

PENGARUH IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI

Elizabeth Prima¹, Putu Indah Lestari²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ekonomika, Bisnis dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura dan Jl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta Utara, Bali, Indonesia
Email: elizabethprima@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap perilaku prososial pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Pada penelitian ini penentuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan secara acak terhadap kelas yang ada. Ada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, satu mendapatkan perlakuan dan satu kelompok kontrol, keduanya memperoleh *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil uji-t untuk kelas eksperimen diperoleh $t_{hitung} = 16,150$ dan taraf signifikan 5% dengan df 79 diperoleh $t_{tabel} = 2,374$. Dengan membandingkan hasil t_{hitung} dan t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,150 > 2,374$), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang dibelajarkan menggunakan permainan tradisional dengan anak yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada anak usia dini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap perilaku prososial anak usia dini.

Kata Kunci: *permainan tradisional, perilaku prososial anak usia dini.*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu bentuk pembimbingan dan pengembangan potensi peserta didik supaya terarah dengan baik dan mampu tertanam menjadi kepribadiannya dalam kehidupan sehari-hari (Fadillah & Khorida, 2013). Dalam perihal ini pembelajaran anak usia dini memiliki peranan yang sangat berarti dalam memaksimalkan pertumbuhan perkembangan anak usia dini, oleh sebab itu seluruh wujud aktivitas yang dikembangkan dalam sistem pelajaran wajib terencana dengan baik dan sesuai dengan tingkatan pencapaian anak. Tujuan dari pembelajaran anak usia dini ialah menolong meletakkan dasar perilaku, sikap, kemandirian, tanggung jawab serta disiplin.

Perilaku yang perlu dikembangkan pada peserta didik salah satunya adalah perilaku prososial. Schroeder et al dalam (Gross, 2013) mendefinisikan bahwa, "Perilaku prososial mencakup perilaku yang dimaksudkan untuk menguntungkan orang lain, seperti menolong, menenangkan, berbagi, bekerja sama, menentramkan, membela, beramal, dan menunjukkan kepedulian." Sedangkan (Beaty, 2014) berpendapat bahwa kerja sama mencakup berbagai perilaku prososial, termasuk bergiliran; bergantian menggunakan mainan, peralatan, atau kegiatan; memenuhi permintaan; mengkoordinasi tindakan-tindakan untuk

mencapai tujuan; menerima ide-ide orang lain, dan bernegosiasi serta berkompromi dalam bermain. Lebih lanjut (Wentzel, 2015) menyatakan bahwa perilaku prososial berupa perilaku berbagi, bekerjasama, dan saling menolong.

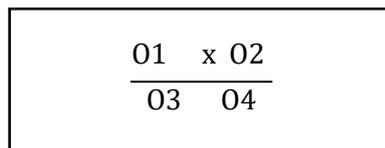
Perkembangan kemampuan anak dalam bersikap serta berperilaku memberikan peranan penting bagi anak usia dini untuk menyesuaikan diri dalam lingkungannya, baik itu di sekolah maupun dimasyarakat. perilaku prososial juga merupakan bagian penting pada anak usia dini yang tidak dapat terlaksana tanpa adanya proses pendidikan dan pembiasaan. Proses ini berawal dari contoh dan pembiasaan perilaku prososial yang dilakukan oleh orang dewasa (guru dan orangtua) kepada anak. Orang tua dan guru memiliki peran penting dalam mengembangkannya. Dengan pengembangan serta pembiasaan perilaku prososial pada anak usia dini diharapkan anak dapat memenuhi tuntutan di masa yang akan datang.

Perilaku prososial dapat dikembangkan melalui permainan. Seperti yang dinyatakan Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2012) bahwa bermain dapat merangsang perkembangan anak untuk belajar menerima, berekspresi, dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Bermain juga merupakan hal penting dalam perkembangan anak terutama dalam menciptakan kemampuan anak untuk bersosialisasi, berempati kepada orang lain dan mengurangi egosentrisme.

Salah satu bentuk permainan yang diharapkan dapat dimainkan dan memiliki pengaruh dalam bagi perilaku prososial anak usia dini adalah permainan tradisional. Implementasi permainan tradisional diharapkan mampu memberikan pengaruh pada perilaku prososial saat bermain dengan teman sebayanya. Selain itu permainan tradisional juga sudah jarang dimainkan di sekolah sehingga melalui penelitian ini diharapkan permainan tradisional anak dapat dimainkan, dikembangkan dan dapat dikenal oleh anak usia dini.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental Design*, rancangan yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Pada penelitian ini penentuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan secara acak. Dalam rancangan ini subjek diambil dari populasi (Sugiyono, 2017). Rancangan eksperimen quasi digunakan jika variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen tidak sepenuhnya bisa dikontrol serta pemilihan subjek penelitian ini tidak dapat dilakukan dengan pengacakan individu. Rancangan penelitian *nonequivalent control group design* seperti pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Rancangan Penelitian
(Sumber: Sugiyono, 2017)

- Keterangan:
- 01 = pretest kelompok eksperimen
 - 02 = posttest kelompok eksperimen

X = perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional

O3 = pretest kelompok kontrol

O4 = posttest kelompok kontrol

Pada rancangan penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, satu mendapatkan perlakuan dan satu kelompok kontrol, keduanya memperoleh *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini diberikan perlakuan *post-test* untuk mengetahui perkembangan anak. Pemberian *pre-test* biasanya digunakan untuk mengukur equivalensi atau penyetaraan kelompok (Dantes, 2017). Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini terdiri tiga tahapan yang dapat dijelaskan dengan Tabel 1.

Tabel 1. Langkah-langkah Penelitian

No	Persiapan Eksperimen	Pelaksanaan Eksperimen	Akhir Eksperimen
1	Melaksanakan observasi;	melakukan <i>pre-test</i> ;	hasil observasi pada <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> tentang peningkatan prososial anak usia dini;
2	Menentukan kelas eksperimen;	memberikan pengarahan terhadap guru kelas mengenai permainan tradisional;	Analisis hasil penelitian untuk menguji hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak;
3	Menyusun RPPH dan sumber belajar; dan	melaksanakan penelitian yaitu memberikan perlakuan yaitu permainan tradisional pada kelas eksperimen; dan	menyusun pembahasan mengenai hasil analisis ; dan
4	Menyusun penilaian	rubrik memberikan <i>post-test</i> terhadap peningkatan prososial pada kelas eksperimen.	kesimpulan hasil penelitian.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas (Variabel Independen) adalah implementasi permainan tradisional dan variabel terikat (Variabel Dependen) adalah pengaruh perilaku prososial anak usia dini.

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa jumlah siswa dan hasil observasi. Sedangkan sumber data dalam penelitian ini, adalah: a) Sumber data primer yaitu wawancara kepala sekolah dan guru TK Nuansa Udayana Siligita, instrumen dan dokumentasi dan b) Sumber data sekunder adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti seperti kajian pustaka.

3. Hasil dan Pembahasan

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap perilaku prososial pada anak Kelompok B TK Nuansa Udayana Siligita. Data pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap perilaku

prososial anak diperoleh dari hasil *post-test* yang diberikan pada akhir penelitian. Kelompok eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kelompok B2 yang berjumlah 20 anak sedangkan kelompok kontrol adalah Kelompok B3 berjumlah 20 anak. Maka jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 40 anak. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah rubrik penilaian. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design* dengan mengujikan uji-t sebagai alat ukur menganalisis data.

Kelompok B2 sebagai kelas eksperimen dan Kelompok B3 sebagai kelas kontrol diberikan *pre-test* di awal penelitian. Kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan tradisional kemudian diberikan *post-test* untuk melihat pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap perilaku prososial anak. Begitu pula Kelompok B3 sebagai kelompok kontrol diberi perlakuan berupa pelajaran konvensional, kemudian diberikan *post-test* untuk memperoleh peningkatan perilaku prososial anak.

Uji Instrument

Sebelum melakukan penelitian, instrument yang sudah dibuat dilakukan pengujian melibatkan 20 orang siswa. Hal ini bertujuan untuk memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sehingga menghasilkan data yang relevan. Uji instrument ada 2 macam yaitu uji validitas dan realibitas.

Uji Validitas

Butir indikator yang digunakan dalam penelitian ini diuji validitasnya dengan hasil seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Validitas Indikator Correlations

		Correlations			
		P1	P2	P3	Total
P1	Pearson Correlation	1	.698**	.504*	.896**
	Sig. (2-tailed)		.001	.023	.000
	N	20	20	20	20
P2	Pearson Correlation	.698**	1	.356	.837**
	Sig. (2-tailed)	.001		.123	.000
	N	20	20	20	20
P3	Pearson Correlation	.504*	.356	1	.740**
	Sig. (2-tailed)	.023	.123		.000
	N	20	20	20	20
Total	Pearson Correlation	.896**	.837**	.740**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Dari tabel 2 diperoleh hasil Indikator 1 = 0,896; Indikator 2 = 0,837; dan Indikator 3 = 0,740. Hasil hitung setiap indikator di atas 0,05 ($> 0,05$) hal ini menunjukkan indikator sebagai alat ukur adalah valid.

Uji Reliabilitas

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini kemudian dihitung pula reliabilitas butir indikator. Hasil pengukuran Uji Reliabilitas seperti pada Tabel 3. Kemudian dihitung reliabilitas butir indikator mendapatkan hasil $R_{hitung} = 0,767$ dengan $dk = 20$ diperoleh nilai $R_{tabel} = 0,444$ sehingga $R_{hitung} = 0,767 > R_{tabel} = 0,444$. Hasil menunjukkan indikator yang digunakan sebagai alat ukur adalah valid.

Tabel 3. Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.767	3

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis uji-t, terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Untuk mengetahui sebaran data pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap perilaku prososial anak berdistribusi normal dan tidak, maka data di uji menggunakan analisis SPSS 22 For Windows. Rekapitulasi hasil uji normalitas data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada Tabel 4 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Prososial AUD	Pre Test Eksperimen	.165	20	.160	.918	20	.089
	Post Test Eksperimen	.216	20	.016	.855	20	.006
	Pre Test Kontrol	.205	20	.028	.849	20	.005
	Post Test Kontrol	.155	20	.200*	.944	20	.286

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas sebaran data kelompok kontrol menggunakan SPSS 22 For Windows, menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk data kelas

eksperimen hasil pretest sig 0,160 dan untuk data post-test 0,016. Sedangkan kelas kontrol hasil pretest sig 0,028 dan untuk data post-test 0,200. Hasil menunjukkan data terdistribusi normal karena keseluruhan nilai sig > 0,05 sehingga disimpulkan bahwa sebaran data untuk pretest dan post-test berdistribusi normal.

Uji homogenitas varians dilakukan terhadap data pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap perilaku prososial kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil perhitungan $F = 0,68$ sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5 % dengan derajat kebebasan (dk pembilang $20-1= 19$ dan dk penyebut $20-1= 19$) = 2,74, sehingga $F_{hitung} = 0,68 < F_{tabel} = 2,74$ maka varians kedua kelompok data homogen. Ini berarti bahwa varian antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional dan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional homogen.

Hipotesis penelitian yang diuji adalah H_0 yang berbunyi tidak terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh prososial anak yang dibelajarkan melalui implementasi permainan tradisional dengan anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok B. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas varians yang diperoleh kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) berdistribusi normal dan varians kedua kelompok homogen, berdasarkan hal tersebut maka statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t dengan rumus pooled varians. Dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, dan jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan (dk = $20+20-2 = 38$) diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,538$. Hasil perhitungan uji hipotesis perhitungan disajikan dalam Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Tabel Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences		Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation		Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test Eks - Post Test Eks	-4.450	.510	.114	-4.689	-4.211	-38.990	19	.000	
Pair 2	Pre Test Kontrol - Post Test Kontrol	.100	.447	.100	-.109	.309	1.000	19	.330	

Berdasarkan Tabel 5, untuk kelas eksperimen diperoleh $t_{hitung} = 38,990$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan dk = 38 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,538$ sehingga $t_{hitung} = 38,990 > t_{tabel} = 2,538$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $38,990 > 2,538$. Hasil menunjukkan perlakuan eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan atau berbeda nyata (H_1 diterima H_0 ditolak) p value < 0.05 ($0.00 < 0.05$). Sementara untuk kelas control diperoleh $t_{hitung} = 1,000$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan dk = 38 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,538$ sehingga $t_{hitung} = 1,000 < t_{tabel} = 2,538$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,000 < 2,538$. Hasil menunjukkan perlakuan kontrol tidak memberikan pengaruh yang signifikan atau berbeda tidak nyata (H_1 ditolak H_0 diterima) p value > 0.05 ($1.000 > 0,05$).

Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap prososial anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol anak Kelompok B di TK Nuansa Udayana Siligita Ajaran 2021/2022 ditolak, dan H_1 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan implementasi permainan tradisional terhadap perilaku prososial anak antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen anak Kelompok B diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku prososial anak yang dibelajarkan dengan permainan tradisional dengan anak yang tidak dibelajarkan melalui permainan tradisional pada anak Kelompok B TK Nuansa Udayana Siligita Ajaran 2021/2022.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *post-test* dari kedua kelompok penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* kelompok eksperimen adalah 9,05 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 13,50. Sedangkan nilai rata-rata hasil *pretest* kelompok control adalah 5,05 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 4,95. Dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kedua kelompok tersebut, maka dapat dikatakan kelompok yang dibelajarkan melalui implementasi permainan tradisional memiliki nilai rata-rata lebih besar dibandingkan yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional.

Setelah mendapatkan hasil *post-test*, maka dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu sebelum dilanjutkan ke uji-t. Adapun uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa sebaran data *post-test* kedua kelompok tersebut berdistribusi normal dan varians data kedua kelompok tersebut homogen. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan varians data homogen, maka analisis data dilanjutkan dengan menggunakan uji-t.

Dari hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 38,990$ dan taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan 38 diperoleh $t_{tabel} = 2,538$. Dengan membandingkan hasil t_{hitung} dan t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($38,990 > 2,538$), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok yang dibelajarkan dengan implementasi permainan tradisional dengan anak yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada anak Kelompok B TK Nuansa Udayana Siligita.

Over (2017) berdasarkan penelitiannya menyatakan bahwa perilaku prososial anak dipengaruhi oleh anggota kelompok yang ada dilingkungannya dan sering berinteraksi dengannya. Dalam hal ini anggota kelompok dilingkungan anak yang dapat mempengaruhi perilaku prososial ialah keluarga, guru dan teman sebaya. Dengan demikian guru sebagai pendidik, diharapkan mampu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak terutama perilaku prososial anak usia dini.

Guru dapat mengoptimalkan perkembangan anak melalui pembelajaran yang menarik dengan permainan. Permainan yang dapat digunakan dalam meningkatkan perilaku prososial adalah permainan tradisional. Melalui permainan tradisional semua aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara optimal, termasuk perilaku prososial anak. Serly (2014) menyatakan bahwa perilaku prososial dapat ditingkatkan dengan cara memberikan hadiah, *reward*, dan pujian serta memberikan permainan atau game. Dalam permainan, guru dapat memulai dengan membimbing dan memberikan arahan kepada anak, yaitu dengan cara membuat permainan tentang membangun perilaku prososial pada

anak. Misalnya dengan membuat permainan yang membutuhkan kerjasama dari tiap kelompok. Dengan mengimplementasikan permainan tradisional setiap hari, maka diharapkan anak terstimulus dan menjadi terbiasa dengan kerjasama serta merasa butuh untuk kerjasama dalam kehidupannya. Selain itu anak usia dini juga meniru perilaku sosial yang diajarkan oleh guru di kelas maupun diluar kelas dalam konteks sekolah.

Senada dengan hal ini, penelitian yang telah dilakukan (Anggraini, Sofia & Utaminingsih, 2017) yang berjudul, "Pengembangan Perilaku Prososial Melalui Aktivitas Permainan Tradisional (Studi Kasus)" menunjukkan bahwa dari pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengembangan perilaku prososial melalui aktivitas permainan tradisional pada anak kelompok B di TK Tunas Melati II Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Berdasarkan paparan tersebut dapat dikatakan bahwa Implementasi Permainan Tradisional berpengaruh terhadap Perilaku Prososial Anak Kelompok B di TK Nuansa Udayana Siligita Tahun Ajaran 2021/2022.

4. Simpulan

Terdapat pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap perilaku prososial anak saat proses pembelajaran berlangsung melalui permainan tradisional. Anak terlihat antusias berpartisipasi saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga menampilkan peningkatan perilaku prososial saat proses bermain permainan tradisional dalam kelompoknya. Perilaku prososial yang nampak saat permainan tradisional berlangsung adalah kerjasama, kekompakan dan saling membantu dalam tim kelompoknya. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan perilaku prososial melalui implementasi permainan tradisional dalam penelitian ini.

5. Daftar Rujukan

- Anggraini, S., Sofia A., Utaminingsih, D. 2017. Pengembangan Perilaku Prososial Melalui Aktivitas Permainan Tradisional (Studi Kasus), Jurnal Pendidikan Anak PG PAUD FKIP Universitas Lampung, Vol.3 (2): 1-11.
- Beaty, J.J. 2014. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Dantes, Nyoman. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Gross, R. 2013. *Psychology: The Science of Mind and Behaviour (Sixth Edition)*. Terj.Helly P. S, dan Sri M. S. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhammad Fadillah & Lilif Mualifatu Khorida. (2013). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Over, H. 2017. *The Influence Of Group Membership On Young Children's Prosocial Behavior*, 20: 17-20.
- Serly. 2014. Studi Tentang Perilaku Prososial dan Penanganan Konselor terhadap Perilaku Unsosial Pada Anak Usia Dini di TK Islam Surabaya, Jurnal BK Unesa, 4 (1): 1-5.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani N. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Wentzel, K. 2015. *Prosocial Behaviour and Schooling. Encyclopedia on Early Childhood Development*. USA: University of Maryland at College Park.