

## PERBANDINGAN PENGGUNAAN LEMBAR KERJA DENGAN MEDIA REALIA DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Angel Meylia Parirak<sup>1✉</sup>, Maria Melita Rahardjo<sup>2</sup>

<sup>(1)</sup> (Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Kristen Satya Wacana)

<sup>(2)</sup> (Dosen Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Kristen Satya Wacana)

DOI: 10.29313/ga:jpaudv6i1.9996

### Abstract

*This research aimed to find out the comparison between worksheets and realia as learning media in early childhood education. The method used in this research is descriptive qualitative. Used the primary data of learning observations in both media. Instruments used to collect the data were observation notes and interviews. Data were analyzed by using a comparative analysis of the learning process and objectives. The results showed that worksheets and realia are both able to achieve learning objectives. However, there are differences. Using the realia, children's receptive and expressive language, the ability to interact with peers, richer thinking (cognitive variations) can emerge and be developed. Meanwhile, worksheets, only receptive language is seen, the lack of socialization between friends and lack of free thinking is only about doing assignments. Worksheets are more often used as learning media even though realia are very close to children, easy to find, and able to achieve learning objectives more.*

**Keywords:** Early Childhood Education; Realia Media; Worksheets Media.

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu perbandingan antara media lembar kerja dan realia sebagai media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Menggunakan data primer hasil pengamatan pembelajaran pada kedua media. Instrumen pengambilan data adalah catatan observasi dan wawancara. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis perbandingan proses dan tujuan pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa, media lembar kerja dan media realia sama-sama mampu mencapai tujuan pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penggunaan media realia, bahasa reseptif dan ekspresif anak, kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, pemikiran yang lebih kaya (variatif kognitif) dapat muncul dan dikembangkan. Sedangkan pada media lembar kerja, yang terlibat hanya bahasa reseptif, kurangnya sosialisasi antar teman dan pemikiran kurang bebas hanya seputar pengerjaan tugas saja. Pada praktiknya, media lembar kerja lebih sering digunakan sebagai media pembelajaran padahal media realia sangat dekat dengan anak, mudah dijumpai dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal.*

**Kata Kunci:** Media Lembar Kerja, Media Realia; Pendidikan Anak Usia Dini.

---

Copyright (c) 2022 Angel Meylia Parirak, Maria Melita Rahardjo.

✉ Corresponding author :

Email Address : 272018012@student.uksw.edu

Received June 06, 2022. Accepted July 04, 2022. Published July 04, 2022.

## PENDAHULUAN

Dalam suatu proses belajar mengajar, sangat penting bagi para guru untuk mempersiapkan media yang akan membantu memudahkan dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi serta kualitas dalam aktivitas pembelajaran di kelas, Miftah, M. (2013). Yang artinya media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting dalam upaya pencapaian keberhasilan belajar. Oleh karena itu penyajian media pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik oleh guru agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal, Miftah, M. (2013).

Purwono, J. dkk. (2018) menjelaskan bahwa peranan media pembelajaran sangat penting terutama dalam menunjang proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik, berkualitas dan menyenangkan bagi anak. Media pembelajaran juga merupakan sesuatu yang dapat membantu serta mempermudah guru dalam proses menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, serta dalam upaya mencapai tujuan yang diharapkan, Adam, S dan Syastra, M (2015). Dengan kata lain media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan yang memiliki peran penting bagi pendidik dalam hal membantu pencapaian tujuan belajar dengan optimal yang juga merupakan sesuatu yang seharusnya tidak diabaikan dalam suatu proses pembelajaran di kelas.

Salah satu diantara banyaknya media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar yaitu media cetak atau yang biasa dikenal dengan Lembar Kerja. Lembar kerja merupakan suatu media pembelajaran yang berisi panduan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran serta disusun berdasarkan kurikulum yang sementara berlaku. (Prastowo, 2014). Lembar kerja cukup banyak diminati dan masih banyak yang sampai saat ini menggunakannya sebagai media dalam proses pembelajaran sehari-hari di kelas. Lembar kerja merupakan suatu bentuk bahan ajar yang paling mudah digunakan. Juga digunakan guru sebagai alat penilaian, untuk memantau kemajuan pembelajaran peserta didik, serta memahami pengetahuan peserta didik sebelumnya, proses belajar, dan hasil belajar, pada saat bersamaan (Lee, C.D, 2014). Pendidik biasanya menggunakan lembar kerja sebagai media dalam keseharian pembelajaran di kelas, terutama pembelajaran secara individu atau dalam kelompok kecil. Lembar kerja biasanya digunakan ketika mereka tidak memiliki waktu yang cukup untuk mempersiapkan kegiatan yang lebih interaktif. Dengan kata lain, Lembar Kerja (LK) adalah suatu alat yang sering digunakan guru karena dapat membantu memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran dan penilaian peserta didik. Ada banyak penelitian menunjukkan bahwa lembar kerja yang dirancang dengan baik memiliki dampak positif pada prestasi peserta didik (Sasmaz-Oren & Ormanci, 2012).

Adapun media pembelajaran selain lembar kerja yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media realia. Romizowki juga menjelaskan dalam (Jihad & Abdul, 2012:8) bahwa media Realia adalah benda-benda nyata yang dimanfaatkan dan digunakan di dalam kelas oleh pendidik untuk supaya anak-anak mendapatkan pengalaman secara langsung terhadap tema atau materi yang diberikan saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan teori Piaget (Marinda, 2020) Tahapan perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini (AUD) berada di tahap pra-operasional (2-7 tahun). Salah satu teori Piaget (Hijriati, 2016) juga menjelaskan bahwa pengetahuan seseorang dapat dibangun melalui aktivitas pembelajaran ataupun kegiatan. Salah satu kegiatan pembelajaran yang baik yaitu tekanan pada siswa (Student Centered) dimana pengetahuan dibentuk sendiri oleh peserta didik ketika sedang berhadapan langsung dengan objek yang sedang dipelajari (Marinda, 2020). Karena pada tahap ini anak masih dalam masa pra-operasional dan masih berkembang menuju arah konkret. Maka sangat perlu untuk memanfaatkan benda atau media nyata dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Sama seperti yang dijelaskan oleh (Irawan 2016) bahwa benda nyata dinilai lebih efektif digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dan dianggap memiliki lebih banyak manfaat bagi perkembangan anak dan dalam proses mencapai tujuan pembelajaran.

Alasan peneliti akhirnya memilih media realia dibandingkan dengan media lain sebagai bahan perbandingan dengan media lembar kerja yaitu karena media realia sangat mudah untuk dijumpai disekitar anak dan sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Baik di rumah, di dalam kelas maupun di halaman sekolah, sehingga dapat memudahkan bagi anak seusia TK untuk

mengingatnya saat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Aisyah, dkk, 2019). Penggunaan komponen yang ada di lingkungan sekitar merupakan media yang dapat bermanfaat untuk merangsang anak untuk belajar. Lingkungan memberikan kesan yang nyata untuk membantu menstimulasi perkembangan anak (Sanjaya, 2012). Keuntungan dari menggunakan realia adalah untuk memberikan pembelajar dengan jenis pengalaman secara langsung yang tidak dapat diperoleh melalui media pembelajaran lainnya dan yang dibuat (dirancang), untuk memungkinkan anak-anak menerapkan berbagai indera dan tidak hanya sebatas aspek perkembangan saja sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. (Ateh et al, 2019) Sebagian besar pendekatan yang telah berkembang menyarankan bahwa pencapaian tujuan dan hasil belajar yang paling baik adalah dengan menggunakan pendekatan langsung. Karena peran media pembelajaran sangat penting dalam menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas dan bermutu (Asnawir, 2002:19-25). Dan guru juga memegang peran penting dalam hal pemilihan media pembelajaran untuk peserta didik. Media benda nyata digunakan untuk menunjukkan kepada peserta didik secara konkret terkait apa yang hendak dipelajari.

Penggunaan media dapat membantu guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Adanya macam media pembelajaran ini harusnya menghasilkan pembelajaran yang interaktif dan bervariasi. Namun kebanyakan masih lebih sering menggunakan media lembar kerja dibandingkan dengan media-media lainnya yang ada sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini juga yang didapati oleh peneliti saat melakukan observasi magang di salah satu Lembaga PAUD di Salatiga, Jawa Tengah yang dilakukan pada bulan September - November 2021 dan Maret 2022. Meskipun media realia juga digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, namun perbandingan penggunaannya sangat jauh berbeda dimana penerapan media pembelajaran menggunakan media cetak (Lembar Kerja) diterapkan secara terus-menerus dalam waktu yang berdekatan. Pemanfaatan media lain juga perlu agar pembelajaran lebih bervariasi. Namun, kurangnya pemanfaatan media realia yang sebenarnya tersedia di sekolah inilah yang membuat peneliti ingin mencari tahu secara mendalam terkait perbandingan proses dan hasil dari penggunaan kedua media ini apakah juga sama-sama dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan yang dirancang oleh pendidik dan dimana letak perbedaan yang cukup terlihat antara keduanya.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu dan mendeskripsikan bagaimana pencapaian tujuan pembelajaran dalam penggunaan media lembar kerja? dan kemudian dibandingkan dengan bagaimana pencapaian tujuan pembelajaran dalam penggunaan media realia?

Dari beberapa tujuan yang hendak dicapai, penelitian ini juga mempunyai manfaat. Secara teoritis hasil penilaian ini diharapkan bermanfaat yaitu dalam; (1) Memberikan sumbangan pemikiran yang inovatif kepada pendidik dalam peningkatan model media pembelajaran yang ramah anak dan menganut konsep bermain sesuai dengan hakikat pendidikan anak usia dini, (2) Sebagai referensi pada penelitian- penelitian dan bahan kajian selanjutnya yang berhubungan dengan topik media pembelajaran berbasis kertas dan media realia bagi pendidikan anak usia dini. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat yaitu bagi; (1) Diri penulis, menambah wawasan dan pengalaman secara langsung tentang pentingnya media pembelajaran, dan perbandingan penggunaan media kertas dan media realia sebagai media dalam proses pembelajaran di lingkup anak usia dini. (2) Bagi pendidik dan calon pendidik, Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan media pembelajaran dengan konsep bermain sehingga dapat dengan maksimal mengembangkan aspek perkembangan maupun sensori motorik anak. (3) Bagi peserta didik, peserta didik sebagai subjek penelitian diharapkan dapat mengalami pengalaman langsung mengenai pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dengan metode bermain dengan benda selain kertas dan meningkatkan motivasi belajar anak serta mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. (4) Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam proses penyusunan dan implementasi media dalam proses pembelajaran yang tepat untuk tidak hanya mengembangkan aspek perkembangan saja namun juga keenam indera/ sensori motorik anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Kriyantono (2006) menyatakan bahwa, Penelitian kualitatif bertujuan menjelaskan kejadian/fenomena yang terjadi dengan mengumpulkan data sedalam-dalamnya secara detail. Peneliti menggunakan Penelitian kualitatif deskriptif karena sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan juga fokus penelitian untuk menekankan pada kedalaman dan detail data yang didapatkan oleh peneliti di lapangan, hal inilah yang menentukan kualitas sebuah penelitian kualitatif. penelitian deskriptif menjelaskan fenomena yang terjadi secara nyata, realistik, aktual. Karena penelitian ini berisikan deskripsi secara akurat mengenai fakta-fakta tentang fenomena yang diteliti dan apa yang benar terjadi dan di dapatkan oleh peneliti di lapangan. Nazir (2011, hlm. 52). Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas TK A Tahun Ajaran 2021-2022 yang dimana penelitian dilakukan di TK Kanisius Cungkup Salatiga, Kota Salatiga, Jawa Tengah.

Teknik pengumpulan data adalah yang paling utama dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan dari bulan September - November 2021 dan dilanjutkan pada bulan Maret 2022 untuk mengumpulkan data awal dan data perbandingan yang dilakukan melalui observasi (pengamatan), interview (wawancara) dan dokumentasi. (1) Pengumpulan data dilakukan dengan observasi (pengamatan) secara menyeluruh berkaitan dengan proses anak belajar di kelas maupun proses guru mengajar dalam penggunaan media lembar kerja dan juga dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis media realia untuk mengamati dan menilai perbandingan dari kedua media dan pengamatan berfokus pada capaian tujuan pembelajaran sesuai dengan dokumen RPP yang digunakan saat itu. Pengamatan dilakukan mulai awal hingga akhir pembelajaran dimana peneliti hanya mengamati dan tidak melakukan tindakan dalam bentuk apapun selama proses pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih rinci dan tanpa manipulasi; (2) Dokumentasi dilakukan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi yang terjadi atau yang ditemui oleh peneliti di lapangan; (3) Wawancara dilakukan dengan guru secara formal yang dimana prosesnya ditentukan pola pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti. Data hasil wawancara tersebut yang kemudian akan digunakan sebagai data primer bagi penelitian ini.

Juga untuk memperkaya data penelitian dan menguji validitas data, maka dilakukan triangulasi sebagai gabungan berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena dari perspektif yang berbeda. Peneliti menggunakan Triangulasi sumber data untuk menggali kebenaran informasi melalui berbagai sumber. Misalnya, dokumen/arsip berupa foto lembar kerja, hasil wawancara dengan subjek lain yang memiliki sudut pandang berbeda dalam hal ini peneliti menggunakan data sekunder yaitu peserta didik sebagai subjek lain. Wawancara dilaksanakan secara tidak terstruktur/informal yang dimana dalam perencanaan prosesnya tidak ditentukan pola pertanyaan karena dilakukan ketika proses pembelajaran dengan anak berlangsung, sehingga wawancara terjadi secara natural, data lain yaitu gambar dan video. Data inilah yang kemudian akan menghasilkan sebuah penelitian yang mendalam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah memang sangat dibutuhkan. Serta perlu dilakukan pengamatan mendalam selama proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil terkait penggunaan media lembar kerja maupun realia dalam hal pencapaian tujuan pembelajaran. Dari hasil data yang diperoleh melalui proses pengamatan pembelajaran di kelas yang dianalisis melalui tabel, dimana guru memanfaatkan media lembar kerja dan media realia dalam proses pembelajaran.

**HASIL OBSERVASI****Media Lembar kerja****Hari 1.**

Tabel analisis kegiatan pembelajaran media lembar kerja (Jumat, 12 november 2021)

Kegiatan	Aspek Perkembangan	√/-	Deskripsi
Menggambar Mewarnai	Fisik Motorik	√	Guru berkata “Tegak, tarik, turun, lurus” , “lengkung, lengkung, lengkung” saat memberikan contoh menggambar pohon kepada anak. (gerakan tangan motorik halus anak)
	Bahasa	√	Guru berkata “Tegak, tarik, turun, lurus” , “lengkung, lengkung, lengkung” saat memberikan contoh menggambar pohon kepada anak. (sebagian besar anak paham instruksi - bahasa reseptif)
	Sosial Emosional	√	lea tidak memiliki warna coklat untuk menggambar dan mewarnai batang pohon, shinta meminjamkan karena memiliki 2 warna (shinta mau menolong dengan cara berbagi dengan temannya yang membutuhkan)
	Kognitif	√	Guru berkata “batang berwarna coklat, daunnya hijau dicampur dengan kuning” (anak paham macam-macam warna dan mengingat serta melakukan sesuai perintah guru)

Hasil observasi pertama dilakukan pada hari Jumat, 12 November 2021 (pukul 08.30 s.d. 09.45 WIB) di kelas TK A dengan jumlah murid sebanyak 13 anak. Berdasarkan hasil analisis terkait kegiatan yang disusun oleh guru, ada beberapa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan ini adalah; anak dapat mengetahui bagian-bagian pohon, anak dapat mengembangkan motorik halusnya melalui kegiatan menggambar, anak mampu bertanggung jawab menyelesaikan tugas. Dalam proses pembelajaran murid diminta untuk menggambar pola pohon yang terdiri dari batang, ranting dan daun. Pada tahap ini guru membuat aturan terkait warna-warna untuk setiap bagian pohon yang akan digambar seperti; menggambar batang pohon dahulu dengan menggunakan *crayon* coklat. Kemudian, menggunakan *crayon* hijau untuk membuat bagian daun pohon, dan warna coklat untuk bagian ranting serta batang pohon. Pada tahap menggambar tercapai 2 tujuan pembelajaran yang dimana sembari anak menggambar, guru juga menjelaskan bagian-bagian pohon kepada anak, anak pun juga mengikuti guru untuk menggambar pohon. Pada kegiatan mewarnai, guru kembali memberitahu anak untuk mewarnai batang dengan warna coklat, kemudian untuk daun diberi warna hijau dan kuning. Dengan demikian, kegiatan tersebut masih berpusat pada guru dan bukan pada anak karena tidak adanya motivasi intrinsik dari anak untuk bermain sendiri dan keseluruhan berasal dari guru saja (Mirghani, et al., 2014). Pada tahap mewarnai anak mencapai tujuan pembelajaran dalam mengembangkan motorik halusnya, aspek yang kognitif karena anak dapat mengetahui warna-warna dengan benar sesuai perintah guru.

**Hari 2.**

Tabel analisis kegiatan pembelajaran media lembar kerja (Rabu, 31 maret 2022)

Kegiatan	Aspek Perkembangan	√/-	Deskripsi
Mewarnai Gambar	Fisik Motorik	√	Guru berkata “mewarnainya hati-hati supaya warnanya tidak keluar dari garis gambar” (gerakan tangan, koordinasi motorik halus anak agar dapat mewarnai dengan teliti)
	Bahasa	√	Guru bertanya “Bendera Indonesia warnanya apa?” anak menjawab “merah putih” (anak kurang komunikasi interaktif saat mengerjakan tugas, namun tetap menjawab pertanyaan guru saat ditanya dan juga mengerti instruksi - bahasa reseptif)
	Sosial Emosional	√	Kevin dan Ataya mengobrol tentang pilihan warna mereka masing-masing untuk gambar seragam (komunikasi pertemanan), lalu Guru menegur mereka untuk diam agar cepat menyelesaikan tugas (hambatan sosialisasi anak dalam berdiskusi)
	Kognitif	√	Guru bertanya “Bendera Indonesia warnanya apa?” dan seragam anak-anak warna apa” anak menjawab “merah putih” , “seragamnya biru Putih” (anak mengingat warna-warna dan menjawab dengan benar warna bendera dan juga warna seragam yang digunakan saat itu)

Hasil observasi kedua dilakukan pada hari Rabu, 31 Maret 2022 (pukul 08.30 s.d. 09.30 WIB) di kelas TK A dengan jumlah murid sebanyak 12 anak. Berdasarkan hasil analisis terkait kegiatan yang disusun oleh guru, ada beberapa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan ini adalah; mengembangkan kognitif anak untuk mengingat serta mengetahui tentang negara Indonesia (warna bendera Indonesia, lambang negara), anak dapat mengembangkan motorik halus anak mampu bertanggung jawab menyelesaikan tugas. Dalam proses pembelajaran, Guru bertanya kepada anak tentang warna bendera Indonesia sembari anak mulai mewarnai. Ada 2 tujuan pembelajaran yang dicapai yaitu anak dapat mewarnai gambar bendera dengan benar. tujuan lainnya yaitu mengembangkan aspek motorik halus anak, dalam kegiatan ini anak mengembangkan motorik halusnya dengan baik karena anak berusaha melatih ketelitiannya dalam mewarnai agar tidak keluar dari garis pada gambar, Berdasarkan kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah, media dan kegiatan yang dipilih belum mampu membimbing siswa untuk mencari tahu tanpa disuruh, dan untuk membentuk generasi yang aktif, kreatif, dan inovatif yang mampu memecahkan masalah juga mampu mengelola perubahan sosial yang terjadi di sekitar anak Usmeldi, Amini, R., & Trisna, S. (2017)

**Hari 3.**

Tabel analisis kegiatan pembelajaran media lembar kerja (Kamis, 7 april 2022)

Kegiatan	Aspek Perkembangan	√/-	Deskripsi
Menulis ta-ti-tu-te-to	Fisik Motorik	√	Guru membuat contoh di buku “ta-tu-tu-te-to” dan meminta anak menulis sebanyak 8 baris (anak mengikuti tulisan guru dengan koordinasi motorik halus)
	Bahasa	√	Guru menunjuk huruf satu persatu hingga menggabungkan 2 huruf dan dibaca oleh anak dan meminta anak menulis sebanyak 8 baris sesuai tanda yang telah dibuat guru (anak paham instruksi-bahasa reseptif dan juga menjawab guru-bahasa ekspresif)
	Sosial Emosional	√	Kevin berkata “tidak bisa bu, capek” Guru memberikan dorongan kepada anak untuk berusaha sampai tugas selesai. Hingga anak Bisa bertanggung jawab menyelesaikan tugas (anak mengungkapkan perasaan jenuh dan memunculkan sikap pantang menyerah serta bertanggung jawab)
	Kognitif	√	Guru menunjuk huruf satu persatu hingga menggabungkan 2 huruf dan dibaca oleh anak (anak mampu mengingat huruf dan menyebutkan dengan benar dan juga ketika huruf telah digabungkan)

Hasil observasi ketiga untuk media lembar kerja dilakukan pada hari Kamis, 07 April 2022 (pukul 08.30 s.d. 10.00 WIB) di kelas TK A dengan jumlah murid sebanyak 12 anak. Berdasarkan hasil analisis terkait kegiatan yang disusun oleh guru, ada beberapa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan ini adalah; mengembangkan kognitif anak melalui pembelajaran macam-macam huruf, anak mampu mengembangkan aspek bahasanya melalui penyebutan kata dengan pelafalan yang jelas, anak dapat mengembangkan motorik halusnya melalui kegiatan menulis anak mampu bertanggung jawab menyelesaikan tugas. Dalam proses pembelajaran, murid diminta untuk menebak huruf yang dituliskan oleh guru di papan tulis, kemudian anak mengikuti guru dalam menggabungkan 2 huruf untuk dibaca “ta-ti-tu-te-to” pada tahap ini kognitif dan bahasa anak berkembang dimana anak dapat menebak dan menyebutkan huruf dengan benar. Kemudian guru meminta anak untuk menuliskan “ta-ti-tu-te-to” pada buku yang sebelumnya sudah diberi contoh oleh guru dan anak tinggal menuliskan kebawah sebanyak masing-masing 8 baris membantu anak dalam pengembangan aspek motorik halusnya, Namun pada beberapa lembar kerja karena contoh yang dituliskan oleh guru terlihat kurang jelas bentuk huruf “t” yang ditulis hampir menyerupai huruf “b” sehingga saat guru mengecek hasil kerja anak, anak diminta untuk mengulangi hasil kerjanya menjadi huruf yang sebenarnya dimaksudkan oleh guru. (Yuliati. 2017) menjelaskan bahwa miskonsepsi pada anak yang dimana hal ini harus menjadi perhatian bagi para guru, karena akan berdampak besar pada pemahaman dan keberhasilan anak dalam belajar. Maka dari itu apabila hendak menggunakan media lembar kerja, sangat penting untuk memastikan dahulu apakah lembar kerja sudah jelas dan layak serta tidak akan menimbulkan perbedaan persepsi antara guru dan murid dalam pengerjaannya.

**Media Realia****Hari 1.**

Tabel analisis kegiatan pembelajaran media realia (Kamis, 24 maret 2022)

Kegiatan	Aspek Perkembangan	√/-	Deskripsi
Mendengar Dongeng & Menghitung batu	Fisik Motorik	√	Anak menghitung batu dan menyusun batu menjadi berbagai bentuk sesuai imajinasi anak dengan cara menjumpit batu  (gerakan tangan motorik halus dan kekuatan jari tangan)
	Bahasa	√	Guru mendongeng dan beberapa kali bertanya angka berapa yang nampak pada buku dongeng Anak menjawab dan juga tak sedikit yang ikut menceritakan dan menebak kejadian berdasarkan gambar pada buku dongeng sebelum dibacakan oleh guru (mengungkapkan sesuatu melalui kata-kata - bahasa ekspresif), juga melakukan kegiatan sesuai perintah guru (bahasa reseptif-anak paham instruksi)
	Sosial Emosional	√	Guru meminta anak tertib untuk mengambil batu di depan kelas sesuai urutan nama. "Orlin. Rey, Rama... dst" anak mengantri sesuai urutan namanya. (kesadaran diri-memahami peraturan dan disiplin)
	Kognitif	√	Anak menghitung batu dan menyusun batu menjadi berbagai bentuk sesuai imajinasi anak dengan cara menjumpit batu (berpikir simbolik Dalam menghitung -dan mengekspresikan imajinasinya melalui media)

Hasil observasi pertama pada media realia dilakukan pada hari Kamis, 24 maret 2022 (pukul

08.30 s.d. 10.00 WIB) di kelas TK A dengan jumlah murid sebanyak 15 anak. Berdasarkan hasil analisis terkait kegiatan, ada beberapa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan ini yaitu; anak mampu memahami cerita dongeng, anak mampu menyebutkan bilangan 1-10, anak mampu menghitung banyaknya benda 1-10. Dalam proses pembelajaran diawali dengan mendongeng yang dilakukan oleh guru, anak terlihat sangat antusias dalam mendengarkan dongeng ditambah buku cerita bergambar yang menarik perhatian anak dan anak dapat dengan mudah mendapat gambaran jelas tentang apa yang diceritakan oleh guru. Guru juga mempersiapkan media realia berupa batu. Ada Selain anak dapat menyebutkan dan menghitung banyaknya batu dari 1-10, kegiatan ini juga mengembangkan aspek motorik halus anak dimana anak dapat merasakan dan membedakan tekstur pada batu halus dan kasar. Apriyansyah, C. (2018) menjelaskan penggunaan media realia dalam kegiatan belajar sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak untuk melihat dan merasakan secara langsung benda nyata yang dipelajarinya. Pada aspek bahasa, anak mendengarkan dan menjawab pertanyaan saat kegiatan mendongeng, aspek sosial emosi anak juga berkembang karena anak dapat mendengarkan dengan tenang saat kegiatan mendongeng dan mengantri menunggu giliran saat mengambil batu masing-masing. Beberapa anak juga setelah menghitung batu sebanyak 10, mereka menyalurkan imajinasinya dengan menyusun batu-batu membentuk ikan, angka, persegi, dan lain sebagainya.

**Hari 2.**

Tabel analisis kegiatan pembelajaran media realia (Kamis, 31 maret 2022)

Kegiatan	Aspek Perkembangan	√/-	Deskripsi
Membuat Angka dengan Plastisin & Menyusun batu	Fisik Motorik	√	Anak menghitung batu dan menyusun batu sejumlah simbol angka pada kartu & membentuk angka 4 dengan plastisin (gerakan tangan - motorik halus)
	Bahasa	√	Guru berkata “batunya disusun dibawah angka Sesuai banyaknya angka” (anak paham instruksi - bahasa sereptif) Shinta : “begini ya bu? Batunya kurang” Shinta & Diera berdiskusi tentang tulisan “batu” yang mereka buat dengan menyusun beberapa batu. (mengungkapkan keinginan sesuatu melalui kata-kata, dan bercerita dengan teman - bahasa ekspresif)
	Sosial Emosional	√	Levin membantu Tania yang kesulitan membuat angka 4 dengan plastisin (perilaku prososial - menolong orang lain)
	Kognitif	√	Anak menghitung batu dan menyusun batu sejumlah simbol angka pada kartu & membentuk angka 4 dengan plastisin (mengenal simbol angka dan menghitung banyaknya benda)

Hasil observasi kedua pada media realia dilakukan pada hari Kamis, 31 maret 2022 (pukul 08.30 s.d. 10.00 WIB) di kelas TK A dengan jumlah murid sebanyak 9 anak. Berdasarkan hasil analisis terkait kegiatan, ada beberapa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan ini yaitu; anak mampu mengenal dan mengingat bilangan 1-10, mengembangkan motorik halus anak dengan membuat angka 4 dengan plastisin, anak mampu mencocok jumlah dan lambang bilangan 1-5, mampu menyusun batu-batu untuk membentuk kata”batu” . Dalam proses pembelajaran guru kembali mengingatkan anak tentang angka 1-10 baik lambang bilangannya maupun namanya. Kemudian anak diminta membentuk angka 4 dengan plastisin untuk mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus anak, Anak sudah mampu menyusun batu sesuai jumlah lambang bilangan (1-5) Kegiatan belajar mengajar menggunakan media realia dapat meningkatkan penguasaan konsep bagi peserta didik (Goestira et al., 2014), dan anak mampu menyusun batu-batu membentuk kata “batu” kegiatan ini mengembangkan aspek kognitif ketika menyusun batu membentuk simbol huruf dan juga menyusun batu sesuai jumlah lambang bilangan pada kartu angka, aspek motorik halus berkembang melalui kegiatan menjemput batu dan Menyusun.

**Hari 3.**

Tabel analisis kegiatan pembelajaran media realia (Kamis, 31 maret 2022)

Kegiatan	Aspek Perkembangan	√/-	Deskripsi
Membuat Angka dengan Plastisin & Menyusun batu	Fisik Motorik	√	Anak menghitung batu dan menyusun batu sejumlah simbol angka pada kartu & membentuk angka 4 dengan plastisin (gerakan tangan - motorik halus)
	Bahasa	√	Guru berkata “batunya disusun di bawah angka Sesuai banyaknya angka” (anak paham instruksi - bahasa reseptif) Shinta : “begini ya bu? Batunya kurang” Shinta & Diera berdiskusi tentang tulisan “batu” yang mereka buat dengan menyusun beberapa batu. (mengungkapkan keinginan sesuatu melalui kata-kata, dan bercerita dengan teman - bahasa ekspresif)
	Sosial Emosional	√	Levin membantu Tania yang kesulitan membuat angka 4 dengan plastisin (perilaku prososial - menolong orang lain)
	Kognitif	√	Anak menghitung batu dan menyusun batu sejumlah simbol angka pada kartu & membentuk angka 4 dengan plastisin (mengenal simbol angka dan menghitung banyaknya benda)

Hasil observasi ketiga pada media realia dilakukan pada hari Jumat, 1 April 2022 (pukul

08.30 s.d. 10.00 WIB) di kelas TK A dengan jumlah murid sebanyak 18 anak. Berdasarkan hasil analisis terkait kegiatan, ada beberapa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan ini yaitu; anak mampu mengenal dan mengingat bilangan 1-10, anak mampu mengembangkan motorik dengan membentuk plastisin menjadi angka “5 dan 6”, anak mampu menghubungkan media realia (mainan) dengan angka “5 dan 6” yang telah dibuat oleh anak dengan plastisin. Kegiatan diawali dengan anak diajarkan untuk mengantri menunggu giliran nama untuk memilih warna plastisin yang disukai, dan guru menulis angka “5 dan 6” di papan tulis yang kemudian anak membuat angkanya dengan plastisin, anak mampu menebak dan menyebutkan angka 1-10 terkhusus 5 dan 6 dengan benar, juga dalam proses membuat angka 5 dan 6 anak mampu membuat sendiri dan sehingga membuat anak mengenal konsep bilangan dengan cukup maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aspek motorik halus, sosial emosi dan kognitif ikut di kembangkan. Guru memberi kebebasan kepada anak untuk memilih mainan yang akan digunakan dalam kegiatan selanjutnya. Anak kemudian menyusun media realia yang dalam hal ini menggunakan permainan (lego, manik-manik, batu, bombik) sejumlah lambang bilangan yang telah dibentuk oleh anak sebelumnya dengan plastisin. Pada tujuan pembelajaran ini, anak mengembangkan aspek motoriknya dan juga kognitif bahkan beberapa anak membuat bentuk-bentuk lain setelah menyelesaikan kegiatan menyusun jumlah mainan sesuai angka, anak dapat mengekspresikan imajinasinya dan dituangkan pada media realia seperti membuat bentuk ikan, mobil dan lain-lain.

**HASIL WAWANCARA**

Ada beberapa hal yang melatar belakangi alasan guru lebih sering menggunakan media lembar kerja dibandingkan media realia yang sebenarnya juga mudah untuk dijumpai. Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 orang guru di TK Kanisius Cungkup Salatiga maka didapatkan hasil wawancara sebagai berikut

Tabel Hasil wawancara dengan guru kelas A dan B

Pertanyaan	Narasumber	Jawaban
1. Menurut pengamatan Ibu, pembelajaran apa yang nampak atau yang ditunjukkan oleh anak dari media LK dan media realia?	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wali kelas B</li> <li>▪ Wali kelas A</li> </ul>	<p>Saat menggunakan lembar kerja, anak hanya melihat gambar tidak tahu bentuknya, contoh saat menggunakan gambar jahe dan kunyit dengan bentuk yang hampir sama ini, anak kesulitan membedakan sedangkan jika dilihat aslinya sebenarnya berbeda saat anak belajar dengan media realia sedangkan untuk media realia, anak jadi lebih tahu bentuk benda nyatanya</p> <p>Media lembar kerja menarik perhatian anak-anak dengan warna-warna yang ada, dan juga media realia menumbuhkan antusias anak dan rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi media realia yang disajikan</p>
2. Apa yang menjadi alasan bagi Guru sehingga media LK Masih lebih sering digunakan Dari pada media realia dalam Proses pembelajaran?	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wali kelas A &amp; B</li> </ul>	<p>memudahkan guru ketika tidak sempat untuk menyiapkan benda nyatanya maka lembar kerjas bisa menjadi solusi karena mudah dijumpai di internet. Contoh membilang memang lebih mudah bagi guru untuk mempersiapkan dalam bentuk lembar kerja dibandingkan media realianya. Juga karena faktor lain yaitu terkadang orang tua menuntut hasil belajar anak selama sekolah yang dapat dilihat secara fisik oleh orang tua dalam hal ini adalah lembar kerja, praktik dengan media realia juga merupakan pembelajaran bagi anak namun tidak semua orang tua bisa mengerti</p>

Hasil wawancara ini merupakan perspektif lain yang ditemukan selain dari hasil

pengamatan, dimana hasil pengamatan terkait anak seringkali kesulitan dalam memahami dan membedakan bentuk sesuatu jika hanya berupa gambar dibandingkan dengan apabila menggunakan media realia yang dimana anak dapat mengamati secara langsung dan menghasilkan perspektif yang sama dengan guru, sehingga lebih memudahkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Hal ini juga sama dengan yang diamati oleh guru, guru paham betul keuntungan menggunakan

media realia dibandingkan media lembar kerja yang dimana anak dapat tahu bentuk, aroma, tekstur, ukuran, warna, dan lain sebagainya dari media realia. Pada hasil pengamatan, Media realia dapat membantu guru dalam memperkenalkan murid terhadap objek baru dan membantu dalam memperjelas makna yang sebenarnya kepada murid supaya lebih mudah untuk dipahami. Namun dari perspektif guru, ada alasan lain mengapa media lembar kerja lebih dominan digunakan. Hal ini dikarenakan media lembar kerja sangat memudahkan guru. Apabila tidak sempat untuk mencari benda realia, maka lembar kerja menjadi solusi agar pembelajaran tetap terlaksana. Dan faktor lain juga dari orang tua, masih banyak orang tua yang apabila anak pulang tanpa membawa hasil pembelajaran dalam bentuk fisik(LK), orang tua meragukan dan bertanya-tanya anaknya di sekolah belajar apa. Karena beberapa orang tua belum bisa memahami bahwa bermain di sekolah juga merupakan belajar bagi anak.

## PEMBAHASAN (PERBANDINGAN MEDIA LEMBAR KERJA DAN MEDIA REALIA)

Tabel perbandingan pencapaian tujuan pembelajaran antar kedua media

Aspek perkembangan	Media Realia	Media Lembar kerja
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pemikiran yang bervariasi Dalam hal mengembangkan Imajinasi, dan menuangkannya Pada media realia memperkaya pengetahuan,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Anak berfokus pada penyelesaian tugas sesuai dengan perintah kegiatan/ tugas saat itu.</li> </ul>
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Reseptif (paham instruksi guru)</li> <li>○ Ekspresif (dapat mengungkapkan Pendapat melalui kata-kata)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Reseptif (paham instruksi)</li> </ul>
Fisik Motorik	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menjumpat, merasakan tekstur (motorik halus)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menulis (motorik halus)</li> </ul>
Sosial Emosi	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ memiliki kebebasan untuk Bersosialisasi dan diskusi dengan Teman sebayanya saat belajar Karena model pembelajaran bermain Santai dan bebas</li> <li>○ menolong teman yang membutuhkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ anak tetap bercerita oleh meskipun kadang dihentikan guru ketika bercerita dengan teman</li> <li>○ berbuat baik kepada teman yang butuh</li> </ul>

Untuk menjawab pertanyaan penelitian ini, diperlukan beberapa kali observasi langsung terkait proses pembelajaran anak di kelas terutama pengamatan terhadap media lembar kerja dan media realia dan juga wawancara kepada guru. Peneliti mengumpulkan sebanyak 3 data hasil observasi pembelajaran dengan media lembar kerja yang kemudian akan dibandingkan dengan data hasil observasi dari 3 kegiatan dengan menggunakan media realia yang ditemukan oleh peneliti di lapangan.

Maka didapatkan hasil bahwa media Lembar kerja dan media realia sama-sama mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran meskipun ada perbedaan yang cukup terlihat diantara keduanya yang teramati dalam proses pembelajaran dan juga hasil/tujuan pembelajaran. Seringkali media lembar kerja dianggap buruk padahal pada kenyataannya seperti yang dijelaskan oleh (Hasibuan et al., 2019) bahwa lembar kerja pun memiliki kelebihan dan lembar kerja umumnya digunakan untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan tertentu yang perlu dikuasai anak. Dengan kata lain, lembar kerja baik digunakan jika guru hendak melatih keterampilan spesifik anak,

misalnya melatih kelancaran menulis. Meskipun demikian, menurut guru sendiri dari hasil wawancara bahwa media realia lebih mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal dibandingkan media lembar kerja. Sedangkan untuk penggunaan media realia, anak dapat lebih bebas mengeksplorasi dan memberikan gambaran nyata kepada anak. Pemanfaatan media realia dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif, karena dapat memberikan informasi yang lebih akurat bagi anak.

## SIMPULAN

Media lembar kerja dan realia sama-sama mampu mencapai tujuan pembelajaran meskipun ada beberapa perbedaan dalam proses dan hasil belajar. Media realia mampu mengembangkan bahasa anak lebih optimal yaitu bahasa reseptif dan ekspresif anak sedangkan media lembar kerja yang hanya reseptif saja. Pada aspek kognitif penggunaan lembar kerja hanya fokus pada penyelesaian tugas, sedangkan media realia membebaskan anak untuk berimajinasi sehingga menghasilkan pemikiran yang bervariasi dan memperkaya pengetahuan. Aspek sosial emosi pada penggunaan lembar kerja anak kurang bersosialisasi karena dituntut untuk cepat menyelesaikan tugas. Sedangkan, media realia memberi kesempatan anak belajar sambil bermain, menjalin interaksi sosial dalam diskusi atau berbagi cerita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Syastra T. M (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, Volume 3No 2, ISSN 2337-8794
- Aisyah, A. N., Wahyuningsih, S., & Nurjanah, N. E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pola Melalui Media Realia Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(4), 451. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.32824>
- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Penggunaan Media Realia. *Jurnal Audi*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2069>
- Asrizal, Amran, A., Ananda, A., Festiyed, F., & Sumarmin, R. (2018). The development of integrated science instructional materials to improve students' digital literacy in scientific approach. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 442–450. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i4.13613>
- Atteh, E., Acquandoh, E., Boadi, A., & Andam, E. A. (2020). The Effect of Using Hands-on Materials in Teaching Pythagoras Theorem. *Journal of Scientific Research and Reports*, 26(5), 106–116. <https://doi.org/10.9734/jsrr/2020/v26i530265>
- Goestira, S., Achmad, A., & Marpaung, R. R. T. (2014). Penggunaan Media Realia Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Penguasaan Konsep Oleh Siswa. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 2(7). ISSN: 2621-5594
- Hasibuan, S. C., Milfayetty, S., & Mursyid, R. M. (2019). Development of Child Worksheets Based on the Story as Subtheme “My Body” to Improve Students' Speaking Abilities at Al-Ikhlas Early Childhood Education and Development (ECED) Medan Amplas. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 539–546. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.535>
- Hijriati. (2016). Tahapan Perkembangan Kognitif pada Masa Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 33–49.
- Ibrahim dan Suparni (2012), Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya, (Yogyakarta: SUKA Press UIN Sunan Kalijaga. Hlm 122 ISBN: 978-979-8547-50-8
- Jihad, Asep & Abdul Haris. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo. ISBN 978-602-18903-4-9
- Kartono dan Kartini. Pengantar Metodeologi Riset Sosia. Mandar Maju. Bandung. 1996. hlm. 32
- Kriyantono, Rahmat. 2006. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta : PT. Kencana Perdana.
- Lee, C.-D. (2014). Worksheet Usage, Reading Achievement, Classes' Lack of Readiness, and Science Achievement: A Cross-Country Comparison. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 2(2). <https://doi.org/10.18404/ijemst.38331>

- Marinda, L. (2020). Piaget dan problematikanya. *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152. p-ISSN:2086 -0749 e-ISSN:2654-4784
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Mirghani HM, Ezimokhai M, Shaban S, van Berkel HJ. Superficial and deep learning approaches among medical students in an interdisciplinary integrated curriculum. *Educ Health (Abingdon)*. 2014 Jan-Apr;27(1):10-4. doi: 10.4103/1357-6283.134293. PMID: 24934937.
- Moleong, L. J. 2010, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya. ISBN: 979-514-051-5
- Mukhlis, A. (2016). Attachment Place: Studi Fenomenologi Special Place Anak Usia Dini Di Paud Islam Dan Tk Islam Di Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 4(1), 134. <https://doi.org/10.15642/pai.2016.4.1.134-156>
- Nazir, M (2011). *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia ISBN: 9789794501733
- Oren, F. S., & Ormanci, U. (2012). An Application about Pre-Service Teachers' Development and Use of Worksheets and an Evaluation of their Opinions about the Application. *Kuram Ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 12(1), 241–270.
- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144. ISSN: 2354-6441
- Ransom, M., & Manning, M. (2013). Teaching Strategies: Worksheets, Worksheets, Worksheets. *Childhood Education*, 89(3), 188–190. <https://doi.org/10.1080/00094056.2013.792707>
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta. ISBN: 979-602-9328-06-6
- Sutoyo, A. (2012). Pemahaman Individu. *Pemahaman Individu Teknik Nontes*, 330. ISBN 978-602-7985-12-4 155.207 6
- Usmeldi, Amini, R., & Trisna, S. (2017). The development of research-based learning model with science, environment, technology, and society approaches to improve critical thinking of students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 318–325. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10680>
- Widiyanto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Yuliati, Y. (2016). *Miskonsepsi pada pembelajaran IPA beserta remediasinya: jurnal bio education*. 4(1), 1–23. ISBN: 2013206534. ISSN: 2541-2280