

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH SIMPANG IV AGAM

Sri Handayani

ABSTRAK

Kemampuan anak dalam berhitung di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menggunakan metode praktek langsung. Penelitian ini di lakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung pada siklus ke II. Di simpulkan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.

Kata-Kata Kunci ; Berhitung; Pendidikan Anak; Permainan Ular Tangga

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 11 Pasal 3, menyatakan : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab

Pendidikan Taman Kanak-kanak bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah pendidikan sikap perilaku dan kemampuan dasar yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan di capai meliputi aspek-aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Semua dapat dilihat melalui kegiatan yang dilakukan di dalam proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep pada anak.

Kemampuan yang dapat dikembangkan salah satunya kemampuan kognitif anak dengan melakukan permainan hitung. Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional anak untuk itu pelaksanaan dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Menurut Piaget (dalam Musfiroh, 2005:63), kognitif adalah aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia luar.

Menurut Santrock (dalam Hergenhahn, 2008:87), menyatakan bahwa kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk ke dalam pikiran, disimpan, dan ditransformasi serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berpikir. Menurut Sujiono (2008:23) kognitif adalah suatu proses berpikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*inteleksi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama di tujukan kepada ide-ide dan belajar.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan dilapangan, tepatnya dalam proses pembelajaran, terlihat anak kurang memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam berhitung, anak kurang mampu menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan dan memasangkan jumlah benda dengan angka, sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai. Hal ini disebabkan karena guru lebih (sering) menuntut anak berhitung secara hafalan, tetapi mengabaikan kemampuan anak dalam mengenal lambang dan konsep bilangan, media yang digunakan masih sederhana belum adanya pengembangan, guru juga menampilkan pembelajaran terlihat monoton, metode yang digunakan juga belum bervariasi, sehingga tidak berkembangnya kemampuan berhitung anak.

Dapat dirumuskan permasalahannya yaitu, bagaimana permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung. Kurangnya rangsangan yang di berikan guru menjadikan anak mengalami kesulitan dalam berhitung. Dalam hal ini guru dapat mengupayakan suatu media pembelajaran yaitu "permainan ular tangga". Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan berhitung. Anak usia dini.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan umum penelitian ini adalah: untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak melalui permainan ular tangga di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung, Adapun tujuan secara khususnya yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh guru secara langsung dalam usahanya memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Penelitian ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, dimana guru sangat berperan sekali dalam proses penelitian tindakan kelas. Dalam bentuk ini, tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Subjek penelitian adalah anak-anak di kelas B1 dengan jumlah murid 20 orang. 11 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Alasan dipilih kelas B1 ini dikarenakan

motivasi dan hasil belajar dalam kemampuan kognitif masih kurang seperti mengenal konsep bilangan serta adanya tanggung jawab atas keberhasilan proses pembelajaran kelas tersebut dan akan mencari jalan keluar atas permasalahan yang dirasakan, semua kegiatan ini penulis lakukan sendiri, di sini penulis bertindak sebagai guru sekaligus peneliti.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung yang dilakukan secara bersiklus yaitu siklus I dan II. Siklus II sangat ditentukan oleh hasil refleksi pada siklus I, siklus I akan dilakukan selama 3 kali pertemuan dan siklus II akan dilaksanakan 1 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari beberapa langkah penelitian.

Penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap yakni: Perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflektion*). Penelitian yang di lakukan terdiri dari dua siklus dan tiap siklus berbeda dengan siklus sebelumnya, yang membahas materi dan rencana tindakan dengan menekankan pada kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan ular tangga. Siklus akan berlanjut sampai permasalahan yang dihadapi didalam proses pembelajaran teratasi atau terpecahkan. Prosedur penelitian dilaksanakan dengan dua siklus, pada siklus pertama dan siklus kedua sangat menentukan hasilnya dari siklus pertama.

Kondisi awal

Pada kondisi awal sebelum tindakan penelitian dilakukan kemampuan berhitung anak pada kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung belum optimal.

Siklus I

- a. Perencanaan
- b. Tindakan
- c. Refleksi

Semua pengamatan yang dilakukan kolaborator di diskusikan bersama dengan peneliti. Dari catatan tersebut di adakan refleksi, sehingga kelemahan yang terdapat pada siklus I dapat diperbaiki dan disempurnakan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Dalam siklus kedua peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang ditemukan atau hal-hal yang belum tercapai di siklus I dan akan dilakukan perbaikan kegiatan pembelajaran.

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian untuk mengukur aktivitas anak adalah :

1. Format Observasi

Pedoman observasi untuk mencatat kegiatan yang dilakukan di dalam proses belajar mengajar dan berdasarkan indikator yang telah di tentukan sebelumnya. Aspek yang di amati melalui pedoman observasi ini adalah yang berkaitan tentang proses belajar mengajar.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan menggunakan alat tulis yang ditulis dalam rancana kegiatan harian, lembaran penilaian dan lembaran pengamatan yang di susun menjadi portofolio dan juga melalui foto yang dilakukan sewaktu anak melakukan kegiatan yang sedang berlangsung.

3. Teknik observasi

Data yang didapat dari kegiatan anak yang diamati selama proses belajar mengajar berlangsung dilakukan observasi dan hasilnya ditulis dalam format observasi.

Tabel 1. Format observasi berhitung anak dalam permainan ular tangga

No	Aspek Yang diamati	S T		T		R	
		F	%	F	%	F	%
1.	Dapat membilang 1-20						
2.	Dapat membuat urutan bilangan 1-20						
3.	Dapat menghubungkan/memasangkan lambang bilangan 1-20						

4. Teknik dokumentasi

Data dokumentasi dari hasil kegiatan anak dapat dilihat dalam lembaran foto dan rekaman *flash disk*.

Data yang diperoleh dari hasil observasi belajar mengajar akan di analisis. Setiap pembelajaran yang dilakukan dengan teknik persentase, yaitu :

1. Hasil Pengamatan dan Lembar Observasi

Data yang dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009:24) sebagai berikut :

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

N

Keterangan :

P= Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Aktivitas anak dikatakan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya.

2. Data tentang aktivitas anak yang di amati

Untuk menentukan bahwa aktivitas anak meningkat maka interpretasi aktivitas belajar anak adalah sebagai berikut dilambangkan dengan Sangat Tinggi (ST), Tinggi (T), dan Rendah (R). Dengan demikian dapat dikategorikan: anak dikategorikan bernilai sangat tinggi berarti anak sudah dikatakan mampu, anak yang dikategorikan tinggi berarti anak yang masih berkembang dan anak yang dikategorikan rendah berarti anak masih perlu bimbingan.

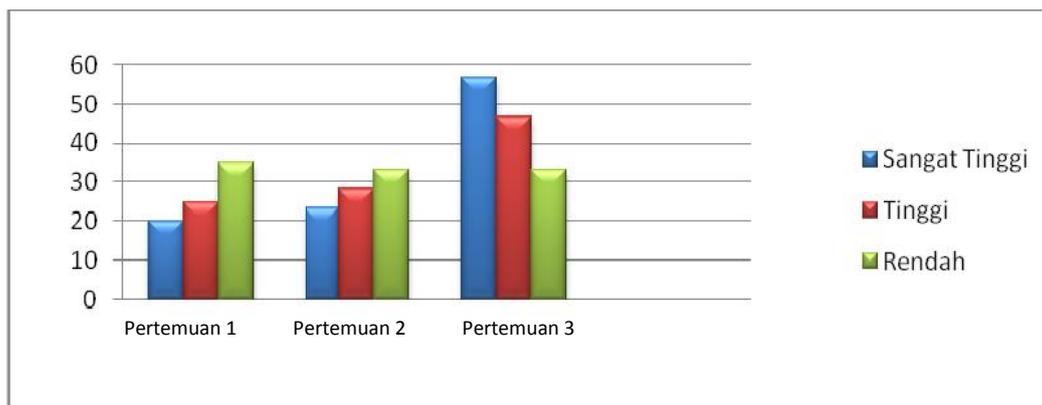
Alat yang di gunakan dalam penelitian ini adalah alat permainan ular tangga. Anak usia dini membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan konsep-konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari terutama pada kemampuan berhitung anak, melalui Permainan ular tangga kemampuan berhitung anak akan dapat berkembang secara baik. Permainan ular tangga merupakan alat permainan yang dirancang (di modifikasi) semenarik mungkin sehingga anak dapat tertarik untuk memainkannya, alat permainan ini diciptakan untuk peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini.

Terbuat dari karpet busa bongkar pasang menyerupai papan permainan ular tangga, di setiap kotak di tulis angka dan di beri kertas lipatan yang berisikan kartu gambar. Permainan ini menggunakan dadu angka, kartu angka, kartu gambar, dan papan panel. Angka yang di gunakan adalah 1-16 yang nantinya akan di tulis di kotak ular tangga dan ditempel pada papan panel, sedangkan kartu gambar yang digunakan adalah gambar buah-buahan.

HASIL

Siklus I

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan perkembangan kognitif anak dalam berhitung di kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung masih rendah. Anak belum mampu memenuhi aspek penilaian lebih baik, hasil penelitian dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Grafik 1. Hasil Observasi peningkatan kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Siklus I (setelah tindakan) pertemuan I, II dan III

Pertemuan I Siklus I

Kegiatan pembelajaran pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 4 April 2012. Deskripsi hasil yang diperoleh pada pertemuan I adalah sebagai berikut : Aspek pertama, Dapat membilang 1-20 anak sangat tinggi dalam membilang 1-20 ada 5 orang dengan persentase 25 %, anak yang tinggi ada 6 orang dengan persentase 30%, anak yang rendah ada 9 orang dengan persentase 45%.Aspek kedua, Dapat membuat urutan 1-20 dengan benda-benda anak sangat tinggi ada 4 orang dengan persentase 20% , anak yang tinggi ada 4 orang dengan persentase 20%, dan anak yang rendah ada 12 orang dengan persentase 60%. Aspek ketiga, Dapat menghubungkan/memasangkan konsep bilangan dengan lambang bilangan anak yang sangat tinggi ada 3 orang dengan persentase 15%, anak yang tinggi ada 4 orang dengan persentase 20%, anak yang rendah ada 13 orang dengan persentase 65%.

Pertemuan II Siklus I

Kegiatan pembelajaran pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 7 April 2012. Deskripsi hasil yang diperoleh pada pertemuan II adalah sebagai berikut : Aspek 1, Dapat membilang 1-20 anak yang sangat tinggi ada 6 orang dengan persentase 30%, anak yang tinggi ada 7 orang dengan persentase 35%, dan anak yang rendah ada 7 orang dengan persentase 35%. Aspek 2, Dapat membuat urutan 1-20 dengan benda-benda, anak yang sangat tinggi ada 5 orang dengan persentase 25%, anak yang tinggi ada 5 orang dengan persentase 25%, dan anak yang rendah ada 11 orang dengan persentase 55%. Aspek 3, Dapat menghubungkan/memasangkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, anak yang tinggi ada 4 orang dengan persentase 20%, anak yang tinggi ada 3 orang dengan persentase 15%, dan anak yang rendah ada 10 orang dengan persentase 50%.

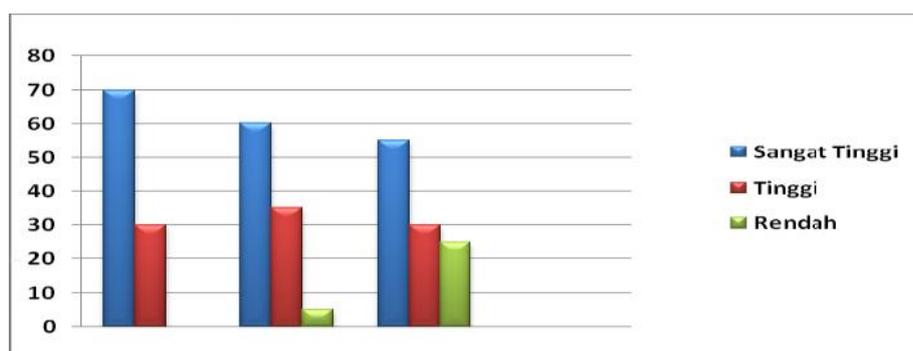
Pertemuan III Siklus I

Kegiatan pembelajaran pertemuan III dilaksanakan pada hari Kamis 10 tanggal 2012. Deskripsi hasil yang diperoleh pada pertemuan III adalah sebagai berikut : Aspek 1, Dapat membilang 1-20, anak yang sangat tinggi ada 8 orang dengan persentase 40%, anak yang tinggi ada 8 orang dengan persentase 40%, dan anak yang rendah ada 4 orang dengan persentase 20 %. Aspek 2, Dapat membuat urutan 1-20 dengan benda-benda, anak yang sangat tinggi ada 7 orang dengan persentase 35%, anak yang tinggi ada 6 orang dengan persentase 30% dan anak yang rendah ada 7 orang dengan persentase 35%. Aspek 3, Dapat menghubungkan/memasangkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, anak yang sangat tinggi ada 6 orang dengan persentase 30%, anak yang tinggi ada 6 orang dengan persentase 60%, dan anak yang rendah ada 8 orang dengan persentase 40%.

Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga peneliti melakukan tempat kegiatan pembelajaran anak pada siklus I dan Siklus II pembelajaran dilaksanakan didalam kelas. Peneliti memberi motivasi berupa pujian bagi anak yang mampu dan bimbingan bagi anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan.

Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga pada siklus II dapat dijelaskan seperti pada grafik di bawah ini:



Grafik 2. Hasil Observasi peningkatan kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Siklus II.

Hasil observasi pada siklus I dapat dilihat pada pertemuan ke tiga dengan nilai rata-rata 65%, terjadi peningkatan pada siklus II pertemuan pertama dengan nilai rata-rata 94%. Angka tersebut telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dan telah mencapai angka indikator yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung, adapun pembahasan guna untuk menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik, dimana tingkatan penilaian siklus I dan siklus II dsapat dijabarkan keberhasilannya untuk kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga sebagai berikut, Kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga mengalami peningkatan yaitu dimana anak sudah mengalami kemajuan dalam mengurutkan bilangan dan meletakkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah bendanya, Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus II sudah membawa hasil yang baik bagi anak dan bagi guru, Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga mengalami peningkatan yaitu,

- a. Dapat membilang 1-20 pada siklus I anak yang sangat tinggi ada 7 orang dengan persentase 35% dan pada silus II meningkat menjadi 12 orang dengan persentase 60%.
- b. Dapat mengurutkan 1-20 dengan benda-benda pada siklus I anak yang sangat tinggi ada 7 orang dengan persentase 35% dan meningkat di siklus II anak yang sangat tinggi ada 12 orang dengan persentase 60%.
- c. Kemampuan anak dalam menghubungkan/mencocokkan lambang bilangan dengan konsep bilangan pada siklus I anak yang sangat tinggi 6 orang dengan persentase 30% dan meningkat pada siklus II anak yang sangat tinggi ada 13 orang dengan persentase 65%.

Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemapuan berhitung anak, terlihat dari hasil persentase yang terus meningkat di kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.

Tabel 2. Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga.

No	Indikator	Sebelum Tindakan	Siklus I (ST+T)	Siklus II (ST+T)	Keterangan
1	Dapat membilang 1-20 dengan permainan ular tangga	45	80	100	Meningkat
2	Dapat membuat urutan 1-20 dengan permainan ular tangga	30	65	95	Meningkat
3	Dapat menghubungkan / memasangkan konsep bilangan 1-20 dengan permainan ular tangga	25	60	85	Meningkat
	Nilai Rata-rata	33	69	94	Meningkat

Berdasarkan keterangan tabel diatas terjadinya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di Tamana Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung pada siklus I dan siklus II, hal ini disebabkan karena adanya pengembangan media yang di pakai pada siklus I, yaitu kartu gambar pada siklus I yang mana kartu gambar yang dipakai berukuran kecil kemudian setelah refleksi peneliti memperbesar kartu gambar tersebut sehingga mempermudah anak dalam berhitung. Dan guru juga memberikan pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak menurut Vygotsky dalam Tedjasaputra (2007:10). Media yang digunakan dalam proses pembelajaran menarik dan disukai oleh anak sehingga pembelajaran menyenangkan serta anak termotivasi untuk belajar berhitung.

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk basung terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut; Perlunya merangsang kemampuan berhitung anak pada usia dini. Melalui permainan ular tangga dapat melatih anak dalam membilang. Permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dalam mengurutkan bilangan dengan benda-benda. Melalui media permainan ular tangga

anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dalam memasang lambang bilangan dengan konsep bilangan. Alat permainan ular tangga sangat menarik dan disukai serta cocok bagi anak usia dini, karena sesuai dengan prinsip bermain di Taman Kanak-kanak adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka simpulan yang ditarik mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:; Hasil penelitian menyatakan bahwa kegiatan permainan ular tangga tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan tangan anak tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan sosial anak. Kegiatan permainan ular tangga yang dilakukan anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak sesuai dengan urutan jumlahnya atau anak sudah memahami konsep bilangan.

Melalui permainan ular tangga yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal bilangan dan konsep bilangan karena media pembelajaran yang digunakan sangat disukai dan menarik bagi anak. Dapat dilihat pada siklus pertama persentasenya meningkat pada siklus kedua sehingga mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah di peroleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang, Pihak sekolah sebaiknya juga menyediakan alat-alat yang sesuai dengan usia perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam memahami lambang bilangan dan konsep bilangan. Guru harus mampu memahami diri anak atau kondisi kelas apa bila anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu (karakteristik anak). Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan bervariasi sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dan tujuan pembelajar dapat tercapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Deperteman pendidikan Nasional.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

ARTIKEL

Judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung**
Nama : Sri Handayani
NIM : 2010/57384
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

Nurhafizah, M.Pd
NIP. 19731014 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN ARTIKEL

Dengan ini saya menyatakan, bahwa artikel ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis, diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, September 2012
Yang Menyatakan



SRI HANDAYANI
NIM. 57384