

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI METODE BERMAIN MEMANCING ANGKA PADA KELOMPOK B RA AN-NUR

Nur Faizah

Email: faizahnur47@yahoo.com

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Rachma Hasibuan

Email: rachmahasibuan@yahoo.com

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B di RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto yang masih relatif rendah. Hal ini terlihat dari 20 anak masih ada 12 anak yang kemampuan mengenal konsep bilangannya masih rendah. Anak mengalami kesulitan dalam membedakan angka yang hampir sama bentuknya misalnya antara angka 6 dan 9, dalam menulis angka masih sering terbalik, anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan dengan tepat, anak mengalami kesulitan dalam membilang dengan menunjuk benda-benda sampai 20. Hal ini dikarenakan materi pembelajaran mengenal konsep bilangan yang diberikan oleh guru tidak menarik, guru hanya menggunakan jari dalam mengenalkan bilangan, bilangan hanya ditulis dipapan tulis dan lebih sering menggunakan lembar kegiatan anak saja. Salah satu alternatif pemecahan masalahnya adalah dengan metode bermain memancing angka karena dalam pendidikan ditaman kanak-kanak proses belajar mengajar harus menggunakan kegiatan bermain sambil belajar. Selain itu metode bermain memancing angka belum pernah digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di RA An-Nur. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Memancing Angka Pada Kelompok B RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam bentuk siklus. Setiap siklusnya terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto yang berjumlah 12 anak dari 20 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan metode analisis data menggunakan statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil data penelitian pada siklus I diperoleh data kemampuan anak mengenal konsep bilangan sebesar 56.25%. Hal ini menunjukkan penelitian ini belum berhasil karena belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 85%, maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Pada siklus II diperoleh data kemampuan anak sebesar 86.97%. Berdasarkan hasil dari analisis data siklus II maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan dapat disimpulkan bahwa metode bermain memancing angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Kata kunci : Metode Bermain Memancing Angka, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

## Abstract

*The background of the study is the children's relatively low ability to recognize the concept of numbers at group B, RA An-NurJapananKemlagiMojokerto. Concerning this finding, there were 12 children out of the 20 children in the group who still had low ability to recognize the concept of numbers. The children were experiencing troubles in differentiating numbers with similar shapes, such as number 6 and 9. In addition, the problems that the children had including the frequent occasions of mistaking similar numbers while writing, difficulty in mentioning the numbers in sequential order correctly, difficulty in counting numbers by tallying things up to number 20. All of those problems were caused by the unappealing learning material on the concept of numbers which was provided by the teacher, the teacher was simply used his or her fingers in introducing numbers. The numbers were merely written on the white board and the teacher only used students' worksheets. To answer these problems, one of the solutions available is by implementing the number fishing game method and this because the teaching and learning processes at the kindergarten should incorporate educational games activities. Besides that, the number fishing game method has not been used before in the teaching and learning processes at RA An-Nur. Consequently, the aim of the study is to find out the ability to recognize the concept of numbers through the implementation of number fishing game at group B, RA An-NurJapananKemlagiMojokerto.*

*The current study is a classroom action research which is executed in cycles. Each cycle consists of: planning, implementation, observation, and reflection cycle. Furthermore, the subjects of the study were children of group B, RA An-NurJapananKemlagiMojokerto who were made up of 12 children out of the 20 children in the group. As for the data collection technique, the study employed observation and documentation. Meanwhile, for the data analysis technique, the current study used descriptive statistics.*

*According to the data gathered in cycle I, the children's ability to recognize the concept of numbers was marked 56.25%. This shows that the study has yet to reach its aim, since it has not reached the percentage of success criteria (85%). For this result, the study was continued to cycle II. In cycle II, the data on children's ability in percentage was marked 86.97%. Therefore, from this last result, it was decided that the study has reached its success. Also, it can be concluded that the number fishing game method is able to help enhance the ability to recognize the concept of numbers.*

**Key Words:** Number Fishing Game Method, Enhancing the Ability to Recognize the Concept of Numbers.

## PENDAHULUAN

Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu, secara ilmiah merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar (Yuliani, 2009:6).

Dalam Peraturan Pemerintah No. 6 tahun 2003 ayat 1 mengatur bahwa Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki Sekolah Dasar dan mempersiapkan kemampuan dasar anak untuk melanjutkan pendidikan ke sekolah Dasar.

Pada kurikulum berbasis kompetensi (KBK 2004), dinyatakan bahwa tujuan Taman Kanak-Kanak (TK) adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis atau fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni.

Pengembangan kemampuan kognitif anak di TK/RA bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan logika matematikanya. Terkadang kemampuan logika ini disebut juga sebagai kemampuan berfikir anak.

Keterampilan akan berguna dalam merencanakan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Seorang guru TK/RA seharusnya selalu bersedia bermain dengan anak dan tidak menganggap aktifitas bermain sebagai hal yang sia-sia. Guru juga dituntut untuk bersungguh-sungguh mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan sosial yaitu guru dapat mengarahkan anak untuk bekerjasama dengan temannya, anak dapat melakukan kegiatan tersebut dengan tidak terpaksa sedangkan guru memberikan motivasi dan bantuan kepada anak agar kegiatan mengenal angka pada anak dapat tercapai dengan baik (<http://edukasi.kompasiana.com/makna-kemampuan-dalam-profesikeguruan.html>).

Permainan menurut (Mayke, S, 2010:15) mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh pada anak dalam pengenalan kemampuan mengenal konsep angka terutama pada aspek kognitif. Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berpikir logis atau menyelesaikan masalah. Permainan yang dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat memperlancar kreatif anak dalam mengenal konsep angka.

Menurut Sujiono (2008:10.24), bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada usia TK dan RA. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan ajar dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

Menyadari pentingnya pembelajaran berhitung dalam kehidupan sehari-hari, maka pengenalan konsep bilangan/angka sudah di tanamkan sejak usia dini. Namun pada kenyataannya di kelompok B RA An-Nur Jember Kemplagi Mojokerto masih terdapat 12 anak dari yang kemampuan mengenal konsep bilangannya masih rendah. Anak mengalami kesulitan dalam 1) Membedakan angka yang hampir sama bentuknya misalnya antara angka 6 dan 9, 2) Menulis angka masih sering terbalik, 3) Anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan dengan tepat, 4) Anak mengalami kesulitan dalam membilang dengan menunjuk benda-benda sampai 20.

Hal ini dikarenakan materi pembelajaran mengenal konsep bilangan yang diberikan oleh guru tidak menarik, guru hanya menggunakan jari, ditulis dipapan tulis dan juga lembar kegiatan anak saja. Guru lebih sering menggunakan metode bercakap-cakap dan pemberian tugas sehingga anak kurang berminat dan pembelajaran mengenal konsep bilangan kurang tercapai dengan baik.

Untuk mengatasi pembelajaran mengenal konsep bilangan yang membosankan bagi anak, maka penulis ingin menggunakan Metode Bermain Memancing Angka untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak kelompok B RA An-Nur Jember Kemplagi Mojokerto. Karena dalam pendidikan anak di taman kanak-kanak proses belajar mengajar harus menggunakan kegiatan bermain sambil belajar. Dengan menggunakan metode ini diharapkan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Dan Keistimewaan permainan memancing ini adalah dapat menarik minat belajar anak karena berkaitan langsung dengan kehidupan anak sehari-hari yang tinggal di desa yang sering melihat kegiatan memancing di sungai, serta anak tidak mudah bosan dalam menerima materi pelajaran, sehingga penulis berkeyakinan bahwa permainan memancing ini akan dapat memacu anak lebih kreatif, aktif, dapat menggugah rasa ingin tahu pada hal-hal yang sifatnya nyata yang langsung dirasakan oleh anak, dan anak akan lebih mudah mengenal konsep bilangan. Pada permainan ini ada beberapa indikator yang dapat dikembangkan yaitu membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-20, membilang dengan menunjuk benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda) sampai 20,

membedakan konsep banyak sedikit, lebih kurang, sama tidak sama dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalahnya adalah : Apakah Melalui Metode Bermain Memancing Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Kelompok B RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto?

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Memancing Angka Pada Kelompok B RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto

Manfaat dari penelitian ini bagi guru adalah guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran, guru lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran dan manfaat bagi sekolah adalah sekolah akan memiliki dan menerapkan banyak metode dalam pembelajaran, sekolah akan menghasilkan lulusan anak didik yang berkualitas sebab pembelajaran yang bermutu.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, 2007:1.3).

Pakasi mengungkapkan (dalam Nurlaela 2009:27) bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, bilangan dan Jumlah.

Menurut Copley (2001:47) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0.

Kecerdasan matematika-logis pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, meliputi kegiatan bermain, proyek, bercerita, teka-teki, brainstorming, tanya jawab, mengamati, mencocokkan, memasangkan, menyanyi, dan lain-lain. (Musfiroh, 2011:25)

Metode adalah cara menyampaikan atau mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik (Sujiono, 2008:7.3).

Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Ia membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan ketrampilan sosial, dan membentuk perilaku (Montolalu, 2008:1.10).

## METODE PENELITIAN

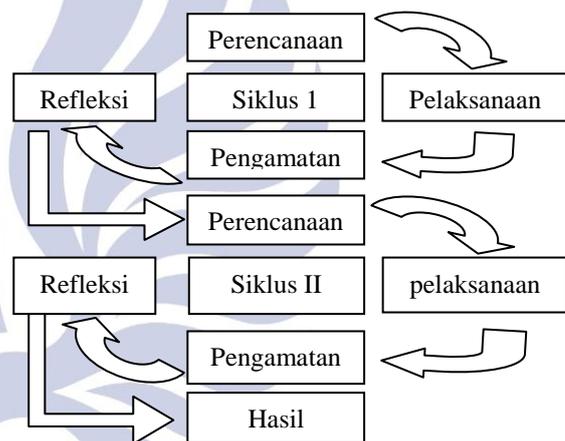
Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau yang sering disebut PTK. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa

sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Tujuannya adalah untuk memecahkan masalah yang ada dalam kelas, memperbaiki proses belajar mengajar yang kurang tepat serta meningkatkan prestasi belajar anak khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya.

Menurut Suharsimi (2008:16) ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, akan tetapi garis besarnya sama, antara lain; perencanaan tindakan (*planning*) penerapan tindakan/pelaksanaan (*action*) mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan / pengamatan (*observation and evaluation*) dalam melakukan kegiatan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan peningkatan yang diharapkan tercapai kriteria keberhasilan.

Adapun alur PTKnya adalah sebagai berikut :



Gambar 1  
Alur PTK menurut Suharsimi (2008)

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik di kelompok B RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto yang berjumlah 12 anak dari 20 anak.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan di RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto pada kelompok B. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan anak dan lembar observasi aktivitas guru. Sedangkan metode analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan persentase (%) dihitung dengan rumus :

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

( Adaptasi dari Anas Sudijono, 2012 : 43 ).

Keterangan :

P = Persentase

F = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = Skor maksimal dikalikan jumlah seluruh anak.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas berdasarkan siklus-siklus (Arikunto, 2008). Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto. Sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan dan berdasarkan temuan penelitian, peneliti telah melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus.

Dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus I pertemuan ke I didapat skor 65.83% sehingga dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran masih kurang baik. Dan pada pertemuan II didapat skor 77.5% sehingga dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran sudah termasuk baik.

Sedangkan hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap kemampuan anak pada siklus I pertemuan ke I didapat skor 56.25 %, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan anak kelompok B RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto cukup. Dan pada pertemuan ke II didapat skor 56.25 %, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan anak kelompok B RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto baik.

Pada siklus II pertemuan I hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran didapat skor 82.5% sehingga dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran sudah baik. Dan pada pertemuan II didapat skor 92.5 % sehingga dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran sudah sangat baik.

Dan dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap kemampuan anak pada pertemuan ke-1 didapat skor 74.47 %, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan anak kelompok B RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto sudah baik. pada pertemuan ke II didapat skor 86.97 %, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan anak kelompok B RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto sudah sangat baik dan terjadi peningkatan dari siklus 1.

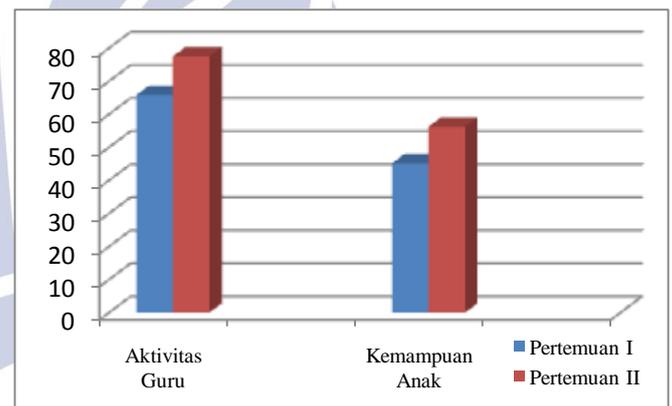
Berdasarkan hasil observasi diatas dapat terlihat adanya peningkatan siklus 1 dan siklus II yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Kemampuan Anak Siklus I**

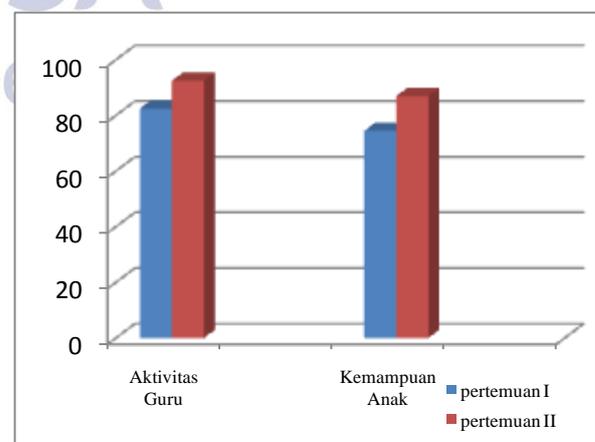
No	Lembar observasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Keterangan
1	Aktivitas Guru	65.83 %	77.5%	Meningkat 11.67 %
2	Kemampuan Anak	45.18%	56.25%	Meningkat 11. %

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Kemampuan Anak Siklus II**

No	Lembar observasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Keterangan
1	Aktivitas Guru	82.5 %	92.5%	Meningkat 17.5 %
2	Kemampuan Anak	74.47%	86.97%	Meningkat 20 %



**Grafik I.**  
**Aktivitas Guru Dan Kemampuan Anak Antara Pertemuan I dan II Pada Siklus I**



**Grafik II.**  
**Aktivitas Guru Dan Kemampuan Anak Pertemuan I dan II Pada Siklus II**

Berdasarkan grafik di atas pada siklus I pertemuan I data pengamatan pada aktivitas guru, skor yang diperoleh sebanyak 65.83%, dan dari data pengamatan kemampuan anak sebanyak 45.18%. Sedangkan pada pertemuan II untuk aktivitas guru memperoleh skor sebanyak 77.5% dan skor kemampuan anak sebanyak 56.25%.

Berdasarkan grafik di atas pada siklus II pertemuan I perolehan skor pada aktivitas guru sebesar 82.5%, dan perolehan skor pada kemampuan anak sebesar 74.47%. Sedangkan pada pertemuan II skor untuk aktivitas guru sebesar 92.5% dan skor kemampuan anak sebesar 86.97%. Sehingga sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berhasil.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan metode bermain memancing angka memiliki dampak positif dalam peningkatan kemampuan kognitif di Taman Kanak-Kanak/Roudlatul Athfal, sehingga keberhasilan anak dalam belajar menjadi meningkat. Hal ini ditandai dengan peningkatan hasil pembelajaran anak kelompok B RA An-Nur Japanan Kemlagi Mojokerto yang mengalami peningkatan 30.72%, dari 56.25% pada siklus I dan 86.97% pada siklus II dengan jumlah anak yang berhasil 10 anak dari 12 anak.

### **Saran**

Dari hasil kesimpulan tersebut, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Sekolah diharapkan dapat menyediakan berbagai alat/media guna meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan belajar agar anak merasa senang dalam kegiatan pembelajaran.
2. Guru hendaknya termotivasi untuk mencari berbagai alat/media pembelajaran yang lebih bervariasi agar dapat memberikan keberhasilan yang optimal dalam upaya meningkatkan kemampuan belajar dan dapat membantu keberhasilan belajar anak didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.

Asrori, Mohammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Copley, Molenda and Russel (2001). *Instructional Media*. New York: Macmillan Publishing Company

Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Direktorat jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.

Depdiknas, 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Mayke S. Tedjasaputra, 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Montolalu, B.E.F, 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Muliawan, Jasa Ungguh, 2009. *Manajemen Play Group dan Taman Kana-kanak*, Yogyakarta: Divapress.

Musfiroh, Tadkiroatun, 2011. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Nurlaela, 2009. *Meningkatkan Aktifitas Belajar Anak Melalui Penggunaan Metode Tanya Jawab Pada Kelompok B TK Bungaputi DWP Untad Palu*: Universitas Tadulako.

Sudijono, Anas (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sujiono, Yuliani Nurani, 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Suparman, Atwi, 2012. *Desain Instruksional*

*Modern*. Jakarta: Erlangga

Tim Penyusun. 2009, *Pedoman dan implementasi Pengembangan KTSP RA/BA/TA*, Surabaya Kanwil Depag Provinsi Jatim

Yamin, Martinis, 2013. *Strategi Dan Metode Dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)

\_\_\_\_\_. 2013. *Buku Panduan: Pelaksanaan Sertifikasi Guru Dalam Jabatan (PLPG)*. Surabaya. Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 114 Universitas Negeri Surabaya.

[http://edukasi.kompasiana.com/makna-kemampuan-dalamprofesi-keguruan\\_421739.html](http://edukasi.kompasiana.com/makna-kemampuan-dalamprofesi-keguruan_421739.html).

<http://id.wikipedia.org/wiki/memancing>

