

PENGARUH METODE EKSPERIMEN DENGAN MEDIA VIRTUAL REALITY TERHADAP KEMAMPUAN SAINS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AR-RAHIM

MAYNADI ASMAGITA, SITTI NURHIDAYAH ILYAS, SYAMSUARDI

Universitas Negeri Makassar

e-mail: maynadiasmagita65@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode eksperimen dengan media *virtual reality* terhadap kemampuan sains anak di TK Ar-Rahim. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*. Variabel bebas dari penelitian ini adalah metode eksperimen dengan media *Virtual Reality* serta variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan sains. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 38 orang anak di Taman Kanak-Kanak Ar-Rahim. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Dimana sampel dalam penelitian ini adalah 14 anak dengan 7 anak sebagai kelompok eksperimen dan 7 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen dengan media *virtual reality* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan sains anak di TK Ar-Rahim dilihat dari kemampuan sains anak setelah diberikan media *virtual reality*.

Kata Kunci: kemampuan sains, metode eksperimen, *virtual reality*

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of experimental methods using virtual reality media on children's science abilities at Ar-Rahim Kindergarten. The research approach used is a quantitative approach with a Quasi Experimental Design research type. The independent variable in this research is the experimental method with Virtual Reality media and the dependent variable in this research is scientific ability. The population in this study was 38 children at Ar-Rahim Kindergarten. Sampling in this research used *purposive sampling*. Where the sample in this study was 14 children with 7 children as the experimental group and 7 children as the control group. The data collection techniques used are observation, tests and documentation. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis. So it can be concluded that the experimental method using virtual reality media has a significant influence on children's science abilities at Ar-Rahim Kindergarten, seen from the children's science abilities after being given virtual reality media.

Keywords: sciense skills, metode eksperimen, virtual reality

PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak yang dilakukan pada anak sejak usia 0 hingga usia 6 tahun. Pendidikan pada masa usia dini sangatlah penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia dini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut sebagai masa emas (*the golden age*). Oleh sebab itu, masa pendidikan anak usia dini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal.

Salah satu cara yang bisa dikembangkan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini yaitu dengan pemberian pengajaran dan pendidikan dengan kegiatan yang kreatif dan

inovatif serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini yaitu dengan memberikan pembelajaran sains. Menurut Akil Musi & Yusri Bachtiar, (2022) Pengenalan sains dengan metode yang tepat dan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat menumbuhkan minat anak mencintai sains sejak dini, anak mampu berpikir kritis, kreatif dan terampil. Pembelajaran sains merupakan pengenalan konsep kealaman bagi anak serta menjadi suatu upaya membantu anak untuk menemukan konsep dan proses tertentu dalam kehidupan, dengan pengertian pembelajaran sains bagi anak pada hakikatnya dijadikan sebagai media yang digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan dan memaksimalkan potensi yang ada dalam diri anak.

Kemampuan sains memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda. Baik benda hidup maupun benda yang tidak hidup yang ada disekitar anak. Izza, (2017) mengemukakan kompetensi dasar yang harus dimiliki anak dalam bidang sains adalah mampu mengenal berbagai konsep sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kemampuan sains juga melatih inderanya untuk mengenal berbagai gejala benda dan gejala peristiwa dengan dilatih untuk melihat, mendengar, meraba, mencium, dan merasakan. Pengenalan sains pada anak usia dini sangatlah penting karena ketika anak berinteraksi dengan berbagai objek sains, anak memandang sains sebagai segala sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan yang dianggap menarik, serta memberi pengetahuan atau merangsang untuk mengetahui dan menyelidiki. Slamet Suyanto dalam Susilowati (2016) sains dapat melatih anak untuk menggunakan kemampuan panca indera, melatih menghubungkan sebab akibat, mengajarkan anak untuk menggunakan alat ukur, melatih anak untuk menemukan dan mamahami peristiwa serta memahami konsep-konsep benda.

Terdapat beberapa permasalahan yang sering kita temui saat ini bahwa anak hanya tahu apa itu tumbuhan, hewan, tanpa mengetahui makna yang terkandung di alam. Anak masih kesulitan saat menjawab pertanyaan tentang peristiwa gejala alam, anak kesulitan menceritakan sebab-akibat terjadinya gejala alam seperti banjir dan belum mencerminkan sifat ingin tahunya dalam proses pembelajaran. Anak hanya bisa menjawab bahwa banjir terjadi karena hujan yang deras saja sedangkan penyebab lainnya masih belum mengerti.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat anak menjadi lebih aktif dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih banyak adalah metode eksperimen dengan media *virtual reality*. Penggunaan metode eksperimen ini mampu menyediakan kondisi belajar yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kreativitas secara optimal. Sehingga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak salah satunya pada kemampuan sains, misalnya kemampuan sains anak akan berkembang seiring berjalannya kegiatan eksperimen, dapat mengetahui terjadinya sesuatu sehingga anak bisa mengalami sendiri proses terjadinya sesuatu. Atas dasar tersebut metode eksperimen dapat dikatakan sebagai metode yang tepat untuk anak karena dengan bereksperimen anak dapat belajar banyak dari pengalaman yang dirasakan secara langsung Prameswari (2019)

Kegiatan sains menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan media *virtual reality* dapat melibatkan anak secara aktif dengan melakukan sendiri proses dan melihat hasil dari percobaan yang dilakukan. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra oprasional, dimana pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi perkembangan anak harus dilakukan melalui media dan kegiatan yang konkret. Kadir (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat membantu pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar dimana media pembelajaran berfungsi untuk mencuri perhatian anak agar para anak tertuju kepada materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif, yaitu dilakukan untuk melihat apakah ada pengaruh metode eksperimen dengan media virtual reality terhadap kemampuan sains anak usia 5-6 tahun di TK Ar-Rahim, Desain penelitian ini adalah quasi experimental design. Tujuannya adalah membandingkan antar kelompok guna mengetahui perubahan yang disebabkan terhadap pemberian perlakuan. Populasi penelitian ini berjumlah 14 anak TK Ar-Rahim. Observasi, tes, dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian ini. Prosedur pengumpulan data dengan perencanaan, tahap pelaksanaan serta analisis hasil. Analisis deskriptif dan non parametrik digunakan untuk menganalisis data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tentang bagaimana metode eksperimen dengan media *virtual reality* mempengaruhi kemampuan sains anak usia 5-6 tahun di TK Ar-Rahim sebelum dan sesudah diberi perlakuan menunjukkan bahwa metode eksperimen dengan media *virtual reality* ini berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan sains anak. Hal tersebut bisa dilihat dari distribusi pengkategorian kemampuan sains anak kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa metode eksperimen dengan media *virtual reality* dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kemampuan Sains Anak Pada Kelompok Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	kategori	Presentase
1	16-18	0	Belum Berkembang (BB)	0%
2	19-21	2	Mulai Berkembang (MB)	28,6%
3	22-24	3	Berkembang sesuai Harapan (BSH)	42,8%
4	25-27	2	Berkembang Sangat Baik	28,6%
		7		100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 7 jumlah anak pada kelompok eksperimen terdapat 0 anak dengan persentase 0% yang belum mampu mengenal berat ringan suatu benda, belum mampu membedakan benda yang panjang dan pendek, belum mampu membedakan benda yang besar dan kecil, belum mampu menjelaskan mengapa suatu benda bisa tenggelam dan terapung, sehingga termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) dengan skor 16-18.

Serta terdapat 2 anak dengan persentase 28,6% yang mampu mengenal berat ringan suatu benda, mampu membedakan benda yang panjang dan pendek, mampu membedakan benda yang besar dan kecil, mampu menjelaskan mengapa suatu benda bisa tenggelam dan terapung dengan bantuan guru, sehingga termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dengan skor 19-21

Selanjutnya terdapat 3 anak dengan persentase 42,8% yang mampu mengenal berat ringan suatu benda, mampu membedakan benda yang panjang dan pendek, mampu membedakan benda yang besar dan kecil, mampu menjelaskan mengapa suatu benda bisa tenggelam dan terapung tanpa bantuan guru, sehingga termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 22-24.

Kemudian terdapat 2 anak dengan persentase 28,6% yang mampu mengenal berat ringan suatu benda tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, mampu membedakan benda yang panjang dan pendek tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, mampu

membedakan benda yang besar dan kecil tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, mampu menjelaskan mengapa suatu benda bisa tenggelam dan terapung tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, sehingga termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 25-27.

Distribusi pengkategorian kemampuan sains kelompok kontrol melalui kegiatan eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Sains Anak Pada Kelompok Kontrol

No.	Interval	Frekuensi	kategori	Presentase
1	12-14	1	Belum Berkembang (BB)	14,3%
2	15-17	5	Mulai Berkembang (MB)	71,4%
3	18-20	1	Berkembang sesuai Harapan (BSH)	14,3%
4	21-23	0	Berkembang Sangat Baik	0%
		7		100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 7 orang anak pada kelompok kontrol terdapat 1 anak dengan persentase 14,3% yang berada dalam kategori Belum Berkembang (BB) pada skor 12-14 hal ini dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan kepada anak yaitu Kemampuan mengenal berat ringan suatu benda, Kemampuan membedakan benda yang panjang dan pendek, Kemampuan membedakan benda yang besar dan kecil, Kemampuan menjelaskan mengapa suatu benda bisa tenggelam dan terapung, anak belum mampu mencapainya meski dengan bantuan guru.

Selanjutnya terdapat 5 anak dengan kemampuan sains berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 71,4% pada skor 15-17 sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni Kemampuan mengenal berat ringan suatu benda, Kemampuan membedakan benda yang panjang dan pendek, Kemampuan membedakan benda yang besar dan kecil, Kemampuan menjelaskan mengapa suatu benda bisa tenggelam dan terapung, anak sudah mampu mencapainya tetapi masih dengan bantuan guru.

Terdapat 1 anak yang kemampuan sainsnya, berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 14,3% pada skor 21-23, hal ini dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni Kemampuan mengenal berat ringan suatu benda, Kemampuan membedakan benda yang panjang dan pendek, Kemampuan membedakan benda yang besar dan kecil, Kemampuan menjelaskan mengapa suatu benda bisa tenggelam dan terapung, anak sudah mampu mencapainya tanpa bantuan dari guru.

Sedangkan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak terdapat anak pada kategori tersebut artinya belum ada anak yang kemampuan sainsnya mencapai kategori ini dengan presentase 0% pada skor 21-23 dikarenakan dari 4 indikator yang diujikan yakni Kemampuan mengenal berat ringan suatu benda, Kemampuan membedakan benda yang panjang dan pendek, Kemampuan membedakan benda yang besar dan kecil, Kemampuan menjelaskan mengapa suatu benda bisa tenggelam dan terapung, belum ada anak yang sudah mampu mencapainya tanpa bantuan dari guru dan dapat membantu temannya.

Tabel 3. Data Analisis Pretest dan Post-test Kemampuan Sains Pada Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pretest	7	10	21	16.29	4.030
Posttest	7	19	27	22.71	3.147
Valid N (listwise)	7				

(Sumber : Output SPSS 26)

Pada tabel 3 diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan adalah 16,29 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya sebesar 22,71. Dengan demikian terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu 6,42. Maka dapat disimpulkan bahwa Metode eksperimen dengan media virtual reality memberikan pengaruh pada kemampuan sains anak kelompok eksperimen.

Sedangkan rata-rata kemampuan sains anak pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberi perlakuan Metode eksperimen dengan media *virtual reality* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Data Analisis Pretest dan Post-test Kemampuan Sains pada Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pretest	7	10	18	14.29	3.200
Posttest	7	12	17	15.71	1.704
Valid N (listwise)	7				

Tabel 4 memperlihatkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan sebesar 14,29 dan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya yakni 15,71. Hal tersebut menunjukkan adanya sedikit peningkatan nilai rata-rata sebesar 1,42. Berdasarkan tabel di atas, kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata yang tinggi sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan yang sangat kecil sehingga dapat dikatakan tidak ada perbedaan nilai sebelum dan setelah diberikannya perlakuan.

Pemberian kegiatan metode eksperimen dengan media *virtual reality* disimpulkan mampu meningkatkan kemampuan sains anak di TK-Ar-Rahim dilihat dari data yang diperoleh bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberinya perlakuan.

Pembahasan

Metode eksperimen dengan media virtual reality ini memberikan peluang untuk mengasah kemampuan berpikir anak. Pada umumnya anak usia dini memiliki sifat yang cenderung cepat bosan apabila sesuatu yang dikerjakan selalu sama dalam proses pembelajaran. Ketika rasa ingin tahu semakin tinggi, maka anak menginginkan sesuatu yang lebih dari pada sekedar buku bergambar karena anak tidak dapat merasakan atau melihat bentuk maupun keaslian dari gambar tersebut. Selain itu, dengan media virtual reality anak usia dini akan lebih mudah mengenal benda-benda yang lebih besar, kecil, berat maupun ringan. Selain itu media virtual reality ini membuat anak tidak bosan dalam pembelajaran karena anak didik menyukai

sesuatu yang menantang dan penasaran dengan kegiatan yang dilakukan. Oleh karena itu metode eksperimen dengan media virtual reality dapat dikatakan memberikan peningkatan terhadap kemampuan sains anak.

Kemampuan sains anak setelah diberikan kegiatan pembelajaran menggunakan metode eksperimen dengan media virtual reality mengalami perkembangan di setiap pertemuan, dapat dilihat bahwa anak mengalami suatu proses memperoleh pengetahuan melalui pemecahan masalah secara aktif. Oleh karena itu, media pembelajaran inilah yang diterapkan dalam proses berkegiatan pada anak. Hal ini didukung oleh pernyataan Mustaqim et al. (2017) manfaat yang diperoleh dari media virtual reality adalah merupakan media pembelajaran yang lebih maju dengan memanfaatkan teknologi saat ini.

Adapun menurut Ma'viah (2021) mengatakan bahwa metode eksperimen merupakan metode yang mendukung anak untuk memahami isi pembelajaran. Pembelajaran berbasis eksperimen dengan virtual reality dapat menantang kemampuan anak serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi anak. Adapun menurut Suryameng (2019) metode eksperimen akan memacu kreativitas anak, belajar untuk berani. Mereka mengamati, menganalisis dan mengevaluasi informasi yang ada, dengan melakukan percobaan-percobaan sains dan keterampilan proses anak-anak dapat ditingkatkan kemampuan sainsnya. mencoba suatu sifat yang ini sangat berharga dan langka di dunia orang dewasa.

Berdasarkan dari hasil penelitian uji Wilcoxon dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan sains anak pada kelompok eksperimen dengan kemampuan sains anak pada kelompok kontrol. Dalam hal ini rata-rata hasil skor kemampuan sains anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan sains anak pada kelompok kontrol. Hal ini didukung oleh pernyataan oleh Nasaruddin R (2022) tentang penggunaan metode eksperimen terhadap kemampuan sains anak. Dalam penelitiannya mengatakan bahwa dengan penggunaan metode eksperimen kemampuan anak terhadap sains anak usia 5-6 tahun dapat meningkat. Penelitian yang relevan juga pernah dilakukan oleh Hakim (2020) dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran sains berbasis eksperimen memberikan pengaruh terhadap keterampilan proses sains pada anak usia dini.

Dari hasil penelitian, kemampuan sains anak menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode eksperimen dengan media virtual reality sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan sains anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh oleh Sukaryawan dkk (2019) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media virtual reality terhadap hasil belajar anak. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik yang mana hasilnya menunjukkan rata-rata hasil skor kemampuan sains pada kelompok eksperimen setelah diberikan treatment media virtual reality dengan metode eksperimen terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kemampuan sains anak pada kelompok kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh metode eksperimen dengan media virtual reality terhadap kemampuan sains anak usia 5-6 Tahun di TK Ar-Rahim.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Metode eksperimen dengan media virtual reality dilakukan dengan cara memberikan kegiatan tenggelam terapung dengan menggunakan media virtual reality. Media tersebut dapat meningkatkan kemampuan sains anak. 2) Pemberian kegiatan dengan media virtual reality terhadap kemampuan sains anak mengalami perkembangan dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. Sehingga disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan sains anak sebelum dan setelah diberi perlakuan metode eksperimen dengan media virtual reality. 3) Terdapat pengaruh yang signifikan pada kegiatan eksperimen dengan media virtual reality pada anak usia 5-6 tahun di TK Ar-Rahim.

DAFTAR PUSTAKA

- Akil Musi, M., & Yusri Bachtiar, M. (2022). *Artikel Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Pembelajaran Sains Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. 4, 165–173. <https://Prosiding.Ummetro.Ac.Id/Index.Php/Snppm>
- Hakim, N. L. Risyda. Dkk. (2020). Pengaruh Pembelajaran Sains Berbasis Eksperimen Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 17(1), 1–12. <http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Edukid>
- Izza. (2017). Pelaksanaan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Di TK Pembina Kecamatan Muara Bulian. *Program Studi PG-PAUD*, 2(1).
- Kadir, A. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi* (A. Kadir, Ed.; Revisi).
- Ma'viah, A. (2021). Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini (Experimental Methods In Science Learning For Early Childhood). *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 3, 97–101.
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). <http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jee/>
- Nasaruddin R. (2022). Peningkatan Kemampuan Sains Melalui Kegiatan Eksperimen Anak Usia Dini Di TK Mawar. *Jurnal Kependidikan*, 11(4), 1–10. <https://Jurnaldidaktika.Org>
- Prameswari, D. M. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Melalui Metode Eksperimen Mencampur Warna Kelompok B1 Di TK Permata Hati Lampung Tengah*.
- Sukaryawan Dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B Pada Tema Pengenalan Binatang Buas. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1).
- Suryameng, Dkk. (2019). METODE EKSPERIMEN DALAM PEMBELAJARAN SAINS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK SANTA YOHANA ANTIDA 2 SINTANG. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD>
- Susilowati. (2016). Pengenalan Sains Melalui Percobaan Sederhana Pada Anak Kelompok B di KB-RA IT Al-Husna Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1).