhadap kemampuan membilang anak usia 4-5 tahun di RA Lazuardi Yusro Desa Sundul Kabupaten Magetan. Pada permainan bowling dibutuhkan teknik membilang jumlah pin yang terjatuh sehingga anak yang memiliki

kemampuan awal membilang angka yang lemah dapat berkembang seiring dilakukannya permainan bowling. Permainan bowling modifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat mengembangkan kemampuan anak pada aspek perkembangan kognitif anak yaitu dalam kemampuan membilang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzia, W. (2022). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Sulawesi Tengah : CV. Feniks Muda Sejahtera. ISBN : 978-623-8048-38-0.
- Hanifah & Hasanah. (2019). Pengaruh Permainan Lompat Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Rambipuji Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Innclisive Education)*. Volume 2 Nomor 2. p-ISSN : 2614-443387 e-ISSN 42599-2759.
- Khadijah & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing. ISBN 978-602-6462-93-0.
- Purnama, S, dkk. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. ISBN 978-602-446-318-2.
- Permendikbud. (2014). No. 137 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Republik Indonesia.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta : Kencana. ISBN 978-6233-218-997-3 E-ISBN 978-623-218-998-0.
- Siswanto, I. (2008). *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta : ANDI (Penerbit Buku dan Majalah Rohani). ISBN : 979 763 988 6.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikann (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : ALFABETA.
- Veronica, N. (2019). Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan jenisnya (4-5Tahun). Surabaya : UM Surabaya Publishing. ISBN : 978-602-5786-74-7.
- Yuliana, dkk. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Kelompok B pada TK PKK To'Lemo Kabupaten Luwu. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 6 Nomor 2. P-ISSN : 2476-9363 e-ISSN : 2723-7613.