

**Efektivitas Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap
Perkembangan Perilaku Sosial *Sumbang Kurenah*
di Taman Kanak-Kanak Genius
Kids II Bukittinggi.**

Fadilla Yoanda¹, Syahrul Ismet²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang,
Indonesia.

e-mail: fadillayoanda55@gmail.com, syahrul@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial *sumbang kurenah* anak di TK Genius Kids II Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Populasi penelitian ini yaitu seluruh anak dengan teknik pengambilan sampelnya yaitu *cluster sampling*, yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes perbuatan, dan alat pengumpulan data menggunakan lembar pernyataan. Data tersebut diolah melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil berdasarkan analisis data, pada uji normalitas diperoleh data di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Pada uji homogenitas diperoleh nilai sebesar 0,677, dan dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen. Pada uji hipotesis diperoleh nilai sig (2 tailed) adalah sebesar $0,002 < 0,05$. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen dengan kegiatan bermain permainan tradisional ular naga dengan yang dilakukan oleh guru dengan kegiatan bermain permainan egrang batok untuk mengembangkan perilaku sosial *sumbang kurenah* anak di Taman Kanak-Kanak Genius Kids II Bukittinggi.

Kata Kunci: *Permainan Ular Naga; Perilaku Sosial; Sumbang Kurenah*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada direntang usia 0-6 tahun yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang begitu cepat dan hebat. Anak merupakan individu yang unik dengan segala potensinya. Anak dilahirkan bersifat sosial, dalam arti dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang

lain. Untuk mencapai kedewasaan sosial anak perlu belajar beradaptasi dengan orang lain.¹

Karakteristik anak usia dini ialah sebagai berikut: 1) anak itu memiliki sifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri saja, 2) anak itu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi oleh hal-hal menarik dan menabjurkan, hal ini yang mendorong rasa ingin tau yang tinggi pada anak, 3) anak itu bersifat unik, dan keunikan masing-masing anak sesuai dengan minat, kemampuan dan kehidupannya yang berbeda satu dengan yang lainnya, 4) anak bersifat imajinatif dan kaya akan fantasi, dan anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang yang diatas usianya, mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi dan imajinasi, dan 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek, pada umumnya anak sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, dan selalu cepat mengalihkan perhatiannya pada kegiatan yang lainnya.²

Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang diberikan kepada anak pada usia 0-6 tahun dengan upaya memberikan stimulasi pada anak usia dini agar anak siap melanjutkan pendidikannya. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan intelektualnya agar anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Aspek perkembangan anak usia dini ialah aspek agama dan moral, aspek fisik, aspek kognitif, aspek kebahasaan, aspek sosial emosional. Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan sejak dini untuk mendukung keberhasilan individu dalam kehidupan sehari-harinya adalah perkembangan sosial.

¹ Musyarofah, M. (2018). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aba Iv Mangli Jember Tahun 2016. *INJECT(Interdisciplinary Journal of Communication)*, 2(1), 99.
<https://doi.org/10.18326/inject.v2i1.99-12>

² Suryana, D *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. (Padang: UNP Press. 2013), hal, 31-35

Perkembangan sosial anak erat kaitannya dengan kemampuan anak untuk bergaul dan berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa, atau lingkungan yang lebih luas. Namun jika perkembangan sosial anak tidak normal atau tidak sesuai dengan nilai norma, maka akan mengakibatkan permasalahan dikemudian hari.

Perilaku sosial merupakan kegiatan yang melibatkan orang lain, kegiatan yang melibatkan orang lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal perilaku yang dapat diterima oleh orang lain, dan upaya untuk mengembangkan sikap sosial yang tidak dapat diterima orang lain. Perilaku sosial anak usia dini diarahkan untuk mengembangkan sikap kerjasama, simpati, empati, toleransi, dan tolong menolong. Anak dengan kemampuan sosial yang baik dapat membantu anak beradaptasi dengan lingkungannya. Tujuan perilaku sosial menurut Sujiono yaitu: 1) agar anak bisa belajar bertingkah laku yang dapat diterima oleh lingkungannya, 2) agar anak bisa memainkan peranan sosial yang bisa diterima oleh kelompoknya, misalnya berperan sebagai seorang laki-laki dan perempuan, 3) agar anak bisa mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungannya yang merupakan modal penting untuk sukses dalam kehidupan sosial kelak, dan 4) agar anak mampu menyesuaikan dirinya dengan baik, dan akibatnya lingkungan pun dapat menerimanya.³

Perilaku sosial tersebut hendaknya mengikuti aturan atau norma yang ada dalam suatu kelompok masyarakat. Perilaku sosial anak usia dini selaras dengan perilaku sosial yang ada ada pada norma adat Minangkabau yakni pada salah satu *sumbang duo baleh* yaitu *sumbang Kurenah* Sehingga perilaku sosial yang tidak sesuai dengan norma adat di Minangkabau di katakan *Sumbang*.

Sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat di Minangkabau disebut dengan *sumbang*. Menurut Kamus Besar Minangkabau Indonesia, *Sumbang* didefinisikan sebagai perbuatan yang menyimpang dan janggal, dan juga merupakan salah satu kaidah hukum dan adat Minangkabau. Sedangkan pengertian *Sumbang* menurut adat Minangkabau yaitu sikap perilaku yang tidak

³ Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Kencana Pranada Media Group. 2011).hal, 52

sesuai dengan etika adat. *Sumbang* menurut adat Minangkabau belum tentu *sumbang* menurut adat yang lain.

Sumbang Kurenah adalah *Sumbang* yang berkaitan dengan tingkah laku. Secara bahasa *Kurenah* itu berarti perilaku atau gelagat. Jadi tingkah laku atau penampilan seseorang yang dianggap aneh dilihat oleh orang lain atau menyinggung perasaan orang lain. Nilai sosial yang terkandung dalam *Sumbang Kurenah* yang diharapkan pada perilaku anak usia dini adalah kalau bersama teman tidak boleh berbisik-bisik, tidak menutup hidung didekat orang lain, berteman dengan teman sebayanya, mau berbagi dalam segala hal, mau meminjamkan satu sama lain, bekerjasama, simpati serta empati.

Permainan tradisional merupakan permainan anak-anak yang dibuat dari bahan sederhana sesuai dengan aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, permainan tradisional yang juga dikenal sebagai permainan rakyat adalah kegiatan rekreasi yang dirancang tidak hanya untuk menghibur diri sendiri, tetapi juga berfungsi sebagai sarana menjaga hubungan dan kenyamanan sosial. Berbagai keunggulan dan manfaat dari olahraga tradisional yaitu: 1) melatih kreativitas anak, 2) mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, 3) Sebagai media pembelajaran nilai-nilai, 4) Mengembangkan kemampuan motorik dan kemampuan biomotorik anak, 5) Meningkatkan kesehatan, 6) mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, dan 7) mendatangkan kegembiraan dan kesenangan.⁴

Kurniati (dalam Nasution & Siregar, 2013: hal. 20) menjelaskan bahwa permainan tradisional membantu anak mengembangkan hubungan sosial dengan teman sebaya dan dengan teman yang lebih muda atau lebih tua. Beberapa permainan tradisional yang dapat mengembangkan aspek perkembangan interpersonal anak salah satunya dengan permainan ular naga.

⁴ Achroni, Keen. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Yogyakarta: Javalitera. 2012),hal, 46

Menurut Nurjannah (2019: 23) ular naga adalah permainan berkelompok yang dapat dimainkan anak-anak diluar rumah diwaktu sore atau malam hari tempatnya bermain ditanah lapangan atau halaman yang agak luas

Berdasarkan pengamatan di Taman kanak-kanak Genius Kids II Bukittinggi, perkembangan nilai sosial *sumbang kurenah* pada anak masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari masih banyak anak yang tidak mau berbagi, tidak mau bekerja sama, tidak mau mengikuti aturan yang telah ditetapkan guru pada suatu kegiatan, bermain sendiri serta memilih teman, bergaul dengan teman atau pun guru serta tidak mencerminkan bergaul etika orang Minang. Dari pengamatan peneliti dilapangan, ditemukan banyak anak yang masih besikap individual dan perilaku sosial anak belum berkembang dengan baik. Berdasarkan pengamatan peneliti dari permasalahan yang dialami anak tersebut, maka yang menjadi penyebabnya adalah metode guru dalam menstimulasi perilaku sosial anak masih bersifat monoton seperti guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Berdasarkan pengamatan juga ditemukan bahwa belum ada yang menggunakan permainan tradisional ular naga dalam mengembangkan perilaku sosial *sumbang kurenah* di TK Genius Kids II Bukittinggi. Salah satu kegiatan yang tepat untuk mengembangkan perilaku sosial *sumbang kurenah* adalah permainan tradisional ular naga. Permainan tradisional ular naga dapat mengembangkan perilaku sosial *sumbang kurenah*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas permasalahan tersebut dengan mengangkatnya sebuah karya ilmiah yang berjudul “Efektivitas Permainan Tradisional Ular Naga dalam Mengembangkan Perilaku Sosial Sumbang Kurenah di Taman Kanak-kanak Genius Kids II Bukittinggi”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian untuk menentukan pengaruh perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi terkendali. Dengan kata lain, penelitian eksperimen digunakan untuk mencobakan sesuatu yang baru digunakan, diimplementasikan, dan dikembangkan dalam kehidupan yang

sebenarnya. Eksperimental adalah penelitian yang mendekati eksperimen nyata dimana semua variabel relevan tidak dapat dikendalikan atau di manipulasi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.⁵ Populasi penelitian ialah anak di TK Genius Kids II Bukittinggi, serta teknik pengambilan sampelnya ialah *cluster sampling*, yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah anak 16 orang anak dan kelas B1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah anak 16 orang. Teknik penilain yaitu dengan memberikan skor terhadap pencapaian anak, dimana sesuai dengan indikator pada instrumen penilaian perilaku sosial anak. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan tes perbuatan, serta alat pengumpulan data yaitu menggunakan lembar pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan 5 kali dikelas eksperimen yang dilakukan peneliti dengan dengan kegiatan bermain permainan tradisional ular naga dan 5 kali di kelas kontrol dengan kegiatan bermain permainan tradisional egrang batok.

Data dalam penelitian ini diolah dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian mengenai pengaruh kegiatan bermain permainan tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial sumbang kurenah di Taman Kanak-kanak Genius Kids II Bukittinggi, hasilnya dapat diketahui dari analisis dibawah ini :

⁵Sugiyono. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (PT Alfabet Yusuf. Sugiyono,2017), hal,72

Tabel 1. Perbandingan *Pre-test* dan *Pos-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	Nama anak	Pre Test	Post Test	Selisih	Nama Anak	Pre Test	Post Test	Selisih
1	A	10	12	2	S	11	12	1
2	N	10	12	2	K	10	12	2
3	R	11	13	2	I	8	9	1
4	G	9	10	1	G	10	11	1
5	F	8	13	5	K	8	10	2
6	O	12	15	3	M	11	12	1
7	K	8	11	3	A	8	11	3
8	A	12	15	3	B	11	13	2
9	N	7	10	3	H	9	11	2
10	N	13	15	2	A	12	13	1
11	Y	11	14	3	A	9	11	2
12	K	9	15	6	S	12	14	2
13	S	13	15	2	M	13	15	2
14	D	8	13	5	T	9	10	1
15	Q	12	14	2	P	10	12	2
16	R	10	13	3	R	11	13	2
Total		163	210	47	Total	162	189	27

Berdasarkan data perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas dapat dilihat perbedaan hasil yang diperoleh setelah melakukan treatment pada masing-masing kelas terdapat kenaikan pada kelas eksperimen dari total skor *pre-test* 163 dan setelah diberikan perlakuan dan pengujian *post-test* meningkat menjadi 210 . sedangkan untuk kelas kontrol juga terdapat peningkatan dari data *pre-test* dengan total 162 , kemudia dilakukan *post-test* dengan kenaikan skor menjadi 189. Terdapat hasil yang baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, tetapi peningkatan lebih tinggi di kelas eksperimen dengan penambahan skor 47, sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan 27.

Analisis yang dilakukan selanjutnya adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang dilakukan normal. Berikut ini hasil uji homogenitas yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pre Tes Eksperimen	,142	16	,200(*)	,941	16	,362
	Pos Tes Eksperimen	,171	16	,200(*)	,883	16	,044
	Pre Tes Kontrol	,152	16	,200(*)	,938	16	,321
	Pos Tes Kontrol	,140	16	,200(*)	,969	16	,828

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai sig *Kolmogorov-Smirnov* di kelas eksperimen pada *pre-test* adalah 0,200 dan pada *post-test* adalah 0,200. Sedangkan nilai sig *Kolmogorov-Smirnov* di kelas kontrol pada *pre-test* adalah 0,200, dan pada *post-test* adalah 0,200. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan > dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Berikut ini hasil uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 15.0 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,510	3	60	,677

Berdasarkan tabel pengujian homogenitas diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikannya adalah 0,677, karena nilai signifikannya > dari 0,05, yakni 0,677 > 0,05 maka data yang diperoleh bersifat homogen.

Berikut ini hasil uji hipotesis data penelitian dengan menggunakan SPSS 15.0 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Independent Samples Test menggunakan SPSS 15.0
Independent Samples Test

		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	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower
Gain Score Kelas Eksperimen	Equal variances assumed	3,206	,083	3,403	30	,002	1,250	,367	,500	2,000
	Equal variances not assumed			3,403	20,819	,003	1,250	,367	,486	2,014

Berdasarkan tabel di atas diketahui uji-t menunjukkan nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,002 dan 0,003. Kemudian berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig (2 tailed) adalah sebesar $0,002 < 0,05$ dan $0,003 < 0,05$. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan (nyata) antara pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan tradisional ular naga dengan yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan egrang batok untuk pengembangan perilaku sosial *sumbang kurenah* anak di Taman Kanak-kanak Genius Kids II Bukittinggi.

Pembahasan dalam penelitian

Melalui bagian pembahasan dalam penelitian ini, peneliti akan membahas tentang hasil penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektivitas permainan tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial *sumbang kurenah* di TK Genius Kids II Bukittinggi . penelitian ini dilakukan pada kelas B usia 5-6 tahun yaitu terdiri dari kelas B1 sebagai kelas Eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol. Pada kegiatan pembelajaran kelas eksperimen melakukan kegiatan bermain permainan tradisional ular naga sedangkan dikelas kontrol melakukan kegiatan bermain permainan tradisional egrang batok.

Berdasarkan pengolahan data perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat perbedaan hasil yang diperoleh setelah melakukan *treatment* pada masing-masing kelas. Terdapat kenaikan pada kelas eksperimen dari total skor *pre-test* 163 dan setelah diberikan perlakuan dan pengujian *post-test* meningkat menjadi 210. Sedangkan untuk kelas kontrol juga terdapat peningkatan dari data *pre-test* dengan total 162, setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan *post-test* dengan kenaikan skor menjadi 189.

Terdapat hasil yang baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, tetapi peningkatan lebih tinggi dikelas eksperimen dan penambahan skor 47 dengan kegiatan bermain permainan tradisional ular naga. Sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan 27 dengan kegiatan bermain permainan tradisional egrang batok. Pada kedua kelas hasil penelitiannya sama meningkat, akan tetapi terjadi peningkatan perilaku sosial sumbang kurenah lebih tinggi pada kelas eksperimen dengan kegiatan permainan tradisional ular naga yang dilakukan peneliti dibandingkan kelas kontrol dengan kegiatan permainan tradisional egrang batok yang dilakukan oleh guru. Meskipun terdapat kenaikan di masing-masing kelas akan tetapi terdapat kemajuan yang signifikan dikelas eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas permainan tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial sumbang kurenah di TK Genius Kids II Bukittinggi, dinyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial sumbang kurenah anak. Menurut Ahmad (2011: 137) perilaku sosial ialah kegiatan yang berkaitan dengan orang lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal perilaku yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang tidak layak diterima oleh orang lain. Sedangkan menurut Mayar (2013) menyatakan bahwa perilaku sosial anak-anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatkan keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya.

Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan perilaku sosial anak ialah dengan kegiatan bermain permainan tradisional ular naga. Permainan

tradisional merupakan permainan anak yang dibuat dari bahan sederhana sesuai dengan aspek budaya dalam kehidupan masyarakat setempat. Selain itu permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakrat merupakan kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Menurut Nurjannah (2019: 23) ular naga adalah suatu permainan kelompok yang terdiri dari 5-10 orang anak. Biasanya dimainkan anak-anak diluar rumah diwaktu sore atau malam hari tempatnya bermain ditanah lapangan atau halaman yang agak luas.

Dari uraian diatas dapat dilihat bahwa perkembangan perilaku sosial anak dikelas eksperimen lebih baik dari pada perkembangan perilaku sosial sumbang kurenah di kelas kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata anak dikelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Dari sini dapat disimpulkan bahwa efektivitas permainan tradisional terhadap perkembangan perilaku sosial sumbang kurenah anak, seperti : anak mampu bergaul dengan temannya, anak mampu membantu temannya, anak mampu bekerja sama dengan temannya, dan anak mampu mengikuti aturan yang ditetapkan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penjelasan analisis data penelitian yang dilakukan, maka disimpulkan data berdistribusi normal dan homogen. Kemudian pada uji hipotesis dilakuka diperoleh nilai sig (2 tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan (nyata) antara pembelajaran yang dilakukan peneliti dikelas eksperimen yang dilakukan oleh guru dengan permainan tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial sumbang kurenah anak di Taman Kanak-kanak Genius Kids II Bukittinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Yogyakarta: Javalitera.
- Ibrahim. (2014). Tambo Alam Minangkabau. Bukittinggi: Kristal Multimedia.
- Iskandar, S. P., Mardianto, & Putra, Y. Y. (2014). Konsep Sumbang Duo Baleh dalam Tinjauan Psikologi. Ural RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang), 5(2), 180-191. <https://doi.org/10.24036/rapun.v5i2.6632>

- Isjoni. (2017). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini Membentuk Generasi Cemerlang Harapan Bangsa*. Bandung: Alfabeta.
- Musyarofah, M. (2018). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aba Iv Mangli Jember Tahun 2016. *INJECT(Interdisciplinary Journal of Communication)*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.18326/inject.v2i1.99-12>
- Sari, E., Mayar, Suryana.(2021) Pengaruh Metode Sumbang Kurenah Terhadap Perkembangan Karakter Anak Taman Kanak Kanak Kec. Rao. *Jurnal Obsesi*, 6 (1)341-352). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1296/pdf>
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.
- Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Susanto, A. (2011b). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Sugiyono. (2016). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet Yusuf.\
- Sujiono, Y. N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.