

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-5 MELALUI PERMAINAN MEMANCING PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB TUNAS BANGSA KEDUNGTURI GUDO JOMBANG

Sari Noermayanti

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: noermayanti.sariroti@gmail.com

Rachma Hasibuan

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: rachmahasibuan@gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan memancing pada anak usia 3-4 Tahun di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang. Subyek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang yang berjumlah 12 anak. Teknik Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yaitu berdasarkan analisis refleksi pada setiap siklus. Hasil dari penelitian ini pada siklus I aktivitas guru menunjukkan persentase 77,50% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 92,50%. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 77,50% meningkat menjadi 92,50% pada siklus II. Nilai rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada siklus I tingkat perkembangannya memperoleh persentase sebesar 70,83% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87,50%. Berdasarkan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang melalui permainan memancing.

Kata kunci : Konsep Bilangan 1-5, Permainan Memancing.

Abstract

This classroom action research aims to know the improvement of the ability to recognize the concept of 1-5 through fishing game in children aged 3-4 years in KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang. Research subjects were children aged 3-4 years in KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang which amounted to 12 children. Techniques Data collection using observation and documentation. Technique of data analysis this research use descriptive statistic that is based on reflection analysis at every cycle. The results of this study on the first cycle of teacher activity showed a percentage of 77.50% then in cycle II increased to 92.50%. Activities of children in the first cycle of 77.50% increased to 92.50% in cycle II. The average value of the ability to recognize the concept of 1-5 numbers in cycle I the level of development obtained a percentage of 70.83%, while in the second cycle increased to 87.50%. Based on the data analysis it can be concluded that there is an increase in the ability to recognize the concept of 1-5 numbers in children aged 3-4 years in KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang through the game of fishing.

Keywords: *The Concept of Numbers 1-5, Fishing Game.*

PENDAHULUAN

Untuk menetapkan kualitas pendidikan di Indonesia, maka pendidikan anak usia dini (PAUD) harus memiliki standar atau patokan yang dijadikan sebagai ukuran untuk menilai mutu layanan lembaga PAUD. Berlakunya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, menjadi panduan dalam proses pembelajaran terkait dengan standar yang harus dicapai oleh anak. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini atau STPPA merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Wiyani, 2016:90-91).

Berdasarkan lingkup perkembangan kognitif, khususnya belajar pemecahan masalah, salah satu tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun adalah menyebutkan bilangan angka 1-10 (Lampiran I Permen Dikbud nomor 137 tahun 2014:15). Adapun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Desember 2016 di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang ditemukan masalah terkait pemahaman konsep bilangan. Hal ini tampak ketika guru menanyakan angka tertentu kepada anak misalnya "4", masih terdapat 8 anak (44,44%) yang belum mampu menjawab secara spontan, tetapi masih melihat peraga lambang bilangan yang ditempel di dinding kelas dan menghitungnya dulu dari 1, 2, 3, baru menjawab 4, artinya baru 10 anak (55,56%) yang menguasai konsep bilangan.

Beberapa metode pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang adalah dengan menggunakan jari yaitu telunjuk satu, dua jari dua dan seterusnya, kemudian juga menggunakan media benda yang ada disekitar dan juga menggunakan LKA sebagai sumber belajar. Berdasarkan pengamatan tersebut diketahui bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam menemukan pengalamannya sendiri dalam belajar, dan kegiatan pembelajaran jadi kurang menarik buat anak.

Oleh karenanya untuk meningkatkan aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1 sampai 5 perlu diupayakan sebuah perbaikan dalam pemberian stimulus. Salah satu metode yang direncanakan yaitu melalui pendekatan bermain. Dipilihnya pendekatan bermain dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa bermain adalah salah satu kesukaan mayoritas anak usia dini. Secara normal tidak ada seorang anak pun yang tidak suka bermain. Semua anak suka bermain, meskipun sifatnya sangat sederhana. Oleh karenanya, metode bermain ini rasanya sangat cocok bila diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini (Fadlillah,2016:168).

Adapun bentuk permainan yang digunakan adalah permainan pancing. Peneliti memilih permainan memancing berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

1. Kegiatan bermain tersebut sesuai dengan karakter anak usia dini yaitu anak suka bermain, maksudnya setiap anak usia dini merupakan usianya bermain. Artinya, anak akan mengisi hidup-hidup dalam kesehariannya dengan bermain. Dengan dasar inilah muncul istilah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa bermain erat kaitannya dengan dunia anak-anak (Fadlillah, 2016:58-59).
2. Hasil penelitian Usti (2013), diperoleh hasil bahwa kegiatan bermain pancing angka bagi anak tunagrahita ringan mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka.

Bermain pancing merupakan suatu kegiatan bermain yang terbuat dari kayu yang berbentuk pancing dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing. karena bermain itu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak, sehingga anak tidak mudah bosan dengan bermain pancing angka tersebut (Usti, 2013:480). Melalui media bermain pancing angka, ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal angka.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan memahami konsep

bilangan 1-5 melalui permainan memancing Angka. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan memancing pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang"

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah aktivitas anak dan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak melalui permainan memancing dapat pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang?
2. Bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak melalui permainan memancing dapat pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang?

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui aktivitas anak dan guru dalam peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak melalui permainan memancing pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak melalui permainan memancing pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang.

Menurut Sujiono (2008:11.35) permainan memancing bertujuan untuk memasang jumlah dengan lambang bilangan. Bermain pancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari plastik yang berbentuk pancing dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing. karena bermain itu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak, sehingga anak tidak mudah bosan dengan bermain pancing angka tersebut (Usti, 2013:480).

Trihasono (2013:59-60)mengungkapkanbahwa, permaian memancing akan membuat anak semakin tertarik untuk melakukan kegiatan ini. Permaian memancing mengajarkan kepada anak untuk konsentrasi melengketkan magnit pada klip kertas. Selain melatih kesabaran anak, permainan ini dapat digunakan untuk mengajarkan konsep penambahan dan pengurangan, anak juga dapat menunjukkan ikan terbesar dan terkecil.

Melalui permainan memancing dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak. Pelaksanaan permainan memancing ikan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan memancing angka. Kemampuan berhitung dengan permainan memancing lebih

Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 Melalui Permainan Memancing Pada Anak Usia 3-4 Tahun

menarik bagi anak, sehingga anak benar-benar aktif dalam melaksanakan permainan (Irawati, 2012:11).

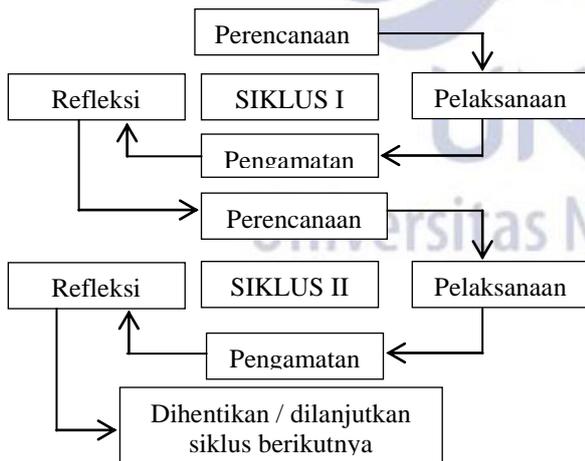
Berdasarkan penelitian Irawati (2012), dengan judul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku, diperoleh hasil yang diperoleh dari siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik, dimana tingkat penilaian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilannya sebagai berikut: Menghitung ikan yang dipancing melalui permainan memancing angka terjadi peningkatan dari 43,75% pada siklus I meningkat menjadi 83,66% pada siklus II. Mengurutkan angka 1-10 melalui permainan memancing angka meningkat dari 43,75% pada siklus I menjadi 81,25% pada siklus II. Dan membedakan ikan besar/kecil meningkat dari 56% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

Pada hasil penelitian ini relevan dengan apa yang peneliti lakukan. Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti ini juga akan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui permainan memancing angka, hanya saja pada penelitian ini subyek penelitian adalah anak kelompok bermain.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan Peningkatan Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 Melalui Permainan memancing Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang.

Alur PTK yang digunakan sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2009: 16)

Menurut Arikunto (2009:16), secara garis besar model penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di KB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang tahun pelajaran 2016/2017. Subyek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun yang berjumlah 12 anak yang terdiri dari 2 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi (pengamatan) dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5. Pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung dan dibantu oleh teman sejawat. Dalam penelitian yang dilaksanakan selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan pendokumentasian berupa foto. Foto ini dapat dijadikan bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Teknik analisis data berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru, dan aktivitas anak berupa skor dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Angka Persentase
- F = Skor yang diperoleh atau kemampuan yang dicapai anak
- N = Nilai Maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Untuk mengetahui persentase tersebut digunakan kriteria sebagai berikut:

- 80% - 100% = Sangat Baik
 - 56% - 79% = Baik
 - 26% - 55% = Cukup
 - 0% - 25% = Kurang
- (Sudjana, 2013:105-107)

Adapun indikator penelitian dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah anak mendapatkan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5. Jika pada siklus I belum mencapai target 80% dari kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan memancing, maka akan dilanjutkan pada siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas berdasarkan 2 siklus, siklus I terdiri dari 2 pertemuan peneliti menggunakan tahap-tahap penelitian antara lain tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

Tahap perencanaan peneliti menyiapkan RPPM dan RPPH. Sebagai pedoman pelaksanaan penelitian serta menyiapkan lembar observasi aktivitas guru, anak dan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Siklus I	70,00	85,00	77,50
2	Siklus II	90,00	95,00	92,50

Berdasarkan persentase di atas maka pada siklus I aktivitas guru sebesar 77,50% meningkat menjadi 92,50% pada siklus II. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Siklus I	70,00	85,00	77,50
2	Siklus II	90,00	95,00	92,50

Berdasarkan persentase di atas maka pada siklus I aktivitas anak sebesar 78,57% meningkat menjadi 90% pada siklus II. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan memancing pada Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Siklus I	66,67	75,00	70,83
2	Siklus II	83,33	91,67	87,50

Berdasarkan persentase di atas maka pada siklus I Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan memancing sebesar 70,83% meningkat menjadi 87,50% pada siklus II. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dan sudah mencapai target keberhasilan yang diharapkan yaitu $\geq 80\%$.

Hasil penelitian diatas maka permainan memancing mempunyai manfaat dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5. Peningkatan yang dicapai tersebut menegaskan bahwa kegiatan memancing mampu meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak usia 3-4 tahun diKB Tunas Bangsa Kedungturi Gudo Jombang.

Berdasarkan penjabaran hasil yang telah diperoleh pelaksanaan kegiatan permainan memancing dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak kelompok bermain. Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian terdahulu yaitu penelitian Usti (2013) yang diperoleh hasil bahwa kegiatan bermain pancing angka bagi anak tunagrahita ringan mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka. Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Irawati (2012) yang diperoleh hasil bahwa ada

peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan memancing angka di Taman Kanak-kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Fadlillah, (2016:58-59) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain sesuai dengan karakter anak usia dini yaitu anak suka bermain, maksudnya setiap anak usia dini merupakan usianya bermain. Artinya, anak akan mengisi hidup-hidup dalam kesehariannya dengan bermain. Dasar inilah muncul istilah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa bermain erat kaitannya dengan dunia anak-anak.

Permainan memancing dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak dengan cara yang menyenangkan, sehingga dalam melaksanakan kegiatan anak akan senang hati tanpa adanya paksaan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hartati (2005:11) yakni salah satu karakteristik anak usia dini masih sulit berkonsentrasi dalam jangka waktu lama kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan.

Jadi secara garis besar dapat disimpulkan bahwa permainan memancing efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 pada anak usia kelompok bermain, sehingga kegiatan ini dapat dikembangkan untuk pembelajaran pada aspek pengembangan kognitif pada anak usia dini untuk mencapai standar tingkat pencapaian perkembangannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak di Kelompok Bermain Tunas Bangsa Kedungturi dapat ditingkatkan melalui permainan memancing. Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 melalui permainan memancing tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil observasi pra tindakan, siklus I dan siklus II. Sebelum dilaksanakan tindakan dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak baru mencapai persentase sebesar 50%. Pada pelaksanaan siklus I, kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak meningkat menjadi 70,8%. Oleh karena pelaksanaan siklus I belum mampu untuk mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan peneliti, peneliti melaksanakan perbaikan melalui siklus II. Setelah pelaksanaan siklus II, kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak meningkat ditunjukkan dengan persentase sebesar 91,67%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan peneliti.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah :

Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 Melalui Permainan Memancing Pada Anak Usia 3-4 Tahun

1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya dapat mengatur anak dalam melaksanakan permainan memancing agar pada saat pelaksanaan anak tidak saling berebut.
- b. Guru hendaknya lebih mengarahkan anak agar dapat mandiri saat melaksanakan permainan.
- c. Pada saat melaksanakan permainan memancing, hendaknya guru dapat menyediakan media dan bahan dengan jumlah yang tepat sesuai metode yang digunakan.
- d. Kegiatan permainan memancing hendaknya dapat dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, tidak hanya pada kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5.

2. Bagi Peneliti

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan permainan memancing sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 di Kelompok Bermain. Selain itu juga diharapkan dapat mengembangkan kegiatan lain untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 anak mengingat kemampuan mengenal konsep bilangan 1-5 merupakan dasar bagi perkembangan ilmu selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak (Buku : 3 Seri Model Pembelajaran Di TK)*. Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak Dan Sekolah Dasar Eliyawati, Cucu, Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas. (2015). *Pedoman Penilaian*. Jakarta :Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Fadillah, M. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Hartati Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Irawati, Rosi Meri. (2012). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku*. *Naskah Publikasi*. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1658/1427> pada tanggal 20 November 2016 jam 10.45.

Sujiono, Bambang. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Triharso, Agung. (2013). *Permainan Kreatif dan Anak Usia Dini 30 Edukatif untuk Permainan Matematika dan Sains*. Yogyakarta: Andi

Usti, Afnita. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. *Naskah Publikasi*. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/976/827> pada tanggal 20 November 2016 jam 10.40.

Wiyani, Novan Ardy. (2016). *Kapita Selekta PAUD : Alternatif-Solusi Problematika Penyelenggaraan PAUD*. Yogyakarta : Gava Media