

**Efektifitas Permainan Bakiak Dalam Mengembangkan Keterampilan Pro-Sosial Anak Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 01 Sutera Kabupaten Pesisir Selatan**  
Sopia<sup>1</sup>, Serli Marlina<sup>2</sup>

**Article Info**

**Abstract**

**Keywords:**  
Clogs Game,  
Prosocial Skills

The background of this research is because there are children who when carrying out an activity at school prefer friends, lack a sense of concern for children, do not cooperate and are less responsible for the tasks carried out. This research approach is quantitative with a type of quasi-experimental (experimental quiz). The population in this study was the study group at Pembina State Kindergarten 01 Sutera which consisted of 3 classes, namely B1 17, B2 17 and B3 21. The samples in this study were group B1 and group B2 which were taken by purposive sampling technique, where the group B1 is used as the control class and B2 is used as the experimental class. The instrument in the research uses a test. The data analysis test used in this study was to compare the differences of the two average scores, so a t-test was performed. but before that, first do the normality test and homogeneity test. The results of this study show that: a) the homogeneity test is known to have a significant value (sig)  $0.399 > 0.05$ . It was concluded that the variance of the N-gain data for the experimental class and the control class was homogeneous: b) The sig(2-tailed) value was 0.001 based on table t  $0.001 < 0.05$ . Thus it can be concluded that playing bakiak is more effective for stimulating children's prosocial skills in Pembina 01 Sutera Kindergarten. It can be concluded that clogs play is proven to be more effective on children's prosocial skills.

**Kata Kunci:**  
Permainan Bakiak,  
Keterampilan  
Prososial

**Abstrak**  
Penelitian ini dilatarbelakangi karena terdapat anak yang saat melakukan suatu kegiatan yang ada disekolah lebih memilih teman, kurang rasa kepedulian anak, kurang bekerja sama dan kurang bertanggung jawab dengan tugas kegiatan yang dilakukan. Pendekatan penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi eksperimen). Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok belajar Taman Kana-Kanak Negeri Pembina 01 Sutera yang terdiri dari 3 kelas yaitu B1 17, B2 17 dan B3 21. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B1 dan kelompok B2 yang diambil dengan teknik purposive sampling, di mana kelompok B1 dijadikan kelas kontrol dan B2 dijadikan kelas eksperimen. Instrument dalam penelitian menggunakan tes. Tes analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua

<sup>1</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia  
Email: [sopia3476@gmail.com](mailto:sopia3476@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia  
Email: [serlimarlina@fip.unp.ac.id](mailto:serlimarlina@fip.unp.ac.id)

rata-rata nilai, sehingga dilakukan uji-t. namun sebelum itu, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: a) uji homogenitas diketahui nilai signifikan (sig)  $0,399 > 0,05$ . Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen: b) Nilai sig(2-tailed) adalah sebesar  $0,001$  berdasarkan table t  $0,001 < 0,05$ . Dengan demikian disimpulkan bahwa permainan bakiak lebih efektif untuk menstimulasi keterampilan prososial anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 01 Sutera: c) Perolehan nilai *effect size* sebesar  $2,0$  disimpulkan termasuk dalam kategori kuat, dengan demikian keterampilan prososial dengan permainan bakiak efektif signifikan. Dapat disimpulkan bahwa permainan bakiak terbukti lebih efektif terhadap keterampilan prososial anak.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Usia ini adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak yang sesuai dengan aspek perkembangan anak. Anak usia dini disebut sebagai *golden age* atau usia emas. Hal ini karena semua aspek perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal melalui stimulasi-stimulasi yang diberikan orang tua dan guru pada usia tersebut mengalami peningkatan perkembangan sesuai dengan usia anak. Pendidikan merupakan sebuah usaha yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Pendidikan bertujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan akhlak serta keterampilan lainnya yang diperlukan untuk mengembangkan bangsa dan negara yang dilakukan secara sadar dan terencana. Menurut Suryana (2013: 31-34) anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan aspek perkembangannya. Bahwa aspek perkembangan anak terdiri 6 aspek ialah 1) Nilai agama dan moral merupakan suatu yang berkaitan dengan tingkah laku anak dalam bersikap, 2) Fisik motorik merupakan masa kanak-kanak yang mana masa kritis bagi perkembangan motorik, oleh karena itu masa kanak-kanak saat yang tepat untuk mengajarkan anak tentang berbagai keterampilan motorik. Perkembangan aspek motorik dapat diklasifikasikan dalam dua bagian yaitu motorik halus dan motorik kasar, 3) Kognitif merupakan pada masa ini rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu sangat besar dan anak sering mengajukan berbagai pertanyaan seperti apa, mengapa, bagaimana, dimana, kapan, untuk memenuhi rasa ingin tahunya yang tinggi, 4) Sosial emosional merupakan sosial yang berkaitan dengan perilaku anak dan emosi merupakan perasaan yang melibatkan paduan dari gerakan fisiologis (misalnya detak jantung cepat) dan perilaku membuka (misalnya senyum).

Selanjutnya apabila kita menyebut emosi anak, beberapa perasaan dramatik yang diingat seperti takut, senang luar biasa, 5) Bahasa merupakan aspek perkembangan yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Komponen berbahasa salah satunya adalah bicara memerlukan proses yang panjang dan rumit. Pada saat bicara seorang

anak harus menggunakan bentuk bahasa yang bermakna bagi orang yang mereka ajak berkomunikasi, dan dalam berkomunikasi anak harus memahami bahasa yang digunakan oleh orang lain, 6) Seni merupakan melalui seni seorang anak memiliki banyak kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya, apalagi jika seni yang diajarkan pada anak dilakukan bersama permainan tentu anak lebih senang dan tidak bosan.

Menurut Susanto (2017 : 1 ) Definisi anak usia dini *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)*, menyatakan bahwa anak usia dini atau "*early childhood*" merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia.

Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan usia diatas 8 (delapan tahun) antara lain anak bersifat egosentris, anak memiliki rasa ingin tahu (*curiously*), anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan, anak bersifat unik, anak kaya imajinasi dan fantasi, dan memiliki daya konsentrasi yang pendek. Pendapat di atas juga sesuai dengan yang dikemukakan Fadilah (2012:57) namun terdapat perbedaan bahwa menurut Fadilah anak memiliki berbagai karakteristik yang lain seperti anak masih mudah frustrasi, anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian yang pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman dan semakin menunjukkan minat terhadap teman. Menurut Yulsyofriend (2013 : 41) anak usia dini merupakan hal yang paling esensial pada perkembangan anak ialah pendidikan. Hal ini didasarkan pada alasan-alasan bahwa usia dini fase fundamental belajar dan perkembangan merupakan suatu proses yang berkesinambungan, tuntutan masa depan akan generasi unggul semakin kompetitif dan tuntutan non-edukatif lainnya.

## **METODE**

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan yaitu efektivitas permainan bakiak dalam mengembangkan keterampilan prososial anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 01 Sutera, menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019: 17) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme* yang digunakan untuk meneliti suatu sampel atau populasi yang berkaitan dengan berbagai fenomena, gejala, sebab akibat dengan pengumpulan data yang bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan. Adapun metode yang digunakan pada penelitian kuantitatif ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*) desain ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Bentuk dari desain penelitian *quasi eksperimental ini adalah Nonrandomized Pre-test Post-test Control Group Design*. Desain penelitian ini dilakukan *Pre-test* dan *Post-test* dengan menggunakan test yang sama supaya hasil dari pengujian dapat dibandingkan. Pada penelitian ini peneliti akan berusaha melihat dan memaparkan seberapa efektivitas permainan bakiak terhadap keterampilan prososial anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 01 Sutera, yang dilakukan melalui membandingkan hasil permainan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Menurut Sugiyono (2019:126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang didalamnya terdapat sampel yang diteliti. Sampel merupakan bagian dari populasi, adapun populasi penelitian ini adalah kelompok belajar di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 01 Sutera yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah anak 55 orang. Kelas B1 17 orang, B2 17 orang dan B3 21 orang.

Arikunto (2013:174) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dapat mewakili populasi tersebut. Dapat dikatakan bahwa sampel merupakan kelompok yang lebih kecil dari populasi dan merupakan bagian dari populasi. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah menggunakan *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan menggunakan teknik *Purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, untuk menentukan data yang diteliti maka pemilihan sampel dapat ditentukan berdasarkan populasi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas maka kelas yang dipilih adalah kelas B2 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 12 orang dan kelas B1 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 12 orang dengan melalui berbagai pertimbangan dan karakteristik anak yang memiliki kesamaan, tingkat kemampuan anak yang setara, kedekatan peneliti dengan kedua kelas, kemampuan guru yang sama, rekomendasi dari guru kelas dan ketertarikan peneliti terhadap kedua kelompok belajar tersebut, maka peneliti tetapkan untuk memilih kelas B1 dan B2 sebagai sampel yang akan diteliti.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian,, maka peneliti melakukan pengumpulan data mengenai efektifitas permainan bakiak dalam mengembangkan keterampilan prososial anak di taman kanak-kanak negeri pembina 01 sutera. Data penelitian ini terdiri dari dua variabel yang mana variabel bebas (X) yaitu efektifitas permainan bakiak, variabel terikat (Y) yaitu keterampilan prososial anak. Data yang peneliti dapatkan yaitu dengan melakukan pre-test untuk kemampuan awal di masing-masing kelas dan melakukan treatment serta melakukan post-test untuk kemampuan akhir dari masing-masing kelas. Penelitian ini dilakukan kepada semua sampel yang telah ditetapkan yakni berjumlah 12 anak yang berada pada kelas B1 dan kelas B2 di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 01 Sutera.

### **Analisis Data**

#### *Uji Normalitas*

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa jumlah data ((N) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 12. Nilai sig *Kolmogrov-Smirnov* untuk kelas eksperimen 0,200 dan untuk kelas kontrol 0,176. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan > dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikan < 0,05 maka data disimpulkan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan data uji normalitas yang peneliti lakukan diperoleh nilai signifikan kelas eksperimen 0,200 dan kelas kontrol 0,176 hasil signifikan nilai tersebut > 0,05 sehingga

dapat disimpulkan bahwa data *gain score* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 1. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 22

Tests of Normality							
Hasil Belajar Anak	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
		Kelas Eksperimen	,172	12	,200*	,941	12
	Kelas Kontrol	,205	12	,176	,890	12	,118

*Uji Homogenitas*

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas data dapat dilihat bahwa besar signifikansinya adalah 0,399. Adapun kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas adalah apabila nilai signifikan >0,05 maka data bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikan < 0,05 maka data tidak bersifat homogen. Data uji homogenitas diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,399>0,05 dan dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen.

Tabel 2. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 22

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Anak	Based on Mean	,739	1	22	,399
	Based on Median	,712	1	22	,408
	Based on Median and with adjusted df	,712	1	17,651	,410
	Based on trimmed mean	,738	1	22	,399

*Uji Hipotesis*

Tahap selanjutnya setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas adalah melakukan uji hipotesis. Setelah data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Adapun uji hipotesis yang peneliti lakukan menggunakan SPSS 22 dengan metode uji statistic pragnatic, yaitu independent sample t-test. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil uji hipotesis data penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut

Tabel 3. Uji Hipotesis Menggunakan SPSS 22

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Anak	Kelas Eksperimen	12	3,25	,965	,279
	Kelas Kontrol	12	1,92	,669	,193

Berdasarkan tabel independent samples test diketahui nilai sig (2 tailed) adalah sebesar  $0,001 < 0,05$ . Dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara permainan bakiak dengan perlakuan yang diberikan oleh guru terhadap permainan balok.

Tabel 4. Independent Samples Test Menggunakan SPSS 22

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar anak	Equal variances assumed	2,862	,105	3,934	22	,001	1,333	,339	,630	2,036
	Equal variances not assumed			3,934	19,579	,001	1,333	,339	,625	2,041

### Pembahasan

Menurut Annisa dan Djamas (2020: 43) prososial yang dapat dikembangkan oleh anak antara lain yaitu perilaku empati, kepedulian dan kerja sama. Empati merupakan kunci untuk memahami perasaan orang lain sehingga anak mampu menunjukkan sikap toleransinya, memberikan kasih sayang dan mau menolong teman yang sedang mengalami kesulitan. Anak yang berempati akan mampu mengendalikan emosinya

dengan member dan meminta maaf serta mau bermain bersama dan saling berbagi dengan temannya. Anak yang tidak terlatih bersikap empati sejak usia dini kelak akan tumbuh menjadi pribadi yang tidak peka pada lingkungannya terdekatnya, maupun sekitarnya. Anak yang tidak memiliki empati juga akan menjadi pribadi yang spontan menolong dan membantu masalah orang lain. Kepedulian adalah perilaku seseorang yang bertanggung jawab atas kesulitan yang dihadapi oleh orang lain dan terdorong untuk melakukan sesuatu untuk mengatasinya.

Permainan bakiak adalah permainan yang menggunakan 2 buah papan yang berbentuk terompah panjang. Perkembangan prososial anak dapat dikembangkan melalui permainan bakiak karena akan mempengaruhi pengembangan prososial anak dengan cara memasukkan kedua kaki kedalam lekukan tali pada papan yang telah dirancang seperti sandal. Melalui permainan ini anak akan belajar untuk bekerja sama dengan kelompoknya untuk mencapai garis finish, melatih sikap kesabaran dalam mengikuti aturan permainan.

#### *Bekerja Sama dan saling menolong*

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian, maka permainan bakiak dapat mengembangkan keterampilan prososial anak dalam bekerja sama dan saling menolong.

#### *Anak yang tidak membedakan teman*

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian disini anak bisa bermain dengan lawan jenis dalam permainan bakiak.

#### *Anak yang saling memberi dukungan semangat*

Bahwa dalam permainan ini anak bisa saling memberikan dukungan semangat kepada temannya untuk mengembangkan prososial anak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka hasil penelitian tentang efektivitas permainan bakiak untuk mengembangkan keterampilan prososial anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 01 Sutera. Hasil keterampilan prososial anak tahap pre-test kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 14,83 standard deviasi 1,586 nilai minimum 12 dan nilai maksimum 17. Pada tahap post-test kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 19,50 standard deviasi 2,067 nilai minimum 16 dan nilai maksimum 23. Pada tahap pre-test kelas control menunjukkan rata-rata 12,08 standard deviasi 0,739 nilai minimum 10 dan nilai maksimum 13. Sedangkan post test kelas kontrol menunjukkan rata-rata 14,75 standard deviasi 0,866 nilai minimum 13 dan nilai maksimum 16. Hasil penelitian pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan bakiak skor pre-test 178 dan post-test 234. Sedangkan rata-rata keseluruhan kelas eksperimen anak pre-test 14,83 dan post test 19,5. Pada kelas kontrol dengan permainan balok skor pre-test 145 dan post test. 177. Sedangkan rata-rata kelas kontrol untuk pre-test 12,08 dan post test 14,75. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara keterampilan prososial anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga menunjukkan permainan bakiak sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan prososial anak. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah



peneliti lakukan yaitu: 1) Berdasarkan tabel uji hipotesis pada kolom *Sig. (2 tailed)* diperoleh nilai sig 0,001. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig 0,001 < 0,005. Sesuai dengan kriteria pengukuran pada uji hipotesis, apabila diperoleh nilai sig < 0,005 maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara efektifitas permainan bakiak terhadap keterampilan prososial anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 01 Sutera. 2) Berdasarkan hasil uji *effect size* yang peneliti lakukan, diperoleh nilai sebesar 2,0. Sesuai dengan kriteria uji *effect size* apabila diperoleh nilai > 1 maka termasuk pada kategori kuat. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan bakiak dalam permainan anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 01 Sutera memiliki pengaruh yang kuat dalam mengembangkan keterampilan prososial anak.

### DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Amridha & Rahyuddin.(2020).Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak.Jurnal Sipatokkong. Vol 1(1).9.
- Annisa D & Djamas N.(2020). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. Vol 3(1). 43
- Arikunto, S.(2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta Depdiknas.(2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Fadillah, Muhamad.(2012). *Desain Pembelajaran Paud*. Yogyakarta: Ar RuzzMedia
- Hartawan,M.(2021).Strategi Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran.Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.vol 2(2).132
- Hasanah,N. & Drupadi.R (2020). Perilaku Prososial Anak Selama Pandemi Covid-19.Jurnal Buana Gender. Vol 5(2).98.
- Husnuzziatul, Khairi.(2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. Jurnal Warna. Vol 2(2).19-20.
- Isjoni.(2017). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Khairunnisa, F & Fidesrinur.(2021). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Perilaku Berbagi dan Menolong Pada Anak Usia Dini. Vol 4(1).34.
- Khasanah,L & Fauziah,P. Pola Asuh Ayah dalam Perilaku Prososial Anak Usia Dini.Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.Vol 5(1).911.
- Marlina, Serli & Ilmi, Miftahul. (2019). Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education. Vol 4(1).2.
- Marlina, Serli. (2014). Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* Buah Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bukittinggi. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol. 14(2).109.
- Marlina, Serli. (2019). Pengembangan Sikap Sosial Dengan Metode Bermain Bagi Taman Kanak-Kanak. Jurnal E-Tech. Vol 7(2).2.
- Novita,dkk.(2015). Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak di TK Cut Meutia Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiwa. Vol 2(1).4
- Puspitasari,dkk.(2022). Peran Permainan Tradisional Bakiak Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini.Vol 2(1).146.



- Santoso, Agung.(2010). Studi deskriptif effect size penelitian-penelitian di fakultas. Psikologi universitas sanata dharma. Jurnal Penelitian. Vol 14 (1). 1-17.
- Sugiyono.(2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suryana, Dadan.(2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press
- Yulsofyend.(2013). Pembelajaran Membaca Anak Usia Dini Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol 8(2).41