

PENGEMBANGAN MEDIA BALOK HURUF UNTUK ASPEK LITERASI MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI KELOMPOK A

Maria Elenora Debo¹⁾, Konstantinus Dua Dhiu²⁾, Angelina Kurnia Juita³⁾
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Citra Bakti

mariaelenoradebo19@gmail.com¹⁾, duakonstantinus82@gmail.com²⁾
angelinakurniajuita@gmail.com³⁾

Abstrak

Media balok huruf aspek bahasa yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di TK Satap SDK Foa. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan media balok huruf anak usia dini, tema binatang untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini kelompok A di TK Satap SDK Foa, (2) mengetahui kualitas hasil uji coba produk media balok huruf pada tema binatang untuk anak usia dini kelompok di TK Satap SDK Foa. Media balok huruf yang dikembangkan adalah model *ADDIE*. Model ini terdiri atas lima bagian yaitu: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Hasil penelitian pengembangan media balok huruf berdasarkan hasil uji coba ahli dan anak usia dini sebagai pengguna produk adalah sebagai berikut: (1) uji coba ahli media pada kategori valid, (2) uji coba ahli materi kategori sangat valid, (3) uji coba ahli desain kategori valid, (4) uji coba kelompok kecil kategori sangat valid, (5) uji coba perorangan dengan kategori sangat valid.

Abstract

This study aims to: (1) produce letter blocks media for early childhood, animal themes to improve the ability to recognize letters for early childhood group A in the Kindergarten of Satap SDK Foa, Aimere District, Ngada Regency, (2) determine the quality of the test results of block media products. letters on the animal theme for early childhood group A in the Kindergarten at Satap SDK Foa. While the media developed is the relevant letter block media integrated in the animal theme to be used as learning media. The developed letter block media is the ADDIE model. This model consists of five parts, namely: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. The results of the research on the development of letter block media based on the results of expert trials and early childhood as product users are as follows: (1) the media expert trial is in the valid category, (2) the material expert test is in the very valid category, (3) the design expert trials with valid categories, (4) small group trials with very valid categories, (5) individual trials with equally valid categories. Thus, based on the results of testing the letter block media for Early Childhood by experts and early childhood as users of the product, it is declared feasible to be used in the learning process. The language aspect of letter block media was developed to improve children's ability to recognize letters and is suitable for use in the learning process at the Foa SDK Satap Kindergarten.

Sejarah Artikel

Diterima:21-08-2023

Direview:17-09-2023

Disetujui:30-11-2023

Kata Kunci

Kata-kata kunci:
MediaBalok Huruf,
Menenal Bahasa

Article History

Received: 21-08-2023

Reviewed:17-09-2023

Published:30-11-2023

Key Words

Keywords: Media Block
Letters, Recognizing
Language

PENDAHULUAN

Dalam arti yang lebih luas pendidikan dapat mencakup seluruh aspek kehidupan dan segenap bentuk interaksi individu dengan lingkungannya. Proses interaksi yang dilakukan dalam rangka mewujudkan dirinya sesuai dengan tahapan dan tugas perkembangannya secara optimal sehingga ia mencapai suatu taraf kedewasaan tertentu. Hal ini sesuai dengan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Dengan demikian peran pendidik sangatlah penting dalam melakukan bimbingan serta pengajaran pada peserta didik hingga akhirnya peserta didik menjadi pribadi yang dewasa. Setiap jalur pendidikan harus dilewati secara bertahap dan teratur agar anak mampu membentuk suatu kepribadian yang baik. Salah satu pendidikan yang harus dilalui yaitu pendidikan taman kanak-kanak yang menjadi fundasi atau wadah bagi anak untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi.

Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan mendengarkan dan membedakan bunyi-bunyian dalam bahasa Indonesia (contoh, bunyi, dan ucapan harus sama) yang ditunjukkan kepada anak usia 4-5 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk dapat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dalam arti yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan motorik halus dan kasar mampu mengatasi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap, perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dalam pelaksanaan pendidikan perlu memperhatikan aspek perkembangan anak yang tercantum dalam permendikbud No. 137 Tahun 2014 antar lain yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang STPPA Standar Nasional PAUD menyebutkan bahwa aspek bahasa pada anak usia 4-5 tahun meliputi: memahami bahasa, yaitu memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat, mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia: mengungkapkan bahasa, mengulang kalimat sederhana, bertanya dengan kalimat yang benar, menjawab pertanyaan sesuai dengan bunyi pertanyaan, menyebutkan kata-kata yang dikenal, dan menceritakan kembali: Pada indikator keaksaraan yaitu, mengenal simbol-simbol, membuat coretan yang bermakna dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Dalam proses belajar mengajar guru memiliki peran penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Pendidikan Anak Usia Dini yang berperan sebagai peletak kemampuan dasar bagi persiapan anak dalam menghadapi tugas perkembangan selanjutnya harus mampu memberikan rangsangan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak secara keseluruhan, termasuk aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Proses belajar mengajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dapat dilakukan melalui kegiatan literasi. Literasi dini merupakan pembentukan keterampilan membaca dan menulis pada masa pra sekolah. Pembelajaran literasi pada anak berkaitan erat dengan kemampuan berbahasa anak.

Dalam perkembangan bahasa khususnya dalam mengenal huruf sangatlah penting untuk mengadakan perkembangan dengan tujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan kemampuan anak pada saat proses pembelajaran. Perkembangan kemampuan bahasa dalam mengenal huruf ternyata banyak yang belum bisa dipahami dengan benar oleh anak usia dini kelompok A. Banyak sekali yang masih susah dalam mengenal huruf dengan benar sesuai bunyinya dan sering digunakan secara terbalik dalam penyebutan bunyi huruf. Untuk itu dibutuhkan pengembangan yang lebih untuk perkembangan anak dalam mengenal huruf. Penelitian yang dilakukan oleh Agnes Matiled Ngatu pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dan Angka pada AUD Kelompok B di TKK Harapan Ngorabolo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) *Validasi* ahli materi memperoleh skor 100 (sangat valid); 2) *Validasi* ahli media memperoleh skor 88,57 (sangat valid); 3) *Validasi* ahli desain memperoleh skor 80 (valid); 4) uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor 100 (valid). 5) uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor 100 (sangat valid).

Kenyataan yang peneliti amati di lapangan guru belum mampu dalam mengembangkan ide-ide yang mengembangkan aspek perkembangan anak dalam kegiatan proses pembelajaran terutama pada kemampuan mengenal huruf dimana cara guru mengenal huruf pada anak hanya menyebutkan bunyi huruf kemudian cenderung memberikan media-media lain seperti media balok huruf. Dalam media tersebut terdapat huruf-huruf saja tanpa memberikan variasi yang menyenangkan bagi anak dalam mengenal huruf. Peneliti menyadari bahwa cara mengajar guru seperti ini dapat mengakibatkan kemampuan mengenal huruf pada anak sangatlah rendah dan sulit dipahami oleh anak. Media yang digunakan kurang kreatif sehingga anak merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi masalah diatas peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media balok huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Dengan adanya media balok huruf anak akan lebih semangat dan antusias, karena anak-anak lebih suka dengan kreatifitas baru yang dilakukan atau diberikan oleh guru. Balok huruf adalah kotak yang berbentuk kubus kecil yang terdiri dari enam sisi dan

setiap sisi berisi huruf. Media balok huruf terbuat dari balok dan dituliskan huruf A sampai dengan huruf Z. Sehingga perlu mengadakan pengembangan kemampuan mengenal huruf bagi anak kelompok Adengan media balok huruf. Tujuan penggunaan media balok huruf yakni, anak mampu mengenal simbol-simbol huruf secara jelas, dapat menentukan persamaan dan perbedaan bentuk huruf, dan memudahkan anak didik dalam mengenal huruf.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model *ADDIE* (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*). *ADDIE* muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi *ADDIE* yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Menurut Rohman dan Amri (2013: 210-211) menyatakan bahwa prosedur yang dilakukan model *ADDIE* ada lima tahap yaitu: *Analysis* (*Analisis*), *Design* (*Desain*), *Development* (*Pengembangan*), *Implementation* (*Uji Coba*) and *Evaluation* (*Evaluasi*). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media Balok Huruf. Dalam penggunaan model, *ADDIE* memiliki 5 tahapan prosedur yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti meneliti pentingnya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal.

2. Tahap Desain

Tahap desain digunakan untuk mengembangkan tujuan penggunaan media Balok Huruf dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang sudah ada. Kegiatan perancangan media ini ditunjukkan untuk kepentingan pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini.

4. Tahap Evaluasi

Suatu langkah penting dalam pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji ini merupakan bagian dari salah satu langkah *ADDIE*, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan.

5. Tahap Implementasi

Implementasi atau langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran *ADDIE*. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada siswa.

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dalam penelitian pengembangan menggunakan dua teknik analisis data yaitu, teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif.

1. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dalam revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media ahli desain pembelajaran, mahasiswa saat uji coba dan dosen pengampuh mata kuliah.

2. Teknik Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif presentase.

Rumus yang digunakan adalah:

- (1) Rumus untuk mengolah data per item
- (2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan
- (3) Tabel tingkat validitas

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut

Tabel 4.1 Keterangan nilai

Presentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat Valid
71% - 85%	Valid
56% - 70%	Cukup Valid
<55%	Kurang Valid

(Sumber. Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti)

PRODUK AKHIR MEDIA BALOK HURUF



Gambar 1. Produk Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Draf 1 pengembangan sebagai produk awal pengembangan yang terdiri atas instrumen penelitian media balok huruf dan panduan penggunaan media balok huruf. Instrumen penelitian media balok huruf diserahkan kepada ahli isi materi. Ahli isi media balok huruf (validator) yang menilai produk pengembangan media balok huruf adalah ahli yang profesional dalam bidang PAUD. Produk pengembangan serta instrumen yang diserahkan kepada ahli isi yaitu uji ahli isi dan media balok huruf. Data yang disajikan secara berurutan mulai dari instrumen ahli isi sampai produk.

1. Instrumen Uji Coba Ahli Konten/Materi

Instrumen ahli isi yang diserahkan kepada ahli konten (validator), setelah mendapat masukan dan saran dari ahli konten instrumen uji coba ahli isi mendapatkan persetujuan untuk digunakan pada tahap selanjutnya dengan saran dari validator. Setelah di ACC sesuai dengan saran kemudian serahkan kembali kepada ahli isi (validator) bersamaan dengan media balok huruf. Dari 7 butir komponen yang diajukan oleh peneliti media balok huruf kepada ahli isi (validator), secara keseluruhan mendapat persetujuan dari ahli isi atau validator untuk digunakan.

2. Media Blok Huruf

Media balok huruf yang dikembangkan digunakan untuk mengenal huruf kepada anak kelompok A di TK Satap SDK Foa. produk pengembangan ini dilengkapi dengan buku panduan bagi guru dan anak. oleh karena itu dapat dijabarkan bentuk produk yang dikembangkan.

Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini ada dua bahan penting yang akan dibahas yaitu pembahasan mengenai masing masing kriteria dan uji coba para ahli serta bagian utama produk media balok huruf. Berdasarkan pada uji coba ahli materi didapatkan bahwa kriteria media pembelajaran media balok huruf yang dikembangkan adalah " Valid" dengan

persentase 80%. Skor tertinggi yang diperoleh dari ahli materi yaitu 5 sebanyak 1 butir dengan kriteria penilaian yaitu materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak, materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak. Ada 4 butir pertanyaan yang memperoleh skor 4 yaitu materi relevan dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi relevan dengan kemampuan anak dan bahasa yang digunakan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan Suraya (2012: 24) menyatakan bahwa media sebagai alat belajar yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk memperoleh pesan atau informasi yang diberikan agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil uji coba ahli media terdapat bahwa kriteria pengembangan media balok huruf berada pada kriteria “Sangat Valid” dengan persentase 100%. Ahli media memberikan penilaian dari 7 butir kriteria penilaian yang ada yang memperoleh skor 5 ada 7 butir dengan kriteria kesesuaian media balok huruf jika dilihat dari segi kepraktisannya (mudah disimpan, mudah dibawa, dan mudah dipindahkan). Keputusan ahli media terhadap pengembangan media balok huruf untuk kemampuan mengenal huruf yaitu media ini layak digunakan atau diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Berdasarkan hasil uji coba ahli desain terdapat bahwa kriteria pengembangan media balok huruf berada pada kriteria “Valid” dengan persentase 86,6%. Ahli desain memberikan penilaian dari 6 instrumen penilaian ada yang memperoleh skor 4 sebanyak 4 butir kriteria penilaian yaitu kelengkapan elemen dengan RPPH. Sedangkan yang mendapatkan skor 3 sebanyak 2 butir kriteria penilaian yaitu ketepatan memilih KI dan KD terkait dengan media yang dikembangkan, ketepatan mengembangkan atau merumuskan indikator pembelajaran, kesesuaian materi dengan kompetensi kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan kompetensi. Keputusan ahli desain terhadap pengembangan media balok huruf untuk kemampuan mengenal huruf yaitu media ini layak digunakan atau diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Hal ini didukung oleh teori Azhar Arsyad (2014: 15), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar.

Dari hasil uji coba perorangan yang dilakukan di TK Satap SDK Foamelibatkan 3 orang anak kelompok A memperoleh kriteria “Sangat Valid”. Uji coba ini bertujuan untuk menentukan respon awal anak-anak terhadap produk yang diproduksi sehingga kekuarangan dalam produk dapat diidentifikasi. Pada butir instrumen penilaian pertama sampai terakhir anak memberikan jawaban “Ya” dengan skor 1. Karena media yang dikembangkan sesuai dengan lingkungan belajar anak, anak merasa senang dengan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil tanggapan, dapat dikategorikan bahwa kualitas media balok huruf berdasarkan tanggapan 3 anak ini dengan skor yang diperoleh adalah 100%.

Kemudian uji coba kelompok kecil terhadap media balok huruf melibatkan 8 orang anak di TK Satap SDK Foa . Hal ini dapat memberikan kelebihan belajar menjadi menarik dan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Menurut Arsyad (2002: 24) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang akan lebih baik lagi bagi anak usia dini dalam proses pemberian rangsangan. Berdasarkan observasi awal di TK Satap SDK Foa, peneliti menemukan masalah anak dalam melakukan proses pembelajaran yaitu menemukan anak yang masih belum bisa menyebutkan huruf tidak sesuai dengan bunyi huruf.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil peneliti pengembangan ini maka disimpulkan bahwa peneliti ini menghasilkan pengembangan media balok huruf. Media ini kemudian di uji coba oleh validator ahli materi, media pembelajaran dan desain pembelajaran, penyediaan buku panduan yang dikembangkan oleh peneliti, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil serta sebagai pengguna produk. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar angket uji coba ahli materi, media pembelajaran, desain, buku panduan uji coba ahli coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Media balok huruf sangat bermanfaat bagi perkembangan anak dalam memecahkan masalah sehari-hari. Hasil peneliti pengembangan berdasarkan uji coba ahli materi kriteria “Valid” dengan jumlah skor 80% karena produk yang dibuat sudah layak digunakan tanpa revisi dan berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran kriteria “sangat Valid” dengan jumlah skor 86,6%, RPPH yang telah dibuat dan dikoreksi oleh ahli desain RPPH baik dan layak digunakan dan hasil uji coba ahli media pembelajaran kriteria “Sangat Valid” dengan jumlah skor 100% dan layak digunakan sesuai dengan masukan dan saran dari validator ahli media pembelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Adanya peneliti tentang pengembangan media balok huruf kepala sekolah perlu memberikan dorongan dan motivasi kepada guru guru agar mengembangkan media yang mempunyai nilai edukatif dan daya tarik serta mudah dipahami anak usia dini.

2. Bagi guru atau pendidik

Berdasarkan hasil yang dikembangkan peneliti diharapkan agar guru dapat menggunakannya sebagai suatu bahan ajar pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Saran untuk peneliti selanjutnya

Peneliti lain dapat memanfaatkan untuk pengembangan aspek bahasa terutama kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini . penelitian ini dapat dilakukan pada subjek yang lebih luas, dengan memperhatikan usia, fasilitas yang menunjang . dalam menggunakan media ini balok huruf bisa untuk individu ataupun kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti, dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta:Universitas Terbuka.

Andiyani (2005). *Memperkenalkan Balok Huruf pada Anak Usia Dini*, Jakarta:Universitas Terbuka.

Ardy, dkk (2019:89). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta:Universitas Terbuka..

Ene, Helena (2018). *Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Di TKK Negeri Radha Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada*.Malanusa: STKIP Citra Bakti.

Hisna.2012. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Balok Huruf Taman Kanak-Kanak*. Pasaman Barat
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100870&val=1942> Di November 2014.

Ngatu, Agnes Maltilde (2019). *Pengembangan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dan Angka pada Anak Usia Dini dikelompok B di TKK Harapan Ngorabolo*. Malanusa: STKIP Citra Bakti.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009.

Rizki Afifah, (2021) *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Balok Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf kelas 1*.Banda Aceh.

Trisnawati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B*: Yogyakarta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wijana, Widarmi D, dkk. 2014. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.