

C16_I Nyoman Suarta

by I Nyoman Suarta I Nyoman Suarta

Submission date: 30-May-2023 11:18PM (UTC-0500)

Submission ID: 2105745279

File name: C16_Pengembangan Media Permainan_Sinta 6.pdf (403.43K)

Word count: 3084

Character count: 19231



4

Jurnal Jendela Pendidikan

Volume 2 No. 03 Agustus 2022

ISSN: 2776-267X (Print)/ISSN: 2775-6181 (Online)

The article is published with Open Access <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

Pengembangan Media Permainan *Smart Jenga* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Pembina Ampenan Tahun 2022

Wanda Azizah ✉, Universitas Mataram

I Nyoman Suarta, Universitas Mataram

Baik Nilawati Astini, Universitas Mataram

I Made Suwasa Astawa, Universitas Mataram

✉ Wandaazizah12@gmail.com

Abstract: Play is a basic right for early childhood, because by playing all aspects of children's development can be stimulated in a fun way. This research is motivated by the lack of use of game media to stimulate children's cognitive abilities to the maximum. The purpose of this study was to develop a smart jenga game media to improve children's cognitive abilities. To achieve the research objectives used data collection methods in the form of observation and documentation with descriptive qualitative analysis techniques. The results of this study are smart jenga consisting of jenga blocks, dice, and jenga cards with the application of using game stages consisting of game preparation, namely preparing tools and materials, groups, playing agreements, and playing sequences; play activities, namely children group blocks and cards, take blocks, complete card instructions; and the end of the game, namely calculating the score and determining the winner, can improve children's cognitive abilities. This is evidenced by the percentage results obtained, namely 47.16% in the development stage I to 74.75% at the floating stage II and in the third development stage the cognitive achievement of students meets the criteria for developing very well with an average value of 88.33%. Thus it can be concluded that the development of 75% at the floating stage II and at the floating stage III students' cognitive achievement met the criteria for developing very well with an average value of 88.33%. Thus it can be concluded that the development of 75% at the floating stage II and at the floating stage III students' cognitive achievement met the criteria for developing very well with an average value of 88.33%. Thus it can be concluded that the development of smart jengagan improve the cognitive abilities of children in group B TK Negeri Pembina Ampenan and the results of this study can be used to stimulate children's cognitive development

Keywords: Smart Jenga, Cognitive Abilities

Abstrak: Bermain merupakan hak dasar bagi anak usia dini, karena dengan bermain seluruh aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan cara yang menyenangkan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media permainan untuk menstimulas kemampuan kognitif anak secara maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan smart jenga guna meningkatkan kemampuan kognitif anak. Untuk mencapai tujuan penelitian digunakan metode pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi dengan teknik analisis kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah smart jenga yang terdiri dari balok jenga, dadu, dan jenga card dengan penerapan menggunakan tahapan permainan yang terdiri dari persiapan permainan yakni menyiapkan alat dan bahan, kelompok, kesepakatan bermain, dan urutan main; kegiatan main yakni anak mengelompokkan balok dan kartu, mengambil balok, menyelesaikan instruksi kartu; dan akhir permainan yakni menghitung skor dan menentukan pemenang, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase yang diperoleh yaitu 47,16% pada tahap pengembangan I menjadi 74,75% pada tahap pengembangan II dan pada tahap pengembangan III capaian kognitif siswa memenuhi keritiria berkembang sangat baik dengan nilai rata-rata yaitu 88,33%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan smart jenga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Negeri Pembina Ampenan dan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak.

Kata kunci: smart jenga, Kemampuan Kognitif**Received** 4 Agustus 2022; **Accepted** 15 Agustus 2022; **Published** 20 Agustus 2022**Citation:** Azizah, W., Suarta, I. N., Astini, B. N., & Astawa, I.M.S. (2022). Pengembangan Media Permainan *Smart Jenga* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Pembina Ampenan Tahun 2022. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2 (03), 435-441.

Copyright ©2022 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini atau Taman Kanak-kanak pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagaimana yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS yang menyebutkan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sejalan dengan itu, solehudin (2004:3) menyatakan bahwa anak usia taman kanak-kanak memiliki karakteristik sendiri di mana anak sangat aktif, dinamis memiliki rasa ingin tahu sangat tinggi terhadap apa yang dilihat dan apa yang didengarnya, serta seakan tidak berhenti untuk belajar. Sebagaimana kita ketahui anak pada usia 4-6 tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan, perkembangan pada usia dini mencakup perkembangan fisik, motorik, kognitif sosial, emosional dan bahasa. Oleh karena itu taman kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, berbagai potensi atau kemampuan anak.

Kegiatan bermain sangat erat kaitannya dengan anak-anak. Bermain merupakan hak dasar (fundamental) bagi anak usia dini, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan diri. Bermain merupakan ekspresi perkembangan kepribadian, konsep diri, kemampuan berfikir, sosial, dan kemampuan fisik. Dengan bermain anak juga dapat menyalurkan energi melalui kegiatan yang dipilih sendiri dan meningkatkan perkembangan anak (Horn, 2007 dalam Habibi : 2020). Salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain adalah aspek kognitif anak.

Perkembangan kognitif menurut Vigotsky (Rahayu, 2019) adalah suatu perkembangan anak yang tidak lepas dari lingkungan dan budaya yang membentuknya. Sedangkan menurut Piaget, kognitif adalah pikiran yang dapat menyusun aktifitas dan dapat melakukan adaptasi terhadap lingkungan. Jadi Perkembangan kognitif adalah penggunaan suatu kemampuan melalui proses berfikir, dimana anak dapat menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa berdasarkan ilmu dan pengalaman yang didapatkan untuk memecahkan masalah, berfikir logis, dan berpikir simbolik. Menurut Undang-Undang nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, anak dengan rentang usia 5-6 tahun harus telah memenuhi standar tingkat capaian perkembangan kognitif dengan aspek yakni belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Stimulasi yang diberikan untuk mengembangkan aspek kognitif anak harus berupa pengalaman yang menarik, salah satunya seperti melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.

Smart jenga merupakan permainan balok kayu dengan kartu bergambar hewan yang dimainkan secara berkelompok dengan cara mengatur strategi untuk mengambil balok *jenga* tanpa merobohkan menara *jenga* dan menebak gambar hewan atau menirukan suara dan gerakan hewan pada *jenga card* sesuai kode pada balok *jenga*. Permainan ini ditujukan pada anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Adapun manfaat dari permainan *smart jenga* yakni meningkatkan kemampuan kognitif untuk belajar pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik.

Studi yang dilakukan oleh Saputri menemukan adanya peningkatan kemampuan kognitif dari pengembangan permainan unostacko/*jenga*. Hasilnya menunjukkan bahwa dengan mengembangkan permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan (Saputri, 2021). Penelitian lain juga dilakukan oleh Lutfianah yang juga mengatakan bahwa pengembangan permainan *jenga* membuat siswa mampu mengenal beragam informasi dengan cara yang seru dan tidak membosankan (Lutfianah, 2017). Penelitian tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Baiq Laily Nurfiani,dkk mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media

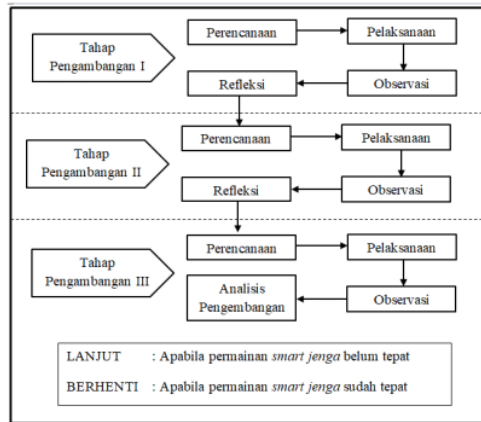
yang menarik dan bervariasi dapat membantu merangsang anak untuk mengenal angka dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan cepat (Nurfani : 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina Ampenan pada anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun, didapatkan hasil bahwa perkembangan kognitif anak kelompok B belum sesuai dengan perkembangan yang seharusnya. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran dimana anak-anak lebih sering belajar menggunakan majalah dengan stimulasi yang diberikan yakni menghubungkan benda, menggunting dan menempel, menghitung gambar, dll. Kegiatan ini tentunya tidak sesuai dengan prinsip belajar seraya bermain dan hanya terfokus pada keterampilan dasar anak semata. Permasalahan lain timbul dari sarana dan prasarana yang kurang mendukung dan variatif serta jarang nya tenaga pendidik untuk menggunakan media permainan sebagai cara yang menyenangkan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini yang mengakibatkan tidak terjadinya pengembangan kemampuan yang anak tunjukan dalam aspek perkembangan kognitif. Oleh karena itu TK Negeri Pembina Ampenan sangat membutuhkan langkah efektif untuk mengatasi permasalahan permasalahan diatas, salah satunya dengan menyediakan alat permainan edukatif yang beragam agar anak dapat tertarik untuk memainkannya dan stimulasi perkembangan anak dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan merancang pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) *Smart jengga* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B TK Negeri Pembina Ampenan tahun 2022.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Borg and Gall (1996) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiono, 2019 : 394). Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu permainan *Smart jengga* untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Ampenan dimana penelitian dilakukan pada semester 1 tahun 2022. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 tahapan pengembangan yang masing-masing tahapan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi/analisis data, ditampilkan pada gambar 1.



5 **Gambar 1. Prosedur Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Ampenan pada tahun 2022 yang terdiri dari 12 anak. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Dalam melakukan

observasi peneliti harus mengacu pada pedoman observasi di mana dalam pedoman observasi terdapat instrument pelaksanaan permainan *smart jenga* dan instrument perkembangan kemampuan kognitif melalui media permainan *smart jenga*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif deskriptif yang tujuannya untuk melihat perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah indikator yang diperoleh anak

$\sum f$ = Jumlah keseluruhan anak

100% = Bilangan bulat untuk menentukan persentase

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Ampenan, Kecamatan Mataram, Kota Mataram dengan subjek penelitian anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Ampenan pada tahun 2022 yang terdiri dari 12 anak. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil selama 2 minggu dari hari kamis, 14 Juli 2022 sampai dengan Senin, 25 Juli 2022.

Berdasarkan perhitungan terhadap data penelitian yang dilakukan, maka didapatkan hasil deskripsi data terkait pelaksanaan permainan *smart jenga* dan perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Ampenan Tahun 2022. Adapun deskripsi tersebut disajikan dalam Tabel 1 dan Tabel 2 dibawah ini.

TABEL 1. Deskripsi Rekapitulasi Hasil Pelaksanaan Permainan *Smart Jenga*

No	Tahapan	Skor Penilaian	Persentase
1	Tahapan Pengembangan I	49	49%
2	Tahapan Pengembangan II	70	73%
3	Tahapan Pengembangan III	89	89%

TABEL 2. Deskripsi Rekapitulasi Hasil Kemampuan Kognitif Pengembangan Tahap I,II, dan III

No	Inisial Siswa	Tahap Pengembangan I	Tahap Pengembangan II	Tahap Pengembangan III
1	MNE	32%	48%	67%
2	RUN	37%	59%	84%
3	MNGD	50%	74%	87%
4	HZNI	44%	69%	91%
5	A	53%	85%	97%
6	ANE	48%	74%	86%
7	NRF	57%	91%	95%
8	AZAM	68%	98%	100%
9	AKA	46%	68%	81%
10	RPB	48%	79%	89%
11	NWSP	41%	71%	88%
12	NYA	42%	81%	95%
	Rata-Rata	47,16%	74,75%	88,33%



GAMBAR 2. Permainan Smart jenga

PEMBAHASAN

Tabel 1 Mengacu pada hasil pelaksanaan permainan smart jenga yang didapatkan dikelompok BTK Negeri Pembina AMpenan Tahun 2022, menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan *smart jenga* meningkat secara bertahap dari pengembangan I berada pada kategori mulai terlaksana dengan skor 49% meningkat 24% ditahap pengembangan II menjadi 73% dan berada pada kategori terlaksana dengan baik dan pada tahap pengembangan III Permainan *smart jenga* meningkat sebesar 16% dan masuk dalam kategori terlaksana secara maksimal dengan persentase mencapai 89%. Adapun menurut montalalu (2007) mengungkapkan bahwa tahapan perkembangan bermain pada anak usia dini dibagi menjadi 5 tahapan, yakni; (1) tahapan manipulatif; (2) tahapan simbolis; (3) tahapan eksplorasi; (4) tahapanEksperimen; dan (5) tahapan tidak dikenal.

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil kemampuan kognitif pengembangan tahap I,II, dan III mengalami peningkatan disetiap tahapan perkembangannya. Pada tahap pengembangan I peningkatan kemampuan kognitif anak dalam permainan *smart jenga* masih dalam kategori mulai berkembang hal ini terlihat dengan hasil persentase yang 47,16% oleh karena itu diperlukan perbaikan pada tahap pengembangan selanjutnya.Pada tahap pengembangan II hasil kegiatan pengembangan permainan *smart jenga* untuk peningkatan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan sebesar 27.59% dengan kategori berkembang sesuai harapan. Persentase yang didapatkan yakni 74,75%%. Akan tetapi masih perlu diadakan perbaikan-perbaikan agar dapat mencapai peningkatan yang lebih baik lagi. Pada tahap pengembangan III peningkatan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan sebesar 13,58% dengan memperoleh persentase sebesar 88,33% hasil dari pengembangan ini lebih baik dibandingkan dengan pengembangan-pengembangan sebelumnya dikarenakan kekurangan yang terjadi pada tahap pengembangan sebelumnya dapat diperbaiki dan dapat diatasi sehingga kegiatan pada tahap ini dapat berjalan dengan sangat baik.

1 Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan *Smart jenga* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Ampenan. Hal ini sesuai dengan pendapat Jean Piaget (dalam Nurhasanah, 2018: 61-62) menyatakan bahwa kemampuan kognisi seorang anak itu berkembang melalui proses rangsangan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, dan pada tahap tingkat pengembangan anak usia 5-6 tahun termasuk dalam tahapan pra-operasional dimana pada tahapan ini pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan persepsinya sendiri. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat dari Sujiono (dalam Rahayu: 2018, 89) yang menyatakan bahwa tujuan penerapan media dalam pengembangan kemampuan kognitif anak yaitu: a) Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, b) bereksperimen, c) menyelidiki atau meneliti, d) sebagai alat bantu, 3) alat peraga untuk memperjelas sesuatu, f) mengembangkan imajinasi, g) Melatih kepekaan berfikir, dan h)digunakan sebagai alat main. 2al ini diperjelas dengan pendapat horn (dalam Habibi : 2020) yang menyatakan bahwa dengan

bermain anak juga dapat menyalurkan energi melalui kegiatan yang dipilih sendiri dan meningkatkan perkembangan anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan; (1) Perkembangan kognitif anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Ampenan tahun 2022 dapat meningkat dengan pengembangan permainan *Smart jengayang* dilakukan secara berulang-ulang dan melakukan perbaikan pada setiap tahapan pengembangannya; (2) Permainan *Smart jengayang* dapat meningkatkan kemampuan kognitif kelompok B dilakukan dengan 3 tahap permainan yakni persiapan permainan, kegiatan bermain, dan akhir permainan. Persiapan mainan terdiri dari; a) Menyiapkan 54 balok *jenga* dan 50 *jenga card*, b) Menyiapkan kelompok bermain yang terdiri dari 2-6 anak, c) Membuat kesepakatan bermain, dan d) Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan main. Kegiatan bermain *Smart jengadijabarkan* sebagai berikut: a) Anak mengelompokkan balok *jenga* sesuai dengan warna, b) Anak menyusun balok *jenga* menjadi menara dengan fondasi 3 balok *jenga* berwarna yang sama, c) Anak menambahkan 3 balok *jenga* diatas fondasi dengan arah yang berbeda dari arah posisi fondasi, d) Susunan balok *jenga* dilanjutkan 18 kali hingga membentuk menara, e) Anak mengambil *jenga card* yang terdiri dari kartu tebak dan kartu gerak, f) Anak mengelompokkan *jenga card* sesuai dengan kartu gerak dan kartu tebak, g) Anak meletakkannya kartu gerak dibagian kanan menara *jenga*, h) Anak meletakkannya kartu tebak dibagian kiri menara *jenga*, i) Anak melakukan urutan main sesuai hasil hompimpa, j) Anak dengan urutan main pertama mengocok dadu dan mengambil balok *jenga* sesuai warna dadu, k) Anak melihat stiker kode pada balok *jenga*, l) Anak meletakkan kembali ke bagian atas menara *jenga*, m) Anak mengambil *jenga card* yang memiliki Stiker kode yang sama, n) Anak menyebutkan instruksi dalam *jenga card*, o) Anak melaksanakan instruksi dalam *jenga card*, p) Intruksi *jenga card* telah terlaksana, permainan berhenti, permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya, dan q) Permainan selesai apabila ronde main sudah sesuai dengan kesepakatan bermain. Dan akhir permainan terdiri dari langkah-langkah antara lain: a) Menghitung total point yang peroleh masing-masing pemain dan b) Menentukan pemenang berdasarkan point yang diperoleh; (3) Penerapan Permainan *Smart jenga* berdasarkan hasil penelitian telah terlaksana secara maksimal dengan persentase akhir 87,5%; (4) Peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok B TK Negeri Pembina Ampenan berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kemampuan kognitif siswa meningkat yaitu 47,16% pada tahap pengembangan I menjadi 74,75 pada tahap pengembangan II dan pada tahap pengembangan III capaian kognitif siswa memenuhi keritiria berkembang sangat baik dengan nilai rata-rata yaitu 88,33%.

Selain itu penulis memberikan saran kepada guru untuk dapat menerapkan langkah-langkah kegiatan permainan *Smart jengadalam* mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun. Kemudian untuk pengelola lembaga dalam rangka meningkatkan mutu di lembaga pendidikannya untuk selalu memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik sehingga kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan, serta bagu peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan kognitif siswa dengan kegiatan permainan *Smart jengadiharapkan* lebih kreatif dalam memodifikasi permainannya agar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Habibi, M. (2020). *Kreativitas dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Deepublish.
2. Kemendikbud, R. (2014). Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
3. Lutfiana, & Wiyono, B. D. (2017). Pengembangan Media Permainan *Jenga* Pekerjaan Untuk Pemerian Layanan Informasi Karier Bagi Siswa Sd Muhammadiyah 15 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, VII(3). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/20255/18554>
4. Montotlalu. (2007) *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
5. Nurhasanah. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Mataram: Arga Puji Press.
6. Rahayu, D. I. (2018). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Mataram: FKIP Universitas Mataram.
7. Saputri, O. V., Astini, B. N., Rachmayani, I., & Nurhasanah. (2021). Pengembangan Permainan Uno Stacko Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di T An-Nahl Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Paud Unram*, I(1), 55-59.
8. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

PROFIL SINGKAT

Wanda Azizah adalah mahasiswa program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini pada jurusan ilmu pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas mataram.

I Nyoman Suarta adalah Dosen program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini pada jurusan ilmu pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas mataram. Selain dosen, beliau juga aktif dalam melakukan riset dan artikel dibidang ilmu pendidikan.

Baik Nilawati Astini adalah Kepala program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini pada jurusan ilmu pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas mataram. Selain dosen, beliau juga aktif dalam melakukan riset dan artikel dibidang ilmu pendidikan.

I Made Suawasa Astawa adalah Dosen program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini pada jurusan ilmu pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas mataram. Selain dosen, beliau juga aktif dalam melakukan riset dan artikel dibidang ilmu pendidikan.

C16_I Nyoman Suarta

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journalstories.ai Internet Source	3%
2	kayla-marini.blogspot.com Internet Source	3%
3	ejurnal.unisri.ac.id Internet Source	3%
4	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	3%
5	acopen.umsida.ac.id Internet Source	2%
6	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%