JURNAL

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL POSISI MELALUI PERMAINAN LOMPAT KANGURU PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BUTUH KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

IMPROVING COGNITIVE ABILITIES IN A POSITION TO KNOW THROUGH THE GAME JUMP KANGURU IN CHILDREN GROUP B TK DHARMA DISTRICT WOMEN NEED KRAS KEDIRI DISTRICT OF LESSONS 2015/2016

Oleh:

WHENI SULISTIYANI
NPM: 14.1.01.11.0493P

Dibimbing oleh :

1. **Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi**
2. **Widi Wulansari, M.Pd**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	:	WHENI SULISTIYANI
NPM	:	14.1.01.11.0493P
Telepon/HP	:	-
Alamat Surel (Email)	:	Wheni.sulistiyani@yahoo.co.id
Judul Artikel	:	MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL POSISI MELALUI PERMAINAN LOMPAT KANGURU PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BUTUH KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016
Fakultas – Program Studi	:	FKIP – PG PAUD
Nama Perguruan Tinggi	:	Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	:	Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiatisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, Januari 2017
Pembimbing I Intan Prastibastari Wijaya, M.Pd, M.Psi NIDN. 0729078402	Pembimbinng II Widi Wulansari, M.Pd NIDN. 0724038803	Penulis **WHENI SULISTIYANI** NPM: 14.1.01.11.0493P

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL POSISI MELALUI PERMAINAN LOMPAT KANGURU PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BUTUH KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

WHENI SULISTIYANI
NPM: 14.1.01.11.0493P
FKIP – Prodi PAUD
Email : -
Pembimbing I : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi
Pembimbing II : Widi Wulansari, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal posisi masih mengalami kesulitan. Adapun penyebab belum meningkatnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal posisi pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh adalah masih kurangnya penggunaan metode dan media pembelajaran, sehingga anak lebih cepat bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Akibatnya anak kurang berminat dan kurang termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah permainan lompat kanguru dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Butuh Kecamatan Kras Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016? Tujuan penelitian ini adalah (1) Hasil kemampuan kognitif dalam mengenal posisi sebelum penerapan permainan lompat kanguru. (2) Hasil penerapan permainan lompat kanguru untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi. (3) Hasil kemampuan kognitif anak dalam mengenal posisi setelah penerapan permainan lompat kanguru.(4) Mengetahui peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada anak sebelum dan sesudah penerapan permainan lompat kanguru.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, menggunakan instrumen penelitian berupa RPPM, RPPH, lembar observasi kegiatan anak.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah melalui siklus tindakan ditemukan bahwa bahwa penerapan permainan lompat kanguru dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh. (1)Ketuntasan pada pra tindakan 17,39%. (2) Ketuntasan pada siklus I sebesar 30,43%. (3) Ketuntasan pada siklus II sebesar 59,09%. (4) Ketuntasan pada siklus III sebesar 87,5%, sehingga hipotesis diterima.

Kata kunci: kemampuan kognitif, mengenal posisi, permainan lompat kanguru

I. LATAR BELAKANG

Anak usia dini adalah anak – anak yang berusia dibawah 6 tahun. Jadi mulai dari anak itu lahir hingga usia 6 tahun maka anak dikategorikan sebagai anak usia dini. Beberapa orang menyebukan bahwa fase ini sebagai golden age karena fase ini sangat menentukan seperti apa kelak mereka dewasa, baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan.

Penentuan kelak anak usia dini menjadi dewasa maka diperlukan pendidikan, baik pendidikan dari keluarga maupun sekolah. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang – Undang No. 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 14 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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.

Di dalam PAUD harus mengembangkan 6 aspek diantaranya adalah Nilai Agama dan Moral (NAM), Sosial Emosional (SOSEM), bahasa, fisik motorik, seni dan kognitif. Pengembangan aspek tidak hanya didukung melalui pertumbuhan gizi saja, tetapi juga diperlukan stimulasi. Salah satu stimulasi yang dapat digunakan adalah menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Peningkatan perkembangan aspek kognitif dapat dilakukan melalui permainan.

Pada anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Butuh Kecamatan Kras Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016 kemampuan kognitif dalam mengenal posisi masih rendah. Berdasarkan hasil observasi penelitian awal dapat diketahui bahwa 5 anak mendapatkan bintang satu (★) dan 14 anak mendapatkan bintang dua (★★) dari jumlah 23 anak didik, ada 3 anak yang mendapatkan bintang tiga (★★★) dan masih 1 anak yang mendapatkan bintang empat (★★★★) atau dengan kata lain, masih 4 anak dari 23 anak didik yang telah mencapai ketuntasan.

Adapun penyebab belum meningkatnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal posisi pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh adalah masih kurangnya penggunaan metode dan media pembelajaran, sehingga anak lebih cepat bosan dan

kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan anak kurang berminat dan kurang termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran baik metode maupun media yang digunakan saat pembelajaran sehingga anak merasa senang dan tidak cepat bosan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal posisi adalah permainan lompat kanguru.

Permainan lompat kanguru menggunakan media balon yang diapit dengan kedua lutut. Kemudian dengan aba – aba dari guru anak dapat melompat ke kanan, kiri, depan ataupun belakang, sehingga anak akan lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan pengembangan kognitif dalam mengenal posisi karena dalam permainan lompat kanguru ada unsur kegembiraan, kerja keras, melatih keberanian anak dan media bersosialisasi bagi anak. Dengan demikian tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal posisi melalui permainan lompat kanguru dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengambil judul "Meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi melalui permainan lompat kanguru pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh Kecamatan Kras Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016".

II. METODE

A. Subyek dan Setting Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan diskriptif kuantitatif. Hal ini dikarenakan penelitian dilaksanakan di dalam kelas dan memberikan tindakan serta hasilnya yang berupa nilai kemudian didiskripsikan.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di kelompok B TK Dharma Wanita Butuh Kecamatan Kras Kabupaten Kediri selama 1 bulan yaitu mulai bulan April 2016 untuk pra siklus sampai bulan Mei 2016 untuk pelaksannan siklus. Penentuan waktu penelitian mengacu pada

kalender pendidikan sekolah, karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus dan membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

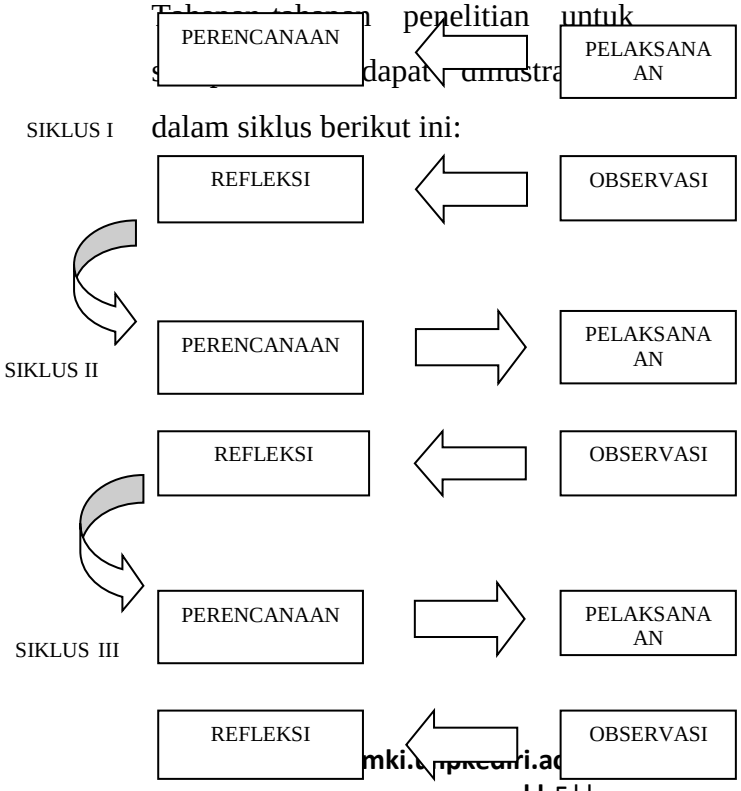
3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Butuh Kecamatan Kras Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 24 anak terdiri dari 10 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Objek penelitian ini berupa tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan di kelas tersebut karena peneliti ingin

B. Prosedur Penelitian

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif, model kolaboratif digunakan karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk mengobservasi saat pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri beberapa siklus. Pada tiap siklus memiliki beberapa tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection)*. Apabila hasil pelaksanaan siklus pertama belum mencapai target yang diinginkan, maka peneliti melakukan siklus yang kedua dengan melakukan tahap perencanaan *(planning*), pelaksanaan *(Acting),* pengamatan *(Observation),* dan tahap refleksi *(Reflection).* Apabila siklus pertama dan kedua belum mencapai target maka dilakukan siklus ketiga dan seterusnya. Kegiatan ini sesuai dengan model Penelitian Tindakan Kelas yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart (Asrori, 2008:68).

Tahapan–tahapan ini berlangsung secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitian tercapai. Tahapan-tahapan penelitian untuk [illegible] dapat diilustra[illegible] dalam siklus berikut ini:



Bagan 3.1

Rancangan Penelitian

Tindakan Kelas

Pada umumnya para peneliti mulai dari fase refleksi awal untuk melakukan studi pendahuluan sebagai dasar dalam merumuskan masalah penelitian. Selanjutnya diikuti perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

C. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

   Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengambil data tentang kemampuan anak.

   Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas anak dalam permainan lompat kanguru yaitu ketika anak tepat menunjukkan posisi sesuai dengan aba-aba dari guru. Untuk memperoleh data ini, dilakukan observasi aktivitas anak dalam melakukan permainan lompat kanguru pada tiap siklus.

2. Dokumentasi

   Penulis menggunakan dokumentasi berupa foto. Foto dapat dijadikan bahan pelengkap penelitian karena foto dapat menggambarkan situasi saat penelitian. Foto ini berisi kegiatan ketika anak sedang melakukan kegiatan permainan lompat kanguru.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah Teknik Deskriptif Kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang tiga dan bintang empat) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui prosentase peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada anak setelah melakukan kegiatan permainan lompat kanguru

E. Rencana Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil dan genap tahun pelajaran 2015/2016.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Butuh kecamatan Kras kabupaten Kediri pada kelompok B dengan jumlah 24 anak terdiri dari 10 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Pada saat pelaksanaan penelitian siklus 1 jumlah anak yang hadir adalah 23 anak, 1 anak tidak hadir karena sakit. Pada pelaksanaan siklus 2 jumlah anak yang hadir 22 anak, 2 anak tidak hadir karena sakit. Pada siklus III semua anak hadir dan tidak ada anak yang absen.

Ketika tindakan akan dilaksanakan kondisi anak belum cukup siap, hal ini terlihat setiap tindakan akan dilaksanakan ada beberapa anak yang masih asyik bermain sendiri. Tetapi, untuk kesiapan peralatan belajar bisa dikatakan sudah siap, karena setiap anak telah memiliki alat-alat tulis sendiri seperti buku, pensil, penghapus, crayon.

Untuk kesiapan guru dan peneliti ketika akan melakukan penelitian sudah cukup siap, hal ini terlihat ketika akan melakukan penelitian sudah menyiapkan instrumen penelitian seperti RPPM, RPPH, lembar observasi, alat dan bahan permainan.

B. Pembahasan Dan Pengambilan Simpulan

1. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Dalam pelaksanaan ini peneliti menerapkan permainan lompat kanguru untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh dan penelitian berbentuk penelitian tindakan kelas. Pada penelitian ini siklus berhenti setelah berlangsung selama tiga siklus. Kemampuan kognitif anak dilihat berdasarkan penilaian terhadap dua indikator yaitu ketepatan bermain sesuai prosedur dan ketepatan menunjuk posisi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, hasil kegiatan anak dalam permainan lompat kanguru dari pra tindakan,

siklus I, siklus II dan siklus III disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Posisi Melalui Permainan Lompat Kanguru pada pra tindakan, siklus I, siklus II, siklus III

Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
★	21,74%	13,05%	4,54%	0%
★★	60,87%	56,52%	36,36%	12,5%
★★★	13,64%	21,74%	9,10%	8,33%
★★★★	4,35%	8,69%	50%	79,17%
Jumlah	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel 4.11 bahwa pada pra tindakan dapat diketahui jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 1 (★) sebesar 21,74%, mendapat bintang 2 (★★) sebesar 60,87%, mendapat bintang 3 (★★★) sebesar 13,64% dan mendapat bintang 4 (★★★★) sebesar 4,35%. Ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada pra tindakan masih rendah yaitu sebesar 17,39%.

Setelah mengetahui hasil ketuntasan pada pra tindakan yang masih rendah maka dilakukan tindakan siklus I. Hasil tindakan pada siklus I dapat diketahui bahwa jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 1 (★) sebesar 13,05%, mendapat bintang 2 (★★) sebesar 56,52%, mendapat bintang 3 (★★★) sebesar 21,74% dan mendapat bintang 4 (★★★★) sebesar 8,69%. Ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada tindakan siklus I meningkat mencapai 30,43%, karena masih belum mencapai kriteria keberhasilan maka dilakukan tindakan siklus II

Hasil tindakan siklus II dapat diketahui bahwa jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 1 (★) sebesar 4,54%, mendapat bintang 2 (★★) sebesar 36,36%, mendapat bintang 3 (★★★) sebesar 9,10% dan mendapat bintang 4 (★★★★) sebesar 50%. Ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada tindakan siklus II meningkat dari siklus I yaitu ketuntasan pada siklus II mencapai 59,09%, karena masih belum mencapai kriteria keberhasilan maka dilakukan tindakan siklus III untuk mencapai kriteria keberhasilan 75%.

Hasil tindakan siklus III dapat diketahui bahwa jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 1 (★)

sebesar 0%, mendapat bintang 2 (★★) sebesar 12,5%, mendapat bintang 3 (★★★) sebesar 8,33% dan mendapat bintang 4 (★★★★) sebesar 79,17%. Ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada tindakan siklus III meningkat dari siklus II yaitu ketuntasan pada siklus III mencapai 87,5%, sehingga pada tindakan siklus III telah mencapai kriteria keberhasilan.

Melihat dari hasil tindakan dari pra tindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh. Ketuntasan pada siklus III telah mencapai kriteria berhasil meskipun prosentase ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi tidak mencapai 100%. Hal ini disebabkan ada 1 anak yang menangis karena takut balon meletus saat dilaksanakan tindakan, 1 anak keterbelakangan, dan 1 anak hiperaktif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasn dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Data hasil observasi ketuntasan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi melalui permainan lompat kanguru pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh Kecamatan Kras Kabupaten Kediri saat pra tindakan yaitu anak yang mencapai ketuntasan ada 4 anak atau 17,39% dari jumlah 23 anak didik, sedangkan anak yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 19 anak atau 82,61% dari 23 anak didik.
2. Data hasil observasi penerapan permainan lompat kanguru untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh Kecamatan Kras Kabupaten Kediri dapat berjalan dengan baik, hal ini ditunjukkan prosentase ketuntasan pada siklus I mencapai 30,43% dari 23 anak atau 7 anak telah mencapai ketuntasan dan pada siklus II prosentase ketuntasan mencapai 59,09% dari 22 anak atau 13 anak telah mencapai ketuntasan.

3. Data hasil observasi kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh Kecamatan Kras Kabupaten Kediri setelah penerapan permainan lompat kanguru dapat meningkat dengan baik, hal ini dibuktikan dengan prosentase ketuntasan anak pada siklus III sebesar 87,5% dari 24 anak atau 21 anak telah mencapai ketuntasan.
4. Data hasil observasi perbedaan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh sebelum dan sesudah penerapan permainan lompat kanguru yaitu sebesar 70,11%, sehingga dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan lompat kanguru dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal posisi pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Butuh Kecamatan Kras Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016 dan hipotesis diterima

2. Kendala dan Keterbatasan

Dari hasil pengamatan kendala yang dialami guru saat pembelajaran adalah:

1. Ketidakhadiran anak pada saat tindakan siklus I dan siklus II sehingga mempengaruhi pada hasil prosentase yang diperoleh
2. Anak didik berebut warna balon sehingga sering terjadi pertengkaran antar anak dan guru harus membujuk anak dahulu berakibat waktu terbuang.

Ketidakhadiran kolaborator pada siklus III karena sakit berakibat tindakan siklus III harus ditunda 1 hari.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ali, Lukman. 2004. *Kamus Besar Bahasa* Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Apriani, Sitra. 2013. *Mengembangkan kemampuan visual-spasialmelalui kegiatan Pembentuk Finger Painting kelompok B di TKIT Lukmanul Hakim Surabaya Bengkulu.*(Online), tersedia: http://www.unib.ac.id, diunduh: 22 Desember 2015

Asrori, Mohammad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: CV Wacana Prima

Depdiknas.2008. *Pedoman Pembelajaran Bidang Fisik/Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembina TK dan SD.

Kumalasari, Nur. 2011. *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Pada Anak Kelompok A TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun 2014/2015*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Kediri: FKIP PG PAUD UN PGRI

Montolalu, Dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Pelatihan Guru TK. 2015. *Pembentukan Karakter Melalui Permainan dan Pengetahuan Umum (Sains)*. Kediri

Pengertian Permainan. (Online), tersedia: http://permainan-edukatif.com, diunduh 6 Januari 2016

Sasi, Devi Nawang. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar dan Kognitif Anak Melalui Senam Irama*. (Online), tersedia: http://www.um.ac.id, diunduh: 11 Desember 2015

Sudijono, Anas. 2012. *Definisi Kognitif, Afektif dan Psikomotorik,* (Online), tersedia: www.macam-kemampuan.com, diunduh 24 Januari 2016

Sujiono, Yuliani Nurani dkk. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka

Undang – Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yusdi, Milman. 2011. *Pengertian Kemampuan.*(Online), tersedia: http://www.pengertian-kemampuan.com, diunduh 6 Januari 2016