



Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Kubus Untuk Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak

Seroja Indah¹, Syafdaningsih², Rukiyah³

PG-PAUD FKIP, Universitas Sriwijaya

E-mail: serojaindahhh@gmail.com

DOI : [10.36706/jtk.v7i1.11460](https://doi.org/10.36706/jtk.v7i1.11460)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Alat Permainan *Puzzle* Kubus untuk kemampuan membaca yang teruji validitas dan praktisnya. Model pengembangan yang digunakan adalah *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer* dengan tahapan analisis kebutuhan, desain produk, dan evaluasi yang terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation* dan *small group evaluation*. Teknik analisis data menggunakan *walkthrough* dan observasi serta daftar checklist. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 94% dan validitas media sebesar 92%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 93% termasuk dalam kategori sangat valid. Tahap *one to one evaluation* melibatkan tiga orang anak dengan hasil 90% dan tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan orang anak dengan hasil 91%, dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 90,5% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Kubus dinyatakan valid dan praktis serta layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan membaca.

Kata-kata kunci: Pengembangan Alat Permainan, *Puzzle* kubus, Kemampuan Membaca

ABSTRACT

The research aims to develop Cube Puzzle Game for reading ability that tested for validity and practicality. The development of model used are *Rowntree* and *Tessmer* formatif evaluation with the needs of analysis, product design, and evaluation stages which consist of *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, and *small group evaluation*. The technique of data analysis used *walkthrough* and *observation* include *checklist*. The results showed that the material of validity were 94% and the media of validity were 92%, obtained the average of product validity were 93% included in strong valid category. The *one to one evaluation* stage involved three children with the result of 90% and the *small group evaluation* stage used nine children with the result of 91%, from both of them obtained the average of 90,5% included in the strong practical category. Thus, the Development of Tool of Cube Puzzle Game declared valid and practical also suitable to be used to stimulate reading ability.

Key words: Development of educational game tools, cube puzzle, reading ability

PENDAHULUAN

Pendidikan memberikan pengaruh dan kontribusi yang sangat besar bagi perkembangan diri anak. Pendidikan dalam hal ini dipahami sebagai suatu tindakan yang dilakukan oleh seorang pendidik (guru) atau pengasuh anak guna mencapai tujuan yang lebih baik bagi anak. Senada dengan jurnal (Yusuf, 2018) pendidikan anak usia dini adalah tingkat pendidikan sebelum tingkat pendidikan dasar yang merupakan usaha dalam membina yang ditunjukkan kepada anak usia 0 tahun sampai 6 tahun dilakukan dengan memberi stimulus pendidikan guna mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini merupakan usia awal yang sangat penting dan utama sepanjang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan individu. Memberikan pendidikan sejak dini sangat penting untuk mengembangkan segala aspek perkembangannya dengan baik sebagai dasar untuk tahap tumbuh kembang anak selanjutnya dengan memprioritaskan aktivitas bermain sambil belajar.

Metode bermain sambil belajar ini dilakukan karena kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Bermain merupakan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai kompetensinya. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru. Dengan demikian sangat diperlukan alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan tingkatan usianya. Menurut (Malang & Malang, 2014) Alat permainan edukatif dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain sehingga dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Selanjutnya (Hijriati, 2017) mengatakan bahwa alat permainan edukatif memiliki beberapa tujuan yaitu, dapat mengasah konsentrasi anak, mengajar dengan lebih cepat, dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu, tempat, dan bahasa, dapat mempermudah guru dalam mengajar serta dapat melatih ingatan anak dan mengembangkan seluruh aspek perkembangannya dengan baik.

Aspek perkembangan anak usia dini meliputi Nilai Moral dan Agama, Fisik Motorik, Kognitif, Sosial Emosional, Bahasa dan Seni. Aspek perkembangan anak tersebut merupakan salah satu hal yang sangat penting yang harus senantiasa diperhatikan. (Malang & Malang, 2014) mengatakan bahwa salah satu aspek yang perlu ditingkatkan adalah aspek bahasa. Pembelajaran bahasa anak usia dini sangatlah dibutuhkan untuk mempersiapkan anak melanjutkan pendidikan dasar. (Pramudi et al., 2014) menjelaskan bahwa aspek bahasa terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya yaitu kemampuan membaca, menyimak, berbicara dan menulis.

Menurut (Pramudi et al., 2014) membaca adalah suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa hal seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi maknanya serta menyimpulkan mengenai maksud dari bacaan tersebut.. Anak yang kesulitan dalam pembelajaran membaca dapat mengalami kesulitan pula dalam belajar.

Dengan demikian hal tersebut harus segera diatasi dengan penggunaan media pembelajaran berupa alat permainan *puzzle* kubus untuk melatih kemampuan membaca pada anak usia dini.

Menurut (Pramudi et al., 2014) *Puzzle* kubus merupakan alat permainan bongkar pasang yang berbentuk geometri segiempat artinya dapat dimainkan dari beberapa sisi yang dijadikan sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa bagi anak usia dini agar lebih tertarik dalam kegiatan membaca. (Muloke et al., 2017) menjelaskan bahwa belajar yang dibantu alat permainan pendidikan (*puzzle*) secara benar dan teratur perkembangan kognitifnya dapat berkembang dengan baik dan cepat karena adanya permainan ini sebagai alat belajar anak. Melalui *puzzle*, anak-anak akan mencoba memecahkan persoalan yaitu dengan menyusun gambar menjadi utuh, dapat menambah keterampilan motorik halus, dapat melatih koordinasi mata dan tangan untuk memadankan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. *Puzzle* kubus dapat dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya menjadi bentuk utuh, yang terdapat bentuk gambar dan keterangannya kemudian anak dapat membaca gambar tersebut sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usai 5-6 tahun.

Pada alat permainan *puzzle* kubus ini kemampuan membaca diperoleh melalui tema yaitu pengenalan hewan beserta karakteristiknya yang dilakukan dengan cara membongkar pasang *puzzle* sehingga gambar akan berbentuk menjadi utuh dan dijadikan sumber bacaan bagi anak untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian (Pramudi et al., 2014) dalam skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media *Puzzle* 3 Dimensi Pada Anak Kelompok B”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* 3 dimensi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Cerme Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016-2017.

Melalui *puzzle* kubus kemampuan membaca anak dapat diperoleh melalui kegiatan membongkar pasang kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dengan tema binatang yang mencakup subtema ayam, ikan dan sapi beserta karakteristik dari masing-masing hewan tersebut.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan dan wawancara, diperoleh data bahwa Taman Kanak-Kanak Islam Al-Kautsar sudah menerapkan kurikulum pembelajaran K13. Peneliti mewawancarai Ibu Prastiwi selaku kepala sekolah. Hasil wawancara diketahui bahwa dalam pembelajaran anak kelompok B masih memiliki kendala yaitu dalam membaca padahal kemampuan membaca sangat penting bagi anak untuk melanjutkan pendidikan dasar. Dalam proses pembelajaran membaca anak, guru menyelipkan kegiatan membaca ketika guru menerangkan pembelajaran sesuai dengan tema yang sedang diajarkan melalui metode dikte dan menuliskannya di papan tulis tanpa memanfaatkan media yang ada.

Media pembelajaran yang tersedia didalam kelas untuk menstimulasi kemampuan membaca anak hanya berupa poster, *flashcard* dan kartu huruf. Media pembelajaran tersebut memiliki keku-rangan untuk dijadikan sebagai alat bantu belajar yaitu media rentan sobek karena hanya terbuat dari bahan kertas, media tidak dapat dilakukan dengan cara bermain sehingga membuat kurangnya daya tarik anak dalam belajar.

Hasil observasi dan wawancara di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Kautsar dapat di tarik kesimpulan bahwa sangat dibutuhkan inovasi baru dalam pengadaan alat permainan edukatif untuk menunjang proses pembelajaran membaca anak di Taman Kanak-Kanak.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model *Rowntree* dimodifikasi dengan evaluasi formatif *Tessmer*, dengan tahap perencanaan, pengembangan dan evaluasi.

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melihat karakteristik perkembangan anak kelompok B, dengan mewawancari guru pada tiga Taman Kanak-Kanak. Setelah mengetahui analisis kebutuhan serta karakteristik perkembangan anak peneliti mendeskripsikan kriteria alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum yang digunakan.

Pengembangan

Tahap pertama dalam pengembangan adalah pengembangan desain. Pengembangan desain dalam penelitian ini berupa alat permainan *puzzle* kubus. Desain yang dibuat berupa kubus yang beberapa bagian sisinya terdapat kartu gambar berserta keterangannya guna menstimulasi kemampuan membaca anak. Untuk memudahkan anak dalam bermain, peneliti memberikan tempat penyimpanan berupa koper untuk menyimpan kubus beserta kartu gambarnya.

Evaluasi

Proses evaluasi menggunakan prosedur evaluasi formatif *Tessmer*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Self evaluation, pada tahap ini peneliti melakukan penilaian sendiri terhadap alat permainan yang akan diproduksi untuk mengetahui apakah alat permainan sudah sesuai dengan kebutuhan anak, karakteristik anak dan memiliki kriteria alat permainan yang baik.

Selanjutnya *Expert review*, pada tahap ini produk yang dikembangkan kemudian diberikan kepada ahli untuk divalidasi dengan melakukan pengujian terhadap alat permainan sesuai ahli pada bidangnya. Dalam hal ini yaitu ahli materi dan hali media. Hasil validasi berupa tanggapan, komentar serta saran yang dituliskan pada lembar validasi sebagai acuan peneliti untuk merevisi produk selanjutnya.

Masuk pada tahap *one to one evaluation*, pada tahap ini alat permainan mulai diujicobakan pada tiga orang anak dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Anak tersebut diberikan pembelajaran menggunakan prototipe 1 yang sudah direvisi, pada saat proses pembelajaran anak diamati menggunakan lembar observasi untuk melihat secara langsung tingkat laku anak selama bermain. Data yang didapatkan dari observasi akan dijadikan acuan dalam melihat kepraktisan alat permainan dan dijadikan dasar untuk merevisi prototipe 1 sehingga menghasilkan prototipe 2.

Setelah mendapatkan prototipe 2, dilanjutkan dengan tahap *small group evaluation* dimana produk diujicobakan pada sembilan orang anak secara acak. Anak diberikan pembelajaran menggunakan prototipe 2 kemudian anak juga di amati menggunakan lembar observasi untuk melihat serta menilai tingkah laku selama proses pembelajaran secara langsung guna untuk melihat kepraktisan alat permainan *puzzle* kubus.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu sebagai berikut:

Teknik Checklist dan Observasi

Beberapa ahli dilibatkan untuk meng-evaluasi produk awal prototipe 1. Instrumen yang digunakan untuk mengukur produk yang dihasilkan menggunakan lembar ceklis. Data yang dikumpulkan dari lembar ceklis berupa tanggapan, saran serta komentar yang ditulis pada lembar validasi sebagai dasar peneliti untuk merevisi produk. Data hasil validasi kemudian didiskusikan untuk mendapatkan kejelasan informasi mengenai produk sebagai acuan untuk merevisi produk sampai dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Menurut (Multimedia et al., 2013) observasi dilakukan untuk mengetahui minat belajar anak menggunakan lembar observasi yang diamati secara langsung pada saat pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengukur tingkah laku anak terhadap penggunaan alat permainan *puzzle* kubus dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas anak selama belajar. Teknik observasi dilakukan pada saat *one to one evaluation* dan *small group evaluation*. Hasil observasi dicatat pada lembar observasi yang berisi kisi-kisi untuk menilai tingkah laku anak. Kisi-kisi tersebut berisi indikator yang dijadikan sebagai alat ukur untuk mengukur tingkat pencapaian perkembangan anak.

Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap tiga guru dari tiga Taman Kanak-Kanak. Data berupa kualitatif yang digunakan untuk analisis kebutuhan.

Metode Analisis Data

Analisis Data Lembar Checklist

Teknik analisis data pada lembar checklist bertujuan untuk menilai kevalidan alat permainan *puzzle* kubus. Masukan tersebut ditulis pada lembar validasi. Lembar validasi

yang diberikan kepada ahli berupa skala likert. Kategori nilai validasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Kategori nilai validasi

Kategori jawaban	Skor pernyataan
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Analisis Data Observasi

Hasil observasi pada tahap *one to one* dan *small group* dilakukan untuk melihat tingkat laku anak dan kemampuan anak pada saat proses pembelajaran menggunakan alat permainan *puzzle* kubus. Data hasil observasi kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sunarti & Rahmawati dikutip Pratiwi, dkk, 2018)

Nilai observasi dimodifikasi, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Kategori nilai kepraktisan

Rata-rata	Kategori
4	BSB
3	BSH
2	MB
1	BB

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan dan perkembangan anak di TK Islam Al-Kautsar diperoleh permasalahan bahwa dalam proses pembelajaran membaca sudah memanfaatkan media yang ada namun hanya berupa poster, kartu huruf, dan menggunakan metode dikte sehingga munculnya kebosanan bagi anak dalam belajar. Padahal kemampuan membaca pada anak masih perlu untuk dikembangkan.

Pada tahap *self evaluation* atau penilaian terhadap diri sendiri yang dilakukan oleh peneliti. Kemudian hasil penilaian menunjukkan bahwa alat permainan sesuai dengan karakteristik anak usia (5-6) tahun dan alat permainan memiliki daya tarik bagi anak karna perpaduan warna yang serasi serta aman dan mudah digunakan.

Tahap *expert review* bertujuan untuk mendapatkan materi dan media yang teruji validitasnya. Dalam hal ini melibatkan dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validator materi yaitu Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd sebagai ahli materi dan validator media yaitu Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd sebagai ahli media.

Setelah dilakukan tahap *expert review* terhadap prototipe 1, selanjutnya peneliti melakukan tahap *one to one evaluation* yang bertujuan untuk melihat kepraktisan alat permainan *puzzle* kubus atau yang disebut dengan prototipe 1 yang telah divalidasi oleh ahli. Pada tahap ini melibatkan tiga orang anak dan mereka secara bersamaan menggunakan prototipe 1. Ujicoba ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kesulitan-kesulitan yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran menggunakan alat permainan tersebut.

Pada tahap *small group evaluation*, tahap ini diujicobakan pada 9 orang anak dengan menggunakan prototipe 2. Anak dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari empat dan lima orang anak. Pada tahap *one to one* dan *small group* ini peneliti menilai tingkah laku anak menggunakan lembar instrumen observasi yang sudah dibuat dan didiskusikan dengan dosen pembimbing.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan *puzzle* kubus untuk menstimulasi kemampuan membaca pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Kautsar. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan produk Rowntree dan evaluasi formatif *tessmer* yang terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Selanjutnya untuk tahap evaluasi menggunakan model evaluasi formatif *tessmer* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu, *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 Februari 2020 sampai 09 Maret 2020 dimana pada tahap ujicoba *one to one evaluation* yang bertujuan untuk melihat kepraktisan alat permainan *puzzle*. Pada tahap ini melibatkan tiga orang anak. Ketiga orang anak tersebut adalah AKA, RA, MRA dan mendapatkan skor masing-masing 96, 89, dan 85 sehingga hasil nilai rata-rata adalah 90 dan berada pada kategori sangat praktis. Selanjutnya pada tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan orang anak, sembilan orang anak tersebut adalah AKA, RA, MRA, KOA, ASZ, SPS, HA, FT, BS dan mendapatkan skor masing-masing 96, 89, 85, 96, 96, 85, 96, 92, dan 85 sehingga mendapatkan nilai rata-rata sebesar 91 dan berada pada kategori sangat praktis. Dari nilai rata-rata tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* didapatkan nilai rata-rata sebesar 90,5 dengan kategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Dari beberapa rangkaian penelitian yang berjudul pengembangan alat permainan *puzzle* kubus untuk kemampuan membaca pada anak kelompok B yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan alat permainan *puzzle* kubus dinyatakan valid, hal ini berdasarkan penilaian ahli materi 94% dan ahli media 92% sehingga mendapatkan hasil *expert review* sebesar 93% yang dikategorikan sangat valid.
2. Dikatakan praktis dari hasil *one to one evaluation* sebesar 90% dan *small group evaluation* sebesar 91% sehingga mendapatkan hasil rata-rata sebesar 90,5%.

Dapat disimpulkan bahwa alat permainan *puzzle* kubus untuk kemampuan membaca dinyatakan valid dan praktis serta dapat digunakan untuk anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karna berkat rahmat dan hidayahnyalah peneliti dapat menyelesaikan makalah hasil penelitian ini dengan judul “Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Kubus Untuk Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak”. Artikel publikasi ilmiah ini peneliti susun guna memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan ibu Dra. Rukiyah, M.Pd selaku pembimbing yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih bapak Prof. Soefendi, M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan dan ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku koordinator program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama peneliti menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih juga peneliti tujukan pada ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan ibu Febriyanti Utami, M.Pd selaku penguji peneliti pada saat melaksanakan ujian serta ucapan terima kasih kepada ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd dan ibu Mahyumi Rantina, M.Pd selaku validator materi dan validator media yang telah memberikan saran dalam perbaikan makalah hasil penelitian ini. Lebih lanjut, peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada kepala bidang PAUD Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Ilir serta kepada semua pihak yang ada di TK Islam Al-Kautsar Indralaya selaku subjek dalam penelitian ini.

Akhir kata semoga artikel publikasi ilmiah ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan peneliti juga mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dari para pembaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak, III(2)*, 59–69. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>
- Malang, U. N., & Malang, J. S. (2014). *Pembelajaran Berbicara Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*.
- Muloke, I., Ismanto, A., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 5(1), 111977.
- Multimedia, D., Linear, O. N., That, P., & Simplex, U. (2013). *Pengembangan Multimedia pada Pokok Bahasan Program Linier yang Menggunakan Metode Simpleks. I(2)*, 108–116. <https://doi.org/10.21831/jpms.v2i2.2480>
- Pramudi, T. A., Studi, P., Biologi, P., Pendidikan, J., Dan, M., & Pengetahuan, I. (2014). *Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas bengkulu 2014. 01(01)*.
- Yusuf, M. (2018). *Pengaruh Pendidikan Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. I(April)*, 31–38.

