

## **Media Pembelajaran Diotanyaisi untuk Mengenalkan Binatang Di Habitatnya, Warna, Geometri dan Keaksaraan Awal pada Anak Usia Dini**

**Suratmi**

Universitas Negeri Semarang, Email: ratmiharsono@gmail.com

Received: Desember 06, 2021

Accepted: Maret 12, 2022

Online Published: Maret 26, 2022

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan media pembelajaran Diotanyaisi (video nyata dan animasi) dalam mengenalkan binatang di habitatnya, mengenal warna, bentuk geometri dan keaksaraan awal pada anak usia dini. Peneliti menggunakan metode kualitatif, dengan melakukan observasi pada peserta didik, juga pengumpulan data berupa dokumentasi dan berkas penilaian. Media Diotanyaisi sangat menarik untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran, untuk memberikan pengalaman pertama sesuatu yang tepat, benar, dan sesuai dengan kenyataan yang ada. Media pembelajaran Diotanyaisi adalah media hasil karya guru yang isinya video bermacam binatang yang ada di bumi terdiri dari binatang buas, ternak, binatang air darat dan laut serta serangga, dengan sajian video nyata dan animasi binatang langsung di habitatnya. Disajikan dalam program presentasi Ms. PowerPoint, terintegrasi dengan pengenalan warna, bentuk geometri, dan keaksaraan awal. Dari pemanfaatan media Diotanyaisi tersebut dapat dilihat, bahwa belajar anak meningkat sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi nilai anak pada kompetensi dasar mencapai 85% dengan hasil nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan ada 9% yang mencapai nilai BSB (Berkembang Sangat Baik).

**Kata-kata Kunci:** Media, Diotanyaisi, anak usia dini.

## ***Learning Media Questioned to Introduce Animals in Their Habitat, Color, Geometry and Early Literacy in Early Childhood***

**Suratmi**

Universitas Negeri Semarang, Email: ratmiharsono@gmail.com

**Abstract:** This study aims to determine the use of learning media in question (real videos and animations) in introducing animals in their habitats, recognizing colors, geometric shapes and early literacy in early childhood. Researchers used qualitative methods by observing students. The researcher collected the data by documentation and assessment. Diotanyaisi media are very interesting to be developed into learning media, to provide the first experience of something that is appropriate, valid, and in suitable with the reality. Diotanyaisi learning media is a teacher's work media which contains videos of various animals on earth consisting of wild animals, farm, land and sea water animals and insects, with real video presentations and live animal animations in their habitat. It was presented in the presentation program Ms. PowerPoint, integrated with color recognition, geometric shapes, and early literacy. The result of using the diotanyaisi media can be seen that the children's learning improved very well. This can be seen from the recapitulation of children's scores on basic competencies. It reached 85% with BSH scores (Developing as Expected) and 9% achieving BSB scores (Very Good Development).

## Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (UU No.20 Th. 2003 Bab I pasal 1 butir 14). Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitas di masa depan. (Fridani, Lara, dkk : 2008). Sebagai guru kita harus memberikan pengalaman pertama pada anak didik kita sesuatu yang tepat, benar, dan sesuai dengan kenyataan yang ada, karena akan terpatrit dalam diri anak tersebut. Media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan untuk membantu merangsang perkembangan sikap religius, sikap sosial, pengetahuan dan ketrampilan atau daya cipta anak. Sebagaimana yang terdapat dalam ketetapan pemerintah pada Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD.

TK Desa Pondok 01 adalah lembaga kecil milik yayasan desa, yang pengelolaan sepenuhnya diserahkan pada kami para pendidiknya, penulis adalah salah satu diantaranya. Dalam hal ini penulis masih kesulitan mengenalkan berbagai macam binatang ciptaan Allah langsung di habitatnya. Hal tersebut perlu agar anak bisa mengenal lingkungan alam sehingga anak paham tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, sifat, suara, fungsi dan ciri-ciri lainnya). TK Desa Pondok 01 berada di pedesaan, tentunya hanya terbatas binatang yang ada di sekitar. Padahal masih banyak jenis dan ragam binatang diluar sana yang bisa mendukung pengembangan Kopetensi Dasar anak (Permendikbud No. 146 tahun 2014) yang diantaranya tersebut di bawah ini:

- KD 1.1. = Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya.
- KD 3.6-4.6. = Mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
- KD 3.8-4.8 = Mengenal dan menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.
- KD 3.12-4.12= Mengenal dan menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

Selain hal tersebut di atas, lembaga pun harus mampu bersaing secara positif dengan lembaga lain yang sekarang ini banyak bermunculan. Kami pun harus selalu berinovasi agar selangkah lebih maju. Untuk itu perlu diupayakan sebuah strategi optimalisasi diantaranya membuat Media Pembelajaran Inovatif Diotanyaisi (Dengan Vidio Binatang Nyata dan Animasi Melalui Presentasi) yang di terapkan di TK Desa Pondok 01 Nguter Sukoharjo.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Inovatif Diotanyaisi bisa membuat anak-anak pada TK Desa Pondok 01 mengenal berbagai macam bintang langsung di habitatnya, sehingga anak bisa mengenal lingkungan alam menjadikan anak paham tentang apa dan bagaimana benda-benda



disekitrnya (nama, warna, bentuk, ukuran, sifat, suara, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Inovatif Diotanyaisi bisa menjadikan lembaga TK Desa Pondok 01 lebih maju.

Media pembelajaran yang penulis buat, dengan tujuan sebagai berikut:

Mengenalkan berbagai macam binatang ciptan Allah yang ada di muka bumi ini, langsung pada habitatnya. Anak mampu menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitrya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Anak mampu menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh. Mengenalkan anak terhadap bermacam bentuk-bentuk geometri. Mengenalkan anak dalam keasaraan awal.

### Strategi Pemecahan Masalah

Penulis berupaya membuat Karya Inovasi sebagai media/ alat pembelajaran yang baru dan/atau memiliki kebaruan serta mampu memecahkan persoalan pembelajaran. (Briggs: dalam Badru Zaman : 2007) berpendapatbahwamedia pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Mengenalkan berbagai macam binatang langsung pada habitatnya melalui Media Pembelajaran Inovatif Diotanyaisi (Dengan vidio binatang nyata dan animasi melalui presentasi). Strategi yang penulis gunakan yaitu membuat media pembelajaran dengan teknologi komputer. Guna membantu mengembangkan 6 aspek perkembangan yang dimiliki anak, diantaranya: 1) Nilai Agama dan Moral. Untuk menanamkan rasa percaya dan bukti adanya Allah, kita bisa memanfaatkan keelokan berbagai macam ciptaan-Nya. Sebagai pondasi yang perlu ditanamkan sedini mungkin sebagai mana yang di kemukakan Ustadz Dr. Eng. Yunus Daud, Dipl. Geotherm., M.Sc. beliau berpendapat, seorang mukmin akan melihat segala apa yg diciptakan oleh Allah dengan penuh takjub. 2) Fisik Motorik Anak. Teori Dynamic System Theory yang dikembangkan Thelen & whiteneherr, mengungkapkan bahwa untukmembangun kemampuan motorik anak harus mempersepsikan sesuatu di lingkungannya yangmemotivasi mereka untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka tersebut untukbergerak. Kemampuan motorik merepresentasikan keinginananak.(Hannurofik,2010). 3) Perkembangan Kognitif Anak. Setelah dilahirkan dan menjadi bayi, manusia tumbuh dan juga berkembang. Di masa anak-anaklah manusia memiliki berbagai hal yang dianggap cemerlang seperti halnya bisa belajar, berpikir, mengenal dunia baru, mengenal berbagai hal yang paling membingungkan. Dalam semua perkembangannya anak-anak memiliki perkembangan kognitif ataupun perkembangan pikiran. (Tiffany:2018). 4) Aspek Perkembangan Bahasa anak.Bahasa adalah bentuk aturan atau sistem lambang yang digunakan anak dalam berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungannya yang dilakukan untuk bertukar gagasan, pikiran dan emosi. (Ina, 2018). 5) Sosial Emosional. Dengan bimbingan dan arahan pendidik, Sikap Prilaku Sosial anak pun bisa dikembangkan bahwa kita hidup tidak sendiri saling ketergantungan dengan lingkungan sosial. (Safitra, 2018). 6) Aspek perkembangan Seni dikembangkan dengan bernyanyi & bermain. Pendidikan seni anak adalah usaha sadar manusia dengan menggunakan medium seni (musik, tari, dan rupa) untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran pendidikan seni untuk anak usia dini. (Igustiarya, 2011).



Media Pembelajaran inovatif yang penulis buat memanfaatkan semua fasilitas dari gerak, suara, gambar bersama-sama saling keterkaitan sehingga menjadi sebuah sajian *multimedia* yang menarik.

Ruang lingkup dalam karya inovatif ini mencakup 1) Internet. Penulis mendownload macam-macam binatang dari Internet. 2) Komputer. Perangkat keras, sebagai alat utama yang digunakan penulis dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. 3) Program komputer, Sebuah aplikasi komputer berupa software yang digunakan untuk menjalankan sebuah program yang sudah dirancang sedemikian rupa, agar perangkat bisa berfungsi. 4) Pengeras suara. Ini penting sekali agar kegiatan jadi lebih hidup. 5) LCD dan Papan proyektor/ televisi, untuk tampilan menjadi lebih jelas. Penulis menggunakan program presentasi PowerPoint dari Microsoft Office. Setiap slide dirancang semaksimalnya untuk 1) Mengenalkan berbagai bentuk geometri. Pada setiap menu, tampilan pilihan dibuat macam-macam bentuk geometri. Dirancang sedemikian rupa sehingga bisa membantu mengenalkan bentuk-bentuk geometri. 2) Pengenalan warna. Setiap tampilan menu dari bentuk geometri tersebut dibuat warna-warni, dirancang sedemikian rupa sehingga bisa membantu mengenalkan warna pada anak. 3) Pengenalan huruf. Setiap tampilan menu dari bentuk geometri dengan warna-warni tersebut dilengkapi kata, dari nama-nama binatangnya. Setiap tampilan, huruf dibuat jelas, memanfaatkan animasi yang ada. 4) Mengenal lambang bilangan/angka. Pada menu-menu tersebut di atas, dilengkapi juga dengan angka 1-10. Setiap menu ada tampilan angka dengan jelas. Dan anak diajak membilang baik bentuk geometrinya, warnanya, jumlahnya, dll. Untuk melatih anak agar bisa menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. 5) Mengenalkan macam-macam binatang yang ada di bumi ini langsung dari habitatnya. Menu-menu yang dibuat dengan tampilan tersebut di atas, jika dipilih/di klik pada tulisannya, maka akan menampilkan video binatang sesuai nama binatang tersebut. Bisa berupa video nyata, video animasi, maupun gambar. 7) Pada pilihan gambar binatang, akan tampil gambar binatang sesuai pilihan, dilengkapi huruf-huruf yang menyusun nama dari binatangnya. Dan jika di klik pada gambar akan muncul video sesuai gambar tapi berbeda isinya dengan video dari menu yang langsung di pilih sebelumnya.

Keunggulan dari media pembelajaran tersebut diantaranya: 1) Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisan). 2) Bisa mengemas satu jenis kegiatan untuk mengembangkan lebih dari satu lingkup perkembangan pada diri anak. Jadi kegiatan bisa terintegrasi. Pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya: 1) Memperbesar benda yang kecil seperti kuman, bakteri, semut, nyamuk dan lain-lain. 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke dalam kelas, seperti gajah, hiu, komodo, dan lain-lain. 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, misalkan berkembang-biaknya hewan, metamorfose kupu-kupu dan lain-lain. 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti binatang yang hidup di tengah hutan, di dalam laut, binatang yg hidup di salju, dan lain-lain. 5) Menyajikan binatang berbahaya, seperti singa, harimau, buaya, dan lain-lain. Video yang mendukung media pembelajaran ini ada 193 file video (a-z), diantaranya: 1) Ada 148 macam binatang meliputi video bermacam-macam binatang ternak (diantaranya, sapi, kerbau, kambing, babi, ayam, bebek, bermacam burung, kelinci, onta, kuda dan lain sebagainya). Video binatang liar, (diantaranya gajah, buaya, komodo, beruang, srigala, harimau, jerapah, gorila, monyet, ular dan lain sebagainya). Berbagai serangga (macam-



macam kupu, capung, kepik, dll), bermacam-macam binatang yang hidup di laut/air (ubur-ubur, gurita, kuda laut, penyu, udang, lele, dll). 2) Video bermacam-macam animasi binatang. 3) Video bermacam-macam perkembang biakan binatang (kelinci, siput, gajah, hiu, dan lain-lain). 4) Film suasana di kebun binatang dalam dan luar negeri. Media Pembelajaran ini merupakan file presentasi yang terdiri dari 26 slide diantaranya: 1) Slide pertama berisi judul media pembelajaran. 2) Kedua berisi tips penggunaan. 3) Ketiga, mengajak kita berdoa sebelum melihat macam-macam binatang, dan melihat video kebun binatang di Afrika. 4) Ke empat. Adalah Menu Utama sebagai pengendali menjalankan/memilih tampilan yg disesuaikan dengan sub-tema pada saat kegiatan. Berupa tampilan pilihan menu, dengan bentuk-bentuk geometri yang diberi angka dan warna yang berbeda-beda. Guru menjelaskan dan anak diajak menyebutkan bentuk geometri, warna dan sekaligus angkanya. Di setiap bentuk geometri terdapat tulisan, sebagai informasi pengguna untuk menentukan pilihan dari sub menu yang akan ditampilkan. 5) Slide berikutnya (5-15) adalah sub-sub menu pilihan dari menu utama. Di sini pengguna/pendidik mempunyai kewenangan memilih untuk memfokuskan video apa yang ingin di lihat, sesuai sub tema dalam kegiatan. 6) Slide berikutnya (16-25) berisi beberapa gambar bintang. Dilengkapi dengan huruf-huruf dari nama binatangnya, ditampilkan jatuh perhuruf. Anak diajak menyebutkan. Menghitung banyaknya binatang yang ada. Guru memberi informasi terkait binatang yang di tampilkan, dan jika di klik pada gambar akan tampil video binatang sesuai gambar yang isinya berbeda dengan menu sebelumnya. 7) Slide 25 adalah penutup.

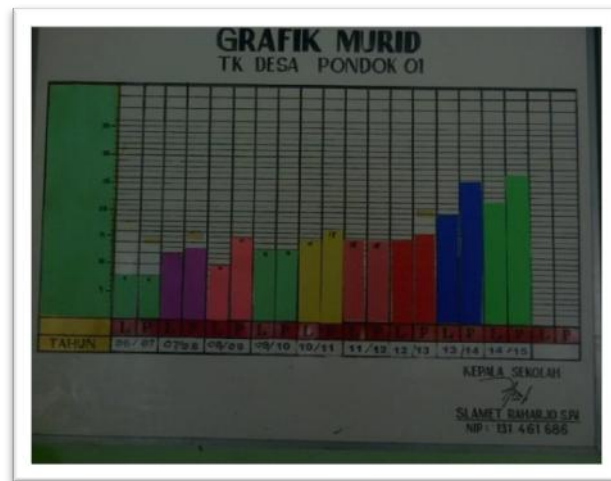
Media pembelajaran ini di berikan pada Semester I, Minggu ke 8. dengan Tema Binatang, dengan alokasi waktu 4 minggu. Model pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman (tidak menutup kemungkinan untuk model yg lain). Penyajian presentasi media pembelajaran di awal kegiatan inti saat duduk melingkar/ apersepsi. Anak diajak untuk mengamati sajian persajian dan guru memberikan bimbingan arahan penjelasan setiap menu sajian. Setiap slide untuk mengenalkan warna, bentuk geometri, jumlah, huruf, Proses pembelajaranpun bisa menyeluruh, terintegrasi dalam penyampaianya, dimaksud bisa sekaligus mengembangkan 6 aspek perkembangan yang dimiliki anak. Dalam sekali sajian, tidak harus semua di sajikan hingga slide terakhir. Bisa disesuaikan dengan kondisi dan situasi. Berikut adalah isi dari Media Pembelajaran Inovatif yang dimaksud beserta cara menjalankannya, merupakan file presentasi yang terdiri dari 26 slide.

Media Pembelajaran yang penulis buat ini ternyata mampu mengatasi persoalan yang ada. Hal tersebut bisa dibuktikan dengan beberapa kenyataan diantaranya tampak dari antusias anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap harinya lebih sering dan rajin untuk masuk. Demikian juga dari hasil rekapitulasi penilaian harian anak terutama pada kompetensi dasar yang penulis sebutkan diawal, menunjukkan peningkatan. Dari semula 75% untuk anak mulai berkembang (MB), menjadi 85% anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Dampak Kegiatan selain dari hasil belajar anak meningkat juga dapat dilihat dari antusias anak mengikuti proses pembelajaran. Selain itu prestasi anak juga meningkat. Beberapa prestasi dalam perlombaan diantaranya : 1) Memasukkan Bola Dalam keranjang, Tahun 2017 mendapatkan juara 1 tingkat karesidenan Surakarta yang diselenggarakan oleh Bina Prestasi 2) Menghafal Doa Harian tahun 2017 mendapatkan juara 1 tingkat Karesidenan Surakarta yang diselenggarakan oleh Bina Prestasi. 3) Drumband Festival se-Solo Raya Juara 2 tahun 2017. 4) Juara 1 Mars PAUD Kab. Sukoharjo tingkat Kabupaten dalam lomba kreatifitas anak Dinad P & K Kab Sukoharjo,





tahun 2019. 5) Juara 1 lomba Origami tingkat Kabupaten dalam lomba kreatifitas anak Dinad P & K Kab Sukoharjo, tahun 2021. Peningkatan jumlah siswa dari tahun ke tahun. Dari grafik penerimaan siswa baru, bisa terlihat, bahwa masyarakat semakin percaya dan yakin untuk mendaftarkan anaknya di lembaga TK Desa Pondok 01.



Gambar 1. Papan Grafik Jumlah Siswa Dari Tahun Ke Tahun

Keberhasilan penerapan strategi yang dipilih dalam mengatasi permasalahan yang muncul, tentunya tidak lepas dari adanya faktor-faktor pendukung, yaitu sebagai berikut: 1) Dengan latar belakang sebagai sumber belajar komputer sejak tahun 1993, penulis tahu dan paham, tentang pemanfaatan audio visul atau *multimedia*, sangat bagus sebagai bahan pembelajaran. 2) Didukung dengan jaringan internet yang sangat bagus di lingkungan rumah penulis, berlangganan dengan jaringan Telkom Speedy. 3) Sudah begitu banyak file-file vidio biatang nyata dan animasi terkumpul. 4) Sarpras lembaga diantaranya Leptop dan LCD dan Layar Proyektor. Dengan faktor pendukung tersebut di atas, sejak tahun 2016, penulis membuat Media Pembelajaran Inovatif Diotanyaisi agar mudah dalam penggunaannya, dan sekaligus bisa memanfaatkan media tersebut semaksimalnya (Suwarto, 2013, 2016).

Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif Diotanyaisi telah menciptakan suatu perubahan positif, baik pada proses maupun hasil belajar anak. Namun, tidak dapat dipungkiri adanya kendala-kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung, diantaranya: 1) Prasarana yang belum memadai. Lembaga TK Desa Pondok 01 adalah lembaga kecil, milik yayasan desa yang gedung atau ruang kelasnya terbatas. Sehingga tidak ada ruang kusus untuk penggunaan Media yang penulis buat, sehingga selalu bongkar pasang ketika akan menggunakan. 2) Dalam pelaksanaannya, ada sebagian anak yang menghendaki pemutaran vidio yang mereka sukai, untuk diputar berulang-ulang. 3) Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran tersebut memerlukan waktu yang lama. Sehingga menyita waktu untuk kegiatan inti yang lain.

Dilihat dari dampak positif dalam penggunaan media pembelajaran tersebut di atas, penulis semakin yakin untuk: 1) Bisa dan mau mencoba membuat media pembelajaran yang lain dalam mendukung tugas penulis sebagai peletak pondasi anak bangsa. 2) Media



pembelajaran yang penulis buat bisa dikembangkan ke tema-tema yang lain. 3) Bisa ditularkan kepada rekan/teman sesama pendidik anak usia dini agar semakin aktif, kreatif dan selalu inovatif, demi kemajuan pendidikan di Indonesia.

### Simpulan dan Saran

Setelah diadakan pengamatan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran yang penulis terapkan pada TK Desa Pondok 01 Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo, hasil belajar anak meningkat sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi nilai anak mencapai 85% dengan hasil nilai BSH (Berkemah Sesuai Harapan) dan ada 9% yang mencapai nilai BSB (Berkembang Sangat Baik). Dari keberhasilan ini dapat diambil kesimpulan bahwa melalui mediapembelajaran inovatif yang penulis buat, dapat merangsang aspek-aspek dasar perkembangan anak, sesuai tujuan pendidikan nasional pada TK Desa Pondok 01 Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo. Lembaga pun dapat bersaing positif, sehingga jumlah murid selalu meningkat setiap tahunnya.

Media Pembelajaran inovatif sangat perlu, untuk membantu tugas kita para guru di Pendidikan Anak Usia Dini. Sebagai sarana meletakkan dasar/pondasi bagi generasi bangsa. Agar tidak salah dalam memberikan pemahaman pada anak, kita para pendidik PAUD harus selalu berinovasi. Dan harus didukung dengan lembaga dimana kita mengajar. Karena media pembelajaran inovatif begitu banyak manfaatnya, selain bermanfaat bagi anak didik, memudahkan kita dalam menyediakan bahan /alat, akan bisa juga menjadikan lembaga kita lebih maju dan mempunyai keunggulan.

### Daftar Rujukan

- Badru Zaman, dkk. (2007). *Media dan sumber belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Fridani, Lara, dkk. (2008). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hannurofik, (2010). *Teori-teori Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*, Disajikan di , <https://www.scribd.com/doc/33133473/Teori-teori-perkembangan-Motorik-Auddiakses> ; 19 Oktober 2017
- Tiffany, (2018). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. <http://dosenpsikologi.com/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini> akses ; 19 Oktober 2017
- Ina, (2018). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. <http://dosenpsikologi.com/perkembangan-bahasa-anak-usia-dinidiakses> : 19 Oktober 2017
- Safitry, (2018). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. <http://dosenpsikologi.com/perkembangan-sosial-emosional-anak-usia-dini> diakses: 19 Oktober 2017



Suwarto. (2013). *Pengembangan Tes Diagnostik Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suwarto. (2016). The Biology Test Characteristic of 7th Grade by The Period of The Odd Term. *Jurnal Penelitian Humaniora*. 17(1), 1-8.

Igustiarya, (2011). *Pendidikan Seni Anak PAUD*.  
<http://Pendidikansenianak.blogspot.co.id/> diakses: 19 Oktober 2017

PERMENDIKBUD No. 137 Tahun 2014

PERMENDIKBUD No. 146 Tahun 2014

Undang-Undang No.20 Th. 2003 Bab I pasal 1 butir 14

