



IMPLEMENTASI MEDIA PANCING ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN ANGKA PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS II DI SLB NEGERI 1 MAKASSAR

Ulil Afiah Az-zakiyah¹, Siti Kasmawati², Indrayati³

¹Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Makassar

Email: ulil.kiyah@gmail.com

²Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Makassar

Email: kasmawatihasyim22@gmail.com

³Pendidikan Luar Biasa, SLB Negeri 1 Makassar

Email: indrayati041195@gmail.com

Artikel info

Received; 12-12-2023

Revised; 15-12-2023

Accepted; 1-1-2024

Published; 1-2-2024

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan konsep bilangan pada peserta didik tunarungu dengan penggunaan media permainan pancing angka. Penggunaan metode penelitian yang dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) melalui analisis data kuantitatif deksriptif. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan II. Subjek penelitian ini adalah peserta didik tunarungu pada jenjang pendidikan SDLB Kelas II di SLBN 1 Makassar yang terdiri dari 2 peserta didik. Pengumpulan data pada penelitian PTK dilakukan dengan metode tes, observasi dan dokumentasi. Penelitian PTK memberikan media permainan pancing angka sukses atau efektif dalam meningkatkan konsep bilangan peserta didik tunarungu ditinjau dari hasil tes pengetahuan siklus I menunjukkan kedua murid telah mencapai hasil yang diinginkan dan mendapat nilai sebesar 73,33 dan 86,67 yang artinya telah melewati nilai standar sebesar 70. Hasil tes pengetahuan siswa siklus II juga menunjukkan hasil yang diinginkan dan mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan nilai sebesar 86,67 dan 100 yang artinya juga melewati nilai standar sebesar 70.

Key words:

Pancing Angka, Konsep

Bilangan, Tunarungu,

PTK

artikel global teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC

BY-4.0



PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kerap menimbulkan perasaan jenuh dalam proses pembelajaran peserta didik. Agar pembelajaran tidak membosankan, peserta didik dituntut untuk belajar matematika dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuannya salah satunya dengan metode permainan. Metode permainan dalam proses pembelajaran dikenal sebagai permainan edukatif. memberikan efek positif

terhadap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik seperti membangkitkan daya berpikir, semangat, perhatian dan hubungan sosio-emosional termasuk dalam proses belajar dan pembelajaran (Hidayati, 2012). Permainan edukatif juga peserta didik dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dalam berbagai dimensi dan kecerdasan (Nelva, 2012; Uncu at al, 2021). Permainan edukatif membuat peserta didik lebih antusias dan bersemangat terlibat dalam proses pembelajaran. Manfaatnya guru lebih mudah memberikan materi dan peserta didik mudah menerima materi yang diberikan.

Ilmu matematika senantiasa dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari seperti kegiatan melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam berbagai hal. Memiliki kemampuan menjumlah, mengurangi, membagi dan melakukan perkalian penting untuk memiliki kemampuan dasarnya yaitu kemampuan dalam mengenal bilangan. Kemampuan dasar dalam mengenal bilangan sudah seharusnya diajarkan kepada peserta didik dengan cara baik, benar dan tepat. Menurut Heruman (2007) pengenalan bilangan angka merupakan fondasi yang harus kokoh dan wajib dikuasai sempurna oleh setiap individu. Konsep bilangan sebagai landasan berpijak untuk dapat menguasai pemahaman-pemahaman matematika lainnya baik dalam jenjang pendidikan dan implementasinya dalam kehidupan sehari (Sudaryanti, 2016). Bilangan merupakan suatu objek matematika yang abstrak dan tidak terdefinisikan namun dinotasikan sebagai lambang bilangan yang dikenal dengan sebutan angka (Sudaryanti, 2016).

Bilangan dimaknai sebagai entitas sejumlah dalam pada suatu perhimpunan objek-objek tertentu (Shamsudin, 2012). Pakasi dalam Sriningsih (2009) memandang bilangan sebagai konsep dalam matematika yang dinotasikan sebagai simbol yang menggambarkan sesuatu objek yang meliputi nama, urutan, lambang dan kuantitas. Konsep bilangan ini sebagai dasar matematik meliputi perhitungan bilangan, hubungan pembilangan, perbandingan dan pengenalan bilangan sebagai simbolik terhadap suatu objek dalam proses melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan konsep matematik lainnya (Delphie, 2009).

Hasil observasi awal di sekolah SLB Negeri 1 Makassar pada Kelas II khusus peserta didik tunarungga menunjukkan rendahnya kemampuan dalam memahami dan mengkonsepsikan bilangan angka. Salah satu peserta didik dengan inisial MM ditemukan mengalami permasalahan dalam mengenal bilangan (angka) yang dapat dilihat melalui rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai standarisasi ketuntasan belajar, kerap salah saat mengenal angka mulai dari angka 1 sampai 10, kerap ragu-ragu dan salah menunjuk lambang

bilangan, dan salah menjawab saat diberi tes berupa soal gambar angka 1 sampai 10. Temuan lainnya didapatkan masalah guru-guru di sekolah masih cenderung menerapkan metode pembelajaran yang konvensional yang cenderung monoton. Selain itu, guru-guru juga kurang memiliki kompetensi dalam memanfaatkan media sebagai bahan ajar dan tidak melakukan inovasi dalam pembelajaran yang menarik antusias peserta didik dalam belajar.

Hasil temuan masalah yang didapatkan di lapangan sangat penting untuk dikaji dan diatasi permasalahan tersebut. Konsep bilangan merupakan pondasi awal dalam memahami dan menguasai konsepsi matematika. Kemampuan mengenal bilangan sangat perlu untuk dikembangkan kepada peserta didik sehingga dapat mengetahui jumlah, banyak dan sedikit. Olehnya itu, peserta didik semestinya diberikan pembelajaran konsep dasar matematika secara tepat dan benar. Salah satunya harus memahami dan menguasai dasar mengenalkan konsep bilangan secara sempurna dan dapat dilakukan melalui permainan edukatif berupa permainan memancing angka.

Permainan angka memberikan efek yang baik yaitu meningkatkan semangat, antusias (mianat) peserta didik dalam belajar (Yusuf et al, 2022). Permainan pancing angka merupakan aktivitas permainan yang menggunakan alat pancing dan ikan-ikan yang telah dikonversi dalam bentuk angka-angka yang terbuat dari bahan plastik dan berisikan magnet sehingga memudahkannya untuk dimainkan (Usti, 2013). Secara universal anak tunarungu memiliki kemampuan kognitif yang normal seperti pada anak pada umumnya, namun memiliki kendala atau keterbatasan dalam aspek kebahasaan sehingga kerap dicap sebagai anak yang memiliki kemampuan kognitif rendah. Anak tunarungu cenderung memiliki pencapaian/prestasi yang lebih rendah ketimbang anak yang normal saat dalam pembelajaran menggunakan model yang diverbalkan karena anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam mendengar. Anak tunarungu memiliki ketidak berfungsian pada alat pendengaran yang membuatnya sulit memperoleh informasi yang tepat sehingga perlu indera penglihatan untuk memperoleh informasi. Olehnya itu, pelaksanaan pembelajaran sebaiknya dilakukan dan diilustrasikan dalam bentuk gambar yang dapat menceritakan, menggambarkan atau memvisualisasikan materi ajar sehingga mempermudah anak tunarungu menerima dan memahami maksud dan isi pembelajaran serta dapat mengimbangi prestasi anak normal (Somat P et al, 1996). Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran sudah semestinya menggunakan media yang dapat mempermudah anak tunarungu dalam memahami materi ajar seperti menggunakan media permainan pancing angka.

Permainan pancing angka memiliki banyak manfaat atau keunggulan seperti mampu melatih peserta didik dalam mengenal angka dengan rasa yang menggembirakan, dapat melatih konsentrasi peserta didik, mempermudah dalam mengenalkan warna-warna pada ikan dan angka-angkanya, dan menumbuhkan perasaan sabar pada peserta didik (Yusuf et al, 2022). Selain itu, malalui bermain pancing angka dapat membuat peningkatan rasa semangat, antusiasme, dan termotivasi dalam belajar berhitung (Uncu et al, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dipilihlah media permainan pancing angka sebagai alternatif solusi yang memungkinkan dapat meningkatkan konsep bilangan peserta didik. Selain itu, hasil survei dan wawancara dengan orang tua peserta didik yang mengemukakan anaknya menyukai aktivitas memancing ikan. Olehnya itu, peneliti melakukan riset tentang Implementasi Media Pancing Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Angka Peserta Didik Tunarungu Kelas II di SLB Negeri 1 Makassar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas. Melalui penelitian tindakan kelas guru berperan melakukan refleksi dalam rangka bertujuan mengadakan perbaikan dan peningkatan kualitas kinerja praktik pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar peserta didik yang meningkat. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di sekolah SLBN 1 Makassar pada Kelas II yang meliputi 1 peserta didik laki-laki dan 1 perempuan peserta didik dan dalam penerapannya dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Penelitian tindakan kelas tergolong bersifat kualitatif yang berisi penjabaran dalam memperoleh kesimpulan hasil penelitian yang dituangkan dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Teknik analisis data pada penelitian terdiri beberapa tahap kegiatan diantaranya:

1. Melakukan reduksi data.

Pelaksanaan reduksi data dilaksanakan melalui proses memilih, menyederhanakan, mengabstrasikan dan menkonveriskan data kasar yang telah dikumpulkan. Kemudian dilakukan penerikan kesimpulan untuk menjelaskan pelaksanaan tindakan dan hasil belajar yang telah dicapai peserta didik.

2. Melakukan penyajian data.

Hasil analisis data kemudian disajikan kedalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah untuk dipahami. Data yang disajikan berupa gambaran secara narasi yang mendeskripsikan hal yang diteliti.

3. Menarik kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasar hasil analisis terhadap data-data yang telah disajikan baik dalam bentuk tabel, grafik, dan gambar secara sederhana dengan maksud mengandung makna yang lebih luas dan komprehensif

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam mengumpulkan data penelitian berupa observasi, dokumentasi dan berupa tes. Observasi pada penelitian dimaknai sebagai pengamatan dan pengumpulan data secara langsung baik proses dan hasil tindakan pembelajaran baik yang terjadi pada peserta didik maupun situasi kelas. Observasi dilakukan pada 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Dokumentasi pada penelitian ini dimaknai sebagai pengumpulan informasi awal tentang kemampuan peserta dalam mengenal angka yang bersumber hasil belajar. Sedangkan tes sebagai metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mengukur kemampuan konsep bilangan peserta didik setelah diberikannya perlakuan (*treatment*). Hasil dari setiap data yang terkumpulkan selanjutnya dilakukan analisis secara deskriptif untuk mengetahui keefektifan tindakan yang telah diberikan berdasarkan rujukan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Adapun kriteria dalam menilai efektivitas sebagai berikut:

M (✓) = Mampu melakukan dan menjawab tanpa bantuan (Skor 1).

TM (✓) = Tidak mampu melakukan dan menjawab (Skor 0).

Rumus Penilaian

$$\frac{\sum \text{Score Perolehan}}{\sum \text{Score Max}} \times 100$$

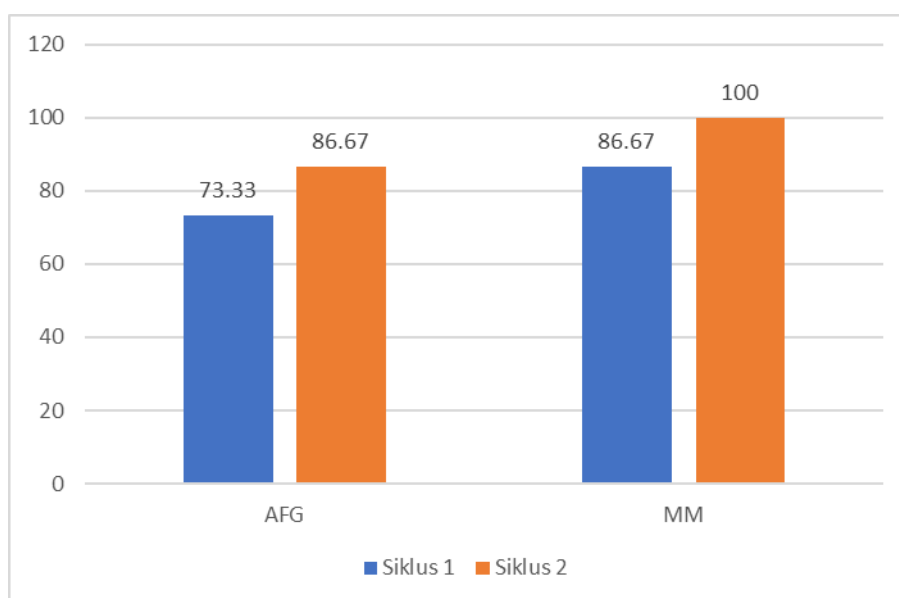
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Gambaran konsep bilangan peserta didik tunarungu setelah diberikannya tindakan media permainan pancing angka mengalami peningkatan yang tinggi. Peningkatan ini terjadi berdasarkan rancangan pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama dilakukan melalui pemberian media permainan pancing angka yang berisikan objek-objek yang warnanya monoton bertuliskan lambang bilangan antara angka 1-10. Sedangkan pada siklus kedua juga memberikan media permainan pancing angka namun lebih variatif warnanya dan penuh gambar-gambar kartun. Siklus pertama dan kedua memiliki tujuan yang sama yaitu

untuk meningkatkan konsep bilangan angka peserta didik tunarungu akan tetapi pada siklus kedua lebih difokus pada bilangan yang sulit dipahami anak dengan cara melakukan pengulangan.

Berdasarkan metode dari kedua siklus menunjukkan peserta didik tunarungu mengalami peningkatan dalam mengenal konsep bilangan angka melalui media permainan pancing angka. Objek-objek yang lebih berwarna, berisi gambar karakter kartun menarik mempermudah peserta didik mengenal bilangan angka. Untuk lebih jelas dapat dilihat melalui grafik konsep bilangan peserta didik setelah diberikannya tindakan permainan pancing angka dalam mengembangkan konsep bilangan angka 1 sampai 10 yang terdiri dari kegiatan menyebutkan, menunjukan, menghitung dan menuliskannya sebagai berikut



Grafik 1. Skor Konsep Bilangan Peserta Didik Tunarungu pada Kegiatan Siklus I dan II

Berdasarkan grafik diatas dan hasil perhitungan skor pada setiap siklus yang dapat dijelaskan bahwa dari 15 item soal yang diberikan, AFG bisa mengerjakan 11 soal (73,33) pada siklus 1 dan pada siklus 2 mengalami peningkatan dengan dapat mengerjakan 13 soal (86,67). Sedangkan subjek MM pada siklus 1 dapat mengerjakan 13 soal (86,67) dan pada siklus 2 juga mengalami peningkatan serta dapat menjawab semua soal yang diberikan sejumlah 15 soal dan mendapat nilai sebesar 100. Hasil pembelajaran konsep bilangan dengan menggunakan media pancing angka mulai dari siklus 1 hingga siklus 2 dapat disimpulkan mengalami peningkatan sehingga kedua murid tunarungu tersebut dapat dikatakan telah memenuhi target yang di inginkan.

Pembahasan

Selama menjalankan penelitian ditemukan masalah rendahnya kemampuan peserta didik tunarungu dalam mengenal konsep bilangan khususnya angka 1-10 sehingga berefek buruk hasil belajarnya khususnya pada mata pelajaran matematika yang tidak tuntas. Olehnya itu, penting untuk memberikan pemahaman yang baik dalam menanamkan konsep bilang angka secara baik, benar dan tepat. Konsep bilangan angka sebagai pemahaman dasar yang harus matang dipahami oleh peserta didik sehingga dapat menjembatinya saat memahami hal-hal yang sifatnya abstraksi (Heruman, 2007).

Mengatasi masalah konsep mengenal bilangan angka yang rendah dapat dilakukan melalui proses pembelajaran yang di berikan berupa sebuah permainan dalam hal ini permainan pancing angka. Permainan pancing angka merupakan aktivitas permainan menggunakan media yang berbentuk alat pancing dan ikan-ikan yang telah dikonversi dalam bentuk angka-angka didalamnya terdapat magnet yang memundahkan untuk memancing. Melalui media pancing angka, peserta didik terbantu dalam mengenali setiap jenis angka. Aktivita permainan pancing angka dilakukan dengan memberikan pengarahan kepada peserta didik untuk memancing ikan yang bertandakan angka-angka sesuai dengan instruksi tes yang diberikan. Peserta didik menjadi lebih antusias, semangat dan termotivasi mengetahui angka dan berhitung karena model permainan edukatif menjadikan lebih menyenangkan khususnya permainan pancing angka (Irawati, 2012).

Implementasi media permainan pancing angka menunjukan efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik tunarungu dalam mengenal konsep bilangan angka. Hasil tes yang diberikan kepada kedua subjek menunjukan peningkatan yang signifikan mengenai konsep bilangan angka. Skor nilai tes pada subjek AFG sebesar 73,33 pada siklus I dan meningkat menjadi skor nilai 86,67 pada siklus II. Sedangkan skor nilai subjek MM pada siklus I sebesar 86,67 dan meningkat menjadi skor nilai sebesar 100.

Meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mengenal konsep bilangan angka terjadi dipengaruhi oleh saat mengikuti permainan pancing angka peserta didik menjadi gembira dan memiliki motivasi tinggi untuk belajar, peserta didik menjadi sangat konsentrasi dan reaktif saat belajar. Peserta didik juga lebih belajar untuk sabar dan lebih mandiri untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Lebih lanjut, peningkatan kemampuan konsep bilangan angka peserta didik tunarungu dapat dilihat saat peserta didik dapat menjawab pertanyaan dan

soal melalui media pancing angka (Irawati, 2012). Selain itu, peserta didik lebih termotivasi, bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung dibandingkan hanya menggunakan model dan metode yang monoton, terlatih mengenal dan memahami angka, terlatih fokus saat mengkail ikan dan angka secara benar, mampu membedakan warna pada media dan terlatih lebih sabar menjalani kegiatan pembelajaran (Triwulandari & Setyowati, 2022). Berdasarkan hasil tersebut saat selesai diberikan tindakan pada siklus pertama dan kedua dapat ditarik kesimpulan implementasi media permainan pancing angka efektif dan telah berhasil meningkatkan konsep bilangan peserta didik tunarungu yang berdasar pada indikator keberhasilan yang telah tercapai.

Kemampuan peserta didik dalam mengenal angka pasca menjalani aktivitas belajar melalui media permainan pancing angka mengalami peningkatan yang baik dipengaruhi peserta didik merasa permainan ini sangat menarik dan menantang sehingga menarik antusiasme untuk melayangkan fokusnya secara penuh dalam memancing angka sesuai instruksi guru dan tes. Permainan pancing angka ini merangsang kemampuan berpikir untuk dapat fokus dan menjaga daya fokusnya dengan baik serta menumbuhkan sikap sabar pada peserta didik (Agung Triharso). Senada dengan Asadjie (2015) keunggulan permainan pancing angka ini membuat peserta didik menyenangi pembelajaran dalam mengenali dan memahami angka serta membuatnya menjadi pribadi yang cenderung sabar dalam melakukan sesuatu baik permainan maupun aktivitas lainnya. Permainan pancing angka menghilangkan rasa jenuh saat belajar konsep mengenal angka dan lebih meningkatkan motivasi terhadap keingintahuan anak dalam berhitung.

Permainan pancing angka memiliki banyak manfaat atau kelebihan seperti mampu melatih peserta didik dalam mengenal angka dengan rasa yang menggembirakan, dapat melatih konsentrasi peserta didik, mempermudah dalam mengenalkan warna-warna pada ikan dan angka-angkanya, dan menumbuhkan perasaan sabar pada peserta didik (Yusuf et al, 2022). Selain itu, melalui bermain pancing angka dapat membuat peningkatan rasa semangat, antusiasme, dan termotivasi dalam belajar berhitung (Uncu et al, 2021).

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah SLB Negeri 1 Makassar dan wali kelas II SLB Negeri 1 Makassar yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan konsep bilangan peserta didik tunarungu kelas II di SLB Negeri 1 Makassar dapat meningkat karena diberikannya media permainan berupa pancing angka. Implementasi media pancing angka kepada dua murid tunarungu sukses memberi peningkatan mulai dari siklus 1 hingga siklus 2. Subjek AFG menunjukkan hasil siklus 1 sebesar 73,33 dan meningkat pada siklus 2 sebesar 86,67. Kemudian subjek MM juga meningkat yang mendapatkan nilai sebesar 86,67 pada siklus 1 dan meningkat pada siklus 2 dengan mendapatkan nilai sebesar 100.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: 1) Untuk guru direkomendasikan untuk mengimplementasikan media pembelajaran permainan edukatif seperti media permainan pancing angka agar menggugah antusias peserta didik tunarungu dalam belajar matematika khususnya topik konsep mengenal bilangan angka; 2) Bagi peneliti agar dijadikan sebagai referensi baru dalam melakukan penelitian dalam metode dan desain yang lainnya serta dalam jangkauan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. (2013) *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Delphie, Bandi. 2009. *Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten
- Fitriani. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pgmi*. Vol. 2
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Hidayati, H. 2012. *Strategi Guru dalam Membelajarkan Matematika pada Anak Tunarungu (Studi Kasus pada Siswa Kelas V SLB-B YRTW Surakarta)*. Tesis: UNS.
- Irawati, R. M. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, Vol. 1 (3).
- Lathifa, H. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Edukatif “Pancing Angka” Pada Anak Autis Kelas Vii Di Slb Autisma Dian Amanah. *WIDIA ORTODIDAKTIKA*, 5(3), 304-311.
- Nelva Rolina. (2012). *Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Penerbit Ombak
- Shamsudin. B. (2012). *Kamus Matematika Bergambar*. Jakarta: Grasindo.
- Somad, P., & Hernawati, T. (1996). Ortopedagogik anak tunarungu. *Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru*.
- Sudaryanti. (2016). *Pengenalan Matematika Pada Anak*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta

- Triwulandari, N., & Setyowati, N. (2022). Pengaruh Permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) Terhadap Kemampuan Megenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 11 No. 1
- Uncu, P. A., Salmina, M., & Oktariani, R. (2021). Efektivitas Permainan Memancing Kertas Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok A di TKIT Raudhatul Adhfal Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 1 No. 1
- Usti, A. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 478-488.
- Yusuf, H. N., Nikmah, K., & Maghfiroh, L. (2022). Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1.