

Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Mukhlisin Kec. Medan Denai

¹ **Drs. Hadis Purba, M.A.**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

² **Ade Bestia**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

³ **Nurlaili, M.Pd**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Article received : Maret 2022

Review process : April 2022

Article accepted : Mei 2022

Article published : Juni 2022

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bealajar sosial emosional anak sebelum metode bermain peran dan setelah menerapkan metode bermain peran anak usia 5-6 tahun di RA Al-Mukhlisin 2021. Subjek yang di gunakan seluruh kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al-Mukhlisin yang berjumlah 15 orang siswa. Didalam Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di RA Al-Mukhlisin Kec. Medan Denai. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu Teknik Observasi dan Dokumentasi.

Hasil penelitian siklus I diperoleh data perkembangan sosial anak masih rendah. Dari 15 orang anak, 11 orang anak dikategorikan mulai berkembang (80%) dan 4 anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (20%). Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang di hadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, Dari 15 anak kriteria berkembang sangat baik sebanyak 8 orang (53,33%), sedangkang kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 7 orang anak (46,67%). Anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang tidak ada dan anak yang memperoleh kriteria belum berkembang tidak ada.

Kata Kunci : *Perkembangan Sosial Emosional Dan Bermain Peran*

Abstract

The purpose of this study was to find out the socio-emotional learning of children before the role playing method and after applying the role playing method of children aged 5-6 years at RA Al-Mukhlisin 2021. The subjects used were all group B aged 5-6 years at RA Al-Mukhlisin consisting of 15 students. In this study using classroom action research (CAR). This research was conducted in RA Al-Mukhlisin Kec. Denai field. The technique used in this research data collection is the Observation and Documentation Technique.

The results of the first cycle research obtained that the data on children's social development is still low. Of the 15 children, 11 children were categorized as starting to develop (80%) and 4 children who obtained the criteria for developing as expected (20%). In the second cycle, research was carried out by correcting the difficulties faced by children to obtain maximum improvement. In the second cycle there was a significant increase, from 15 children the criteria developed very well as many as 8 people (53.33%), while the criteria developed according to expectations as many as 7 children (46.67%). There are no children who get the criteria for starting to develop and there are no children who get the criteria for not developing.

Keywords: *Emotional Social Development and Role Playing*

A. PENDAHULUAN

Pasal I angka 43 UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwasannya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan “suatu upaya untuk pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan lebih lanjut”. (MukhtarLatif., 2013)

Usia dini didefinisikan juga sebagai *golden age* yang mana merupakan usia saat anak mendapatkan rangsangan, perlakuan atau pengaruh lingkungan kepada anak, stimulus yang baik dan tepat akan membuat anak berkembang baik, akan tetapi jika anak diberi stimulus yang salah maka akan berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak. Kemampuan sosial merupakan salah satu aspek atau kemampuan yang harus dikembangkan pada anak.

Metode bermain peran “adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran”. Misalnya, bermain jual beli sayur, bermain menolong anak yang sedang terjatuh, bermain bagaimana menyayangi keluarga, dan lain-lain. “Bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih”. (Mayke S. Tedjasaputra, 2012)

Untuk mengembangkan perkembangan sosial pada anak membutuhkan metode atau strategi yang cocok untuk mengembangkan kemampuan sosial anak. Metode dalam mengembangkan kemampuan sosial anak ini dapat menggunakan metode bermain peran. Berdasarkan hasil observasi di RA Al-Mukhlisin kelas yang terdiri dari rentang usia 4 - 6 tahun. Keadaan siswa/i sekolah tersebut menunjukkan bahwa ada beberapa permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan sosial anak, beberapa diantaranya yaitu: 1 ada 10 anak yang tidak mau berbagi mainan dan makanan kepada temannya yang lain, ada 11 anak yang tidak mampu berkerja sama dengan temannya yang lain, dan 9 anak yang belum mampu berinteraksi dengan dengan temannya yang lain, 2 kurangnya media pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan anak dalam bersosial, (3) penggunaan metode

pembelajaran yang tidak bervariasi. Bermain peran sangat cocok digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak karena dengan kegiatan bermain peran anak dapat belajar berinteraksi, komunikasi dan beradaptasi dengan orang lain, kemampuan sosial emosional anak meningkat drastis dengan menggunakan metode bermain peran. Diketahui nilai rata-rata kelas sebelum dilakukan tindakan adalah 51 % (kualifikasi cukup). Setelah dilakukan tindakan siklus I dengan melakukan kegiatan outbound, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 67% (kualifikasi baik). Siklus II dilakukan dengan perbaikan-perbaikan yang telah ditetapkan dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81 % (kualifikasi sangat baik). (Nurul Istiqomah, 2015)

Penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Henik Srihayati, pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kartika 1-4 Pekanbaru“. Dapat dinyatakan bahwa penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa di Tk Kartika Pekanbaru Terjadi peningkatan yang signifikan. Dimana kemampuan berbahasa anak berkembang sangat baik. Perubahan tersebut dapat dilihat pada siklus I 68%, di siklus II 82% dan di siklus III meningkat menjadi 90%.

Hasil Penelitian lain yang dilakukan oleh Maratus Kibtiyah menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar anak mulai dari pra tindakan, hanya 35% anak yang berkembang sesuai harapan. Setelah tindakan siklus I belum ada peningkatan yang signifikan. Kemudian setelah diadakan tindakan siklus II mulai ada peningkatan menjadi 50 % anak yang berkembang sesuai harapan. Demikian pula setelah siklus III ada peningkatan yang sangat bagus yakni mencapai 79%. peningkatan presentase nilai kemampuan sosial emosional anak dari pra siklus hanya 35 % siklus I 36 % siklus II 50% dan siklus III menjadi 79 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui metode bercerita dengan boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok B RA Al Huda Rejomulyo Kecamatan Kras Kabupaten Kediri. Sehingga hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini dapat diterima. (Maratus Kibtiyah. 2015)

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil subjek dari siswa/i yang berusia 5-6 tahun di RA Al-Mukhlisin Kecamatan Medan Denai, Penelitian dilakukan pada bulan Agustus Tahun Ajaran 2020/2021. Yaitu dikelas B yang berjumlah 15 orang anak. Tindakan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran yang merupakan objek penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan. Penelitian tindakan ialah penelitian yang dilaksanakan menggunakan cara sistematis mulai dari mengumpulkan data dan melaksanakan tindakan dalam rangka memperbaiki mutu pelayanan. Khusus dalam bidang

pendidikan, Mills menjelaskan bahwa penelitian tindakan bertujuan untuk meningkatkan mutu lingkungan pendidikan, pembelajaran dan cara peserta didik belajar. Penelitian ini dilakukan terhadap sekelompok komunitas pada setting alamiah secara bersiklus dan berkesinambungan. Produknya berbentuk peningkatan mutu layanan. Prosedur penelitian dimulai dengan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi yang dilakukan dengan cara siklus.

C. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Perkembangan Awal Kemampuan Sosial Anak

a. Pengamatan

Proses pengamatan dalam pembelajaran ditujukan untuk mengetahui perkembangan sosial anak. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran merupakan faktor utama dalam pengamatan. Maknanya guru harus bisa menguasai berbagai metode pembelajaran untuk mengkoordinir kelas sehingga kondisi saat berlangsungnya pembelajaran keadaan kelas menjadi kondusif dan efektif.

Sebelum metode bermain peran diterapkan di RA Al-Mukhlisin, peneliti terlebih dahulu mewawancarai guru dan satu anak untuk mendapatkan informasi tentang keadaan awal anak serta kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di RA Al-Mukhlisin khususnya pada perkembangan sosial anak.

Pengamatan dan wawancara yang dilakukan di tahap prasiklus, didapati hasil bahwasannya masih rendahnya perkembangan sosial anak. Ketidacapaian indikator pada tindakan prasiklus ini mendefinisikan bahwa diperlunya tindakan penelitian selanjutnya. Ketidaktercapaian indikator yang ada dalam penelitian sebelum tindakan adalah anak masih belum mau bekerja sama dengan temannya saat bermain kelompok, ada beberapa anak yang tidak mau membagikan apapun miliknya dengan temannya, masih ada anak yang tidak peduli dengan temannya, masih ada anak yang belum berkeinginan untuk menolong temannya, masih ada anak yang tidak ramah dengan teman dan orang baru, dan masih ada anak yang belum bisa beradaptasi dengan lingkungan sekolahnya. Ini didasarkan oleh pengetahuan serta pengalaman guru yang belum memadai untuk mengoptimalkan perkembangan sosial anak. Kurangnya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran juga menjadi kendala dalam perkembangan sosial anak. Sehingga anak lebih diutamakan untuk berkembang kognitifnya dari pada sosial emosionalnya.

Pratindakan ini dilakukan untuk mengetahui keadaan awal perkembangan sosial

anak sebelum dilakukan tindakan. Data keadaan awal perkembangan sosial anak nantinya akan dibandingkan dengan data hasil setelah dilakukannya tindakan . Hasil yang diperoleh berdasarkan lembar observasi sebagai berikut:

Hasil Observasi Awal

No.	Pra Tindakan								Persentase (%)	Keterangan
	Kode Anak	Indikator								
		1	2	3	4	5	6			
1.	A	1	1	2	1	1	1	29,16 %	BB	
2.	B	1	1	1	1	1	1	25 %	BB	
3.	C	1	1	1	1	1	1	25 %	BB	
4.	D	1	2	1	1	1	1	29,16 %	BB	
5.	E	1	2	1	1	1	1	29,16 %	BB	
6.	F	1	2	1	1	2	1	33,33 %	BB	
7.	G	1	2	1	1	2	1	33,33 %	BB	
8.	H	2	2	2	1	2	2	45,83%	BB	
9.	I	1	2	1	1	2	1	33,33 %	BB	
10.	J	2	2	2	2	2	2	50 %	BB	
11.	K	2	2	2	2	2	2	50 %	BB	
12.	L	1	1	1	1	1	1	25%	BB	
13.	M	1	1	1	1	2	1	29,16%	BB	
14.	N	1	1	1	1	2	1	29,16%	BB	
15.	O	1	1	1	1	1	1	25%	BB	
Jumlah Skor		118								
Rata – rata		7.86								

2. Hasil dan Pembahasan Siklus I

Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak 5 – 6 Tahun Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siklus I

No.	SIKLUS I								Persentase (%)	Keterangan
	Kode Anak	Indikator								
		1	2	3	4	5	6			
1.	A	2	2	2	2	3	2	54,16 %	MB	
2.	B	2	2	3	2	2	2	54,16 %	MB	
3.	C	3	3	3	3	3	3	75 %	BSH	
4.	D	2	3	2	2	3	2	58,33 %	MB	
5.	E	3	3	2	2	2	2	58,33%	MB	
6.	F	3	3	2	2	3	2	62,50%	BSH	
7.	G	2	3	2	2	3	2	58,33%	MB	
8.	H	3	3	3	2	3	3	70,83%	BSH	
9.	I	2	3	2	2	3	2	58,33 %	MB	
10.	J	3	3	3	3	3	3	75%	BSH	
11.	K	3	3	3	3	3	3	75%	BSH	
12.	L	2	2	2	2	2	2	50%	MB	
13.	M	3	2	2	2	3	2	58,33%	MB	
14.	N	2	2	2	2	3	2	54,16%	MB	

15	O	3	3	3	3	3	3	75%	BSH
Jumlah Skor		225							
Rata – rata		15							

Hasil perkembangan sosial anak setelah dilakukan tindakan I memperoleh rata-rata nilai setiap anak adalah 15. Dari 15 orang anak, 9 anak mendapatkan nilai mulai berkembang (60,00%), kemudian ada 6 anak yang mendapatkan nilai berkembang sesuai harapan (40,00%) dan tidak ada satupun anak yang mendapatkan nilai berkembang sangat baik. Ringkasan perkembangan anak dapat dilihat dari table berikut ini:

Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	0	0%	BSB
60%-79%	6	40,00%	BSH
40%-59%	9	60,00%	MB
0%-39%	0	0%	BB

Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Siklus II

No.	Kode Anak	SIKLUS II						Indikator	Persentase (%)	Keterangan
		Indikator								
		1	2	3	4	5	6			
1.	A	3	3	3	3	4	3	79,16 %	BSH	
2.	B	3	3	4	3	3	3	79,16 %	BSH	
3.	C	3	3	3	3	3	3	75 %	BSH	
4.	D	3	4	3	3	4	3	83,33 %	BSB	
5.	E	4	4	3	3	3	3	83,33%	BSB	
6.	F	4	4	3	3	4	3	87,50%	BSB	
7.	G	3	4	3	3	4	3	83,33%	BSB	
8.	H	4	4	4	3	4	3	91,66%	BSB	
9.	I	3	4	3	3	4	3	83,33 %	BSB	
10.	J	4	4	4	4	4	3	95,83%	BSB	
11.	K	4	4	4	4	4	3	95,83%	BSB	
12.	J	3	3	3	3	3	3	75%	BSH	
13.	M	4	3	3	3	4	3	83,33%	BSB	
14.	N	3	3	3	3	4	3	79,16%	BSH	
15.	O	3	3	3	3	3	3	75%	BSH	
Jumlah Skor		300								
Rata – rata		20								

a. Refleksi

Hasil analisis yang telah ringkas ini dapat dinyatakan bahwa anak mengalami peningkatan yang optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil pendapatan skor persentase sebesar 20% dan data pada siklus II mendapatkan skor persentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian tidak akan dilakukan pada kegiatan bermain peran siklus berikutnya.

Untuk mengetahui peningkatan perkembangan sosial anak pra tindakan dan selama siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11

Kondisi Peningkatan Pencapaian Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Bermain Peran Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Kode Anak	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	A	6	13	19	Meningkat
2	B	7	13	19	Meningkat
3	C	6	12	18	Meningkat
4	D	7	14	20	Meningkat
5	E	7	14	20	Meningkat
6	F	8	15	21	Meningkat
7	G	8	14	20	Meningkat
8	H	11	17	22	Meningkat
9	I	8	14	20	Meningkat
10	J	12	18	23	Meningkat
11	K	12	18	23	Meningkat
12	L	6	12	18	Meningkat
13	M	7	14	20	Meningkat
14	N	7	13	19	Meningkat
15	O	6	12	18	Meningkat
Jumlah Nilai		118	213	300	Meningkat
Rata-rata		7.86	14.2	20	Meningkat
Persentase rata-rata		32,77%	59,16%	83,33%	Meningkat

Tabel di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan perkembangan sosial anak pada pra tindakan memperoleh rata-rata 1,31 (32,77%) , Siklus I memperoleh rata-rata 2,36 (59,16%), dan siklus II memperoleh rata-rata 3,33 (83,33%).

Penelitian tindakan yang dilakukan menunjukkan bahwa metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan sosial anak sangat efektif untuk anak usia dini. Jenis permainan ini dilakukan dengan cara bermain simbolik, berpura-pura, berfantasi, berimajinasi atau bermain drama. Bermain peran sebagai kegiatan menyesuaikan diri dengan orang lain. Kegiatan bermain peran akan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi pada hal baru, menemukan, mengungkapkan perasaan, berekreasi, dan belajar mendapatkan kesenangan.

Bermain peran dapat menjadi pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi anak. Bermain peran juga dapat membantu semua aspek perkembangan anak berkembang serta melatih anak memiliki imajinasi yang tinggi dalam kegiatan bermain peran. Bermain peran termasuk aktivitas mempraktikkan secara langsung pembelajaran dalam pengalaman anak usia dini. Seperti bermain peran kisah-kisah nabi dan rasul. Anak akan seolah – olah memerankan seorang nabi atau sahabat nabi. Selain menyenangkan bagi anak, anak juga dapat memahami dan mengambil hikmah atau pelajaran dari kisah-kisah nabi yang diperankan oleh anak.

D. SIMPULAN

Simpulan yang didapat dari hasil penelitian serta analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Hasil observasi awal sosial emosional anak di RA Al-Mukhlisin Kec. Medan Denai sebelum dilakukannya tindakan memperoleh skor rata-rata 7,86. Hal ini menunjukkan bahwa di RA Al-Mukhlisin dikategorikan anak belum berkembang.
2. Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 di RA Al-Mukhlisin dilakukan dengan dua siklus pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan Rpph dan Rppm, dan menggunakan media gambar untuk bermain peran. Pada tahap pengamatan, mengamati perkembangan anak menggunakan lembar observasi.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak di RA Al-Mukhlisin dengan bermain peran pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, jika digunakan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Bermain peran salah satu penerapan yang dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun. Pada siklus I perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun diperoleh data perkembangan sosial emosional anak masih rendah. Dari 15 orang anak, 11 orang anak dikategorikan mulai berkembang (80%) dan 4 anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (20%). Peningkatan yang signifikan ditunjukkan pada siklus II, Dari 15 anak kriteria berkembang sangat baik sebanyak 8 orang (53,33%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 7 orang anak (46,67%).

Anak yang mencapai kriteria mulai berkembang tidak ada dan anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang tidak ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Al.Tridhonanto,2009,*Melejitkan Kecerdasan Emosi (EQ) buah hati.*(Jakarta:Beranda Agency).
- Aliah hasan, 2006, psikologi perkembangan islami'; *Menyikapi rentang kehidupan manusia dari prakelahiran hingga pascakematian.*(jakarta:Rajawali Pers).
- Alzena Masykouri, 2011, *Membangun Sosial Emosi Anak di Usia 0-2 tahun*, (Jakarta: Dirjen PAUDNI)
- Amirullah Syarbini, 2014, *(Model Pendidikan Karakter Dalam Keluarga,*(Jakarta:Elex Media Komputindo).
- Andi Agusniatih, Jane M Monepa, 2009, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Edu Publisher).
- Arsip Suryadi, 2018, *Menggagas Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya).
- Arikunto, 2006,*Perencanaan Pembelajaran*, (Surakarta: Citra Pustaka).
- Elizabeth B, Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang kehidupan*, (Jakarta: Erlangga,, 1998).
- Ilman Saputra dan Alzena Masykouri, 2011, *Membangun Sosia-Emosional Anak Usia dini usia 4-6 tahun*, (Jakarta : Dirjen PAUDNI).
- Johni Dimiyati, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana).
- Jasa Ungguh Muliawan, 2009, *Tips Jitu Memilih Mainan Posif & Kreatif Untuk Anak Anda,*(Jogjakarta: Diva Press).
- Khadijah, 2015, *Media pembelajaran anak usia dini,*(Medan:Perdana Pubhling)
- Khadijah, 2016, *Pendidikan Prasekolah,*(Medan: Perdana Pubhling)
- Khadijah, 2007, *Permasalahan Anak Usia Dini*, (Medan, Perdana Publishing).Khadijah, 2016, *Pendidikan Prasekolah* (Medan:Perdana Pubhling).
- Kisyani Laksono dan Tatag Yuli Eko Siswono, 2018, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung:Remaja Rosdakary
- Latif Mukhtar, dkk, 2013, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)
- Makmun Mubayyin, 2007, *kecerdasan dan kesehatan Emosional anak*, (Jakarta : Pustaka Al-Kautsar).
-

- Maratus Kibtiyah, 2015, *Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B Ra Al-Huda Reejomulyo kecamatan Kras Kabupaten Kediri*
- Masnipal, 2013, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: Elex Media Komputindo)
- Mufarizuddin, 2018, *Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Educatio*, (Journal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 162-169)
- Moeslichtoen, 2004, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-kanak*, (Jakarta: Renika Cipta).
- Mulyasa, 2017, *Strategi Pembelajaran PAUD* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya).