

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia yang sangat penting. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan.¹

Berdasarkan Permendikbud No. 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang kurikulum 2013 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 selanjutnya.²

Salah satu pendidikan non formal yakni Pendidikan Anak Usia Dini. Pada jenjang pendidikan ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai anak berusia enam tahun. Dimana pembinaan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada dasarnya, Pendidikan Anak Usia Dini yakni merupakan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial-emosional yang disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak usia dini.

Selain itu cara belajar anak usia dini pun berbeda dengan karakteristik cara belajar orang dewasa. Banyak metode pembelajaran yang dapat

¹ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, 2.

² Alfitriani Siregar , Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini, (Medan:2018)3.

diterapkan bagi anak-anak usia dini, salah satunya melalui bermain. Belajar sambil bermain dapat menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. bermain bagi anak adalah kegiatan serius tapi menyenangkan.³ Dalam proses pembelajaran itu perlu dikemas secara menarik agar anak dapat belajar dan berlatih dengan suasana yang menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Supaya proses pembelajaran menarik serta memudahkan anak dalam proses belajar sambil bermain yakni dengan menggunakan suatu alat peraga, alat peraga yang biasa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir atau pendidikan biasanya disebut APE atau Alat Permainan Edukatif.

Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak usia dini.⁴

Alat Permainan Edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak usia dini.⁵

Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang dan dibuat secara khusus untuk pembelajaran pendidikan anak usia dini.⁶

Alat Permainan Edukatif dalam proses pembelajaran di PAUD memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu dalam

³ Ahmad Zaini , Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini : *Jurnal, Vol. 3 No.1 Januari-Juni(2015)*119-120.

⁴ Kartika Aprilia . *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran Pada Usia 4-5*, Bandar Lampung: FKIP Universitas Malang,. 2016.18.

⁵ Syamsuardi. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif di TK PAUD*. Jurnal Publikasi Pendidikan, 2012. 61.

⁶ Tesya Cahyani Kusuma & Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, Jakarta:Kencana,2021. 9.

menciptakan kegiatan belajar mengajar (intruksional) yang efektif dan memiliki sifat mendidik. Alat Permainan Edukatif dapat menjadi sarana untuk bermain sambil belajar yang di dalamnya mengandung nilai edukatif yang hal ini dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak serta dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah suatu alat atau sarana yang dirancang khusus untuk bermain yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan (*edukatif*) sehingga dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Alat Permainan Edukatif ini banyak sekali macamnya yang dapat kita gunakan dalam proses pembelajaran. dan salah satu Alat Permainan Edukatif yang dapat digunakan yakni Balok *Cruissenaire*. Balok *Cruissenaire* ini dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam menalar, serta balok ini dapat membantu anak untuk dapat menciptakan konstruksi bangunan dari balok yang berbentuk.

Menurut Balok *Cruissenaire* adalah ciptaan George Cruissenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar. Artinya balok *cruissenaire* sangat memiliki peranan yang penting untuk mengembangkan kognitif anak yaitu untuk merangsang kemampuan berhitung anak. George Cruissenaire disini menciptakan balok untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan anak dalam bernalar.⁷

Eliyawati, mengemukakan Balok *Cruissenaire* adalah media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya

⁷ Titis Istikomah ,dkk, Pengaruh Permainan Balok Cruissenaire Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Di Kelompok A TK Nusa Indah Palembang, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 4 No. 2 (2020)*: 135.

pada pengenalan bilangan yang terdiri dari 10 balok aneka warna.. Balok berwarna tersebut dibuat dengan panjang yang berbeda.⁸

Balok *Cruissenaire* memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan kognitif anak. Media Balok *Cruissenaire* dapat merangsang kemampuan berpikir anak, anak menjadi lebih kreatif, percaya diri dan mandiri dalam mengerjakan tugas anak yang kreatif perkembangan kognitifnya akan berkembang lebih cepat dibandingkan dengan anak yang kurang kreatif. Media balok *cruissenaire* dapat mempermudah anak untuk mengenal dan mengingat lambing bilangan 1 sampai 10.⁹

Kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki seseorang sejak usia dini yang apabila diberikan stimulus dengan baik, maka kemampuan tersebut dapat berkembang dengan optimal, dengan metode dan media yang tepat agar anak memahami apa yang diminati oleh anak tersebut dalam mencapai kemampuan yang diharapkan serta pemberian pemahaman yang mudah dimengerti oleh anak, karena anak dalam masa ini perkembangannya lebih pesat dan lebih peka dalam merangsang apa yang telah ia pelajari.¹⁰

Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*). Jadi bilangan dikatakan abstrak jika tidak ada benda karena bilangan merupakan tanda atau simbol yang menerangkan suatu benda. Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 4-5 tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan. Pengembangan kepekaan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun dapat dilakukan melalui 4 tahap yakni:1)Menghitung, tahapan awal

⁸ Ni Made Oktiana Dewi,dkk, Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Balok Cruissenaire Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif, *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1 (2014): 5.*

⁹ Ibid.

¹⁰ Titis Istikomah,dkk, Pengaruh Permainan Balok Cruissenaire Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Di Kelompok A TK Nusa Indah Palembang, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Ddeszini Vol. 4 No. 2 (2020): 135.*

menghitung pada anak adalah menghitung melalui membilang; 2) Hubungan satu-satu, maksudnya adalah menghubungkan satu, dan hanya satu angka dengan benda yang berkaitan; 3) Menjumlah, membandingkan, dan symbol angka; 4) Ketika anak sudah mampu mengambil benda sesuai yang diminta, maka anak tersebut dapat dikatakan mengerti tentang konsep bilangan.¹¹

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun pada konsep bilangan, lambang bilangan yaitu: (1) mengetahui konsep banyak dan sedikit, (2) membilang banyak benda 1 sampai 10, (3) mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun: (a) memahami konsep berlawanan, (b) menunjukkan pemahaman di depan/di belakang, (c) mampu membedakan bentuk geometri, (d) mengelompokkan benda yang sama, (e) mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, (f) menyentuh dan menghitung 4-7 benda, (g) mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayuran, (h) mengenali dan menghitung angka sampai dengan 10.¹²

Berdasarkan hasil observasi awal di RA AL-Khadijah Galis Pamekasan di ketahui bahwa kemampuan anak mengenal bilangan bisa dikatakan cukup baik, hal ini diketahui dari hasil penyampaian guru kelas terkait kemampuan anak dalam mengenal bilangan selain itu juga diketahui dari bukti dokumentasi yang berupa data penilaian anak dalam pembelajaran meliputi catatan anekdot, rubrik penilaian dan pemberian tugas. Nah, untuk mengenalkan angka-angka pada anak usia dini agar merasa senang dan tertarik, maka guru menggunakan media pembelajaran yakni Alat Permainan

¹¹ Umayah,dkk, Penggunaan Balok Cruissenaire Untuk Media Pengenalan Bilangan Bagi Anak Usia Dini, *Jurnal Intersections Vol. 6 No. 1 (2021)*: 35.

¹² Ibid 35-36.

Edukatif balok *cruissenaire*.¹³ setelah saya mengamati, ketika guru menggunakan APE balok *cruissenaire* dalam proses pembelajaran anak terlihat lebih mudah memahami karena anak bisa belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. APE balok *cruissenaire* ini dibuat dari bahan-bahan yang mudah didapatkan dengan harga yang tidak terlalu mahal, jadi bahannya mudah di cari dan mudah di dapatkan. APE balok *cruissenaire* ini sangat penting karena APE ini sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Hal ini terlihat saat guru meminta anak untuk mengambil potongan angka lalu mencocokkannya, sehingga APE ini dapat mendukung kreativitas, membantu anak dalam berfikir, memecahkan masalah dalam mengenal lambang bilangan. Selain itu anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, warna dan mengenal konsep bilangan dengan menarik. Pada saat pembelajaran menggunakan APE balok *cruissenaire* diajarkan anak sangat berantusias dan semangat, uniknya lagi APE balok *cruissenaire* ini bisa di bongkar pasang sehingga APE ini memiliki multi fungsi dan sesuai dengan pendekatan saintifik. Hal ini terlihat saat guru mengajar pada anak, dimana guru meminta anak untuk mengamati dan otomatis anak bisa menalar atau terangsang fikirannya, lalu guru memberikan pertanyaan kepada anak dan anak mampu menjawabnya. Nah dari beberapa tahapan yang dilakukan guru dalam mengenalkan bilangan pada anak dengan menggunakan alat permainan edukatif balok *cruissenaire* disini peneliti menemukan pembaruan dari cara guru dalam mengenalkan bilangan yakni guru mengajak anak-anak untuk menghitung jumlah anak yang masuk dan jumlah anak yang tidak masuk, guru mengambil potongan angka sambil bernyanyi dalam mengenalkan bilangan 1-10, guru mengajari anak menyocokkan angka sesuai dengan bentuk angka yang ada dibalok hal ini dapat menguji daya ingat anak dalam

¹³Umayah,dkk, Penggunaan balok Cruissenaire Untuk Media Pengenalan Bilangan Bagi Anak Usia Dini, *Jurnal Intersections Vol. 6 No. 1 (2021): 37.*

mengenal bilangan dimana dalam kegiatan mencocokkan disini guru juga sambil lalu mengenalkan warna dari potongan angka yang diambil. Oleh karena itu anak dapat mengetahui pengenalan konsep bilangan matematika dengan penggunaan APE balok *cruissenaire*, secara tidak langsung anak bisa belajar dan menalar dengan sendirinya. Selain itu penggunaan APE balok *cruissenaire* di RA Al-Khadijah Galis ini dilakukan secara individu adapun materi dalam pengenalan konsep matematika yang dimaksud yakni berhitung, pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak, mencocokkan angka.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan APE balok *cruissenaire* dalam pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini sehingga peneliti berinisiatif untuk mengangkat judul penelitian dengan judul "Implementasi Alat Permainan Edukatif Balok *Cruissenaire* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian merumuskan masalah-masalah yang menjadi objek kajian pada penelitian ini agar terarah dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Adapun fokus penelitian tersebut adalah:

1. Bagaimana kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan?
2. Bagaimana implementasi alat permainan edukatif Balok *Cruissenaire* di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan?
3. Apa saja faktor-faktor pendukung dalam Implementasi Alat Permainan Edukatif Balok *Cruissenaire* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan di kelompok A RA Al-Khadijah Galis Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.
2. Untuk mengetahui Implementasi Alat Permainan Edukatif Balok *Cruissenaire* pada anak kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dalam Implementasi Alat Permainan Edukatif Balok *Cruissenaire* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini berharap dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait dan dapat memberikan kontribusi dalam rangka meningkatkan pengetahuan terhadap beberapa kalangan, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa IAIN MADURA, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian, inspirasi dan referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya mengenai peningkatan kemampuan mengenal bilangan melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif Balok *Cruissenaire* pada anak usia dini.
2. Bagi guru dan sekolah, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam menciptakan dan mengembangkan Alat Permainan Edukatif dalam kegiatan belajar mengajar di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.
3. Bagi Anak didik, dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan dengan mudah dan menarik.
4. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menjadi wawasan dan pengalaman baru yang dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari kampus.

E. Definisi Istilah

Judul dalam penelitian ini adalah ‘‘Implementasi Alat Permainan Edukatif Balok *Cruissenaire* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Kelompok A di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan’’, untuk mempermudah pembaca dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian

1. Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak usia dini.

2. Balok *Cruissenaire*

Balok *Cruissenaire* adalah media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya pada pengenalan bilangan.

3. Bilangan

Bilangan disini yakni anak dapat mengenal konsep angka dan lambang bilangan, dapat membilang banyaknya suatu benda 1 sampai 10, serta dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif Balok *Cruissenaire* ini menjadi salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan anak ketika mengenal bilangan pada anak di RA Al-Khadijah Galis Pamekasan.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Agar menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi, maka peneliti memaparkan penelitian yang telah di gunakan sebelumnya untuk mengetahui perbedaan dan persamaannya, salah satu hasil penelitian yang dilakukan

penulis dengan hasil penelitian sebelumnya bagian tersebut dapat di paparkan sebagai berikut:

Pertama, Skripsi yang ditulis oleh Maharani yang berjudul ‘’Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Balok *Cruissenaire* Pada Anak Kelompok B1 di TK Pertiwi Nangsri Manisrenggo Klaten’’¹⁴. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan model penelitian *Kemmis* dan *MC Taggart*. Objek penelitiannya yaitu kemampuan berhitung 1-20. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, instrument penelitian yang digunakan berupa instrument observasi yang berbentuk *checklist*. Teknik analisis data dilakukan melalui deskriptif kuantitatif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media balok *cruissenaire* sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang yakni dari segi pengembangan dari alat permainan edukatif balok *cruissenaire* disini fokus pada peningkatan kemampuan berhitung dengan penggunaan objeknya TK Pertiwi dan subjeknya kelompok B. Sedangkan untuk penelitian yang sekarang yakni fokus pada peningkatan kemampuan mengenal bilangan dengan penggunaan objeknya RA dan subjeknya yakni anak kelompok A.

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Vitri Purwanti yang berjudul ‘’Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon

¹⁴ Maharani, Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Balok *Cruissenaire* Pada Anak Kelompok B1 di TK Pertiwi Nangsri Manisrenggo Klaten, (Skripsi, UIN Yogyakarta:2014).

Kendal”¹⁵ penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B TK Universal ananda Patebon Kendal melalui permainan balok angka. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B2, di TK Universal masih menggunakan metode *drill* dan praktek-praktek *pencil paper test*, ini membuat anak merasa cepat bosan dan capek. Sehingga agar kemampuan anak dapat berkembang dengan lebih baik maka diperlukan suatu media yang menyenangkan yaitu dengan media permainan balok angka. Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK yang dilakukan melalui 2 siklus yang setiap masingmasing siklus mempunyai tahapan: perencanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Dengan teknik pengumpulan data yaitu tes dan nontes. Untuk teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan alat permainan edukatif berupa balok untuk membantu anak dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan anak dalam bidang matematika Dan persamaan penelitian ini adalah sama-sama mendeskripsikan tentang pentingnya penggunaan APE sebagai media pembelajaran utuk anak usia dini. Sedangkan perbedaan antara peneliti terdahulu dengan peneliti yang sekarang adalah dari segi pengembangannya, dimana di peneliti terdahulu bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung sedangkan penelitian yang sekarang bertujuan untuk mengenalkan bilangan pada anak. serta terdapat perbedaan di subjek yang teliti dimana dalam penelitian terdahulu subjeknya yakni anak kelompok B sedangkan penelitian yang sekarang yakni anak kelompok A.

Ketiga, Skripsi yang ditulis oleh Ria Puji Lestari yang berjudul ‘Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui

¹⁵ Vitri Purwanti , peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal (Skripsi, UIN Semarang:2013)

Penggunaan Media Kartu Angka dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta''.¹⁶ Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka dan kartu bergambar pada anak kelompok A2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan MC Taggart. Subyek yang diteliti anak kelompok A2. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi yang berbentuk *checklist*. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sama-sama mengkaji terkait peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dan sekarang adalah dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan guru disini menggunakan alat permainan edukatif yang berupa Media kartu angka dan kartu bergambar, dengan subyek yang diteliti pada anak kelompok A2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta, sedangkan untuk penelitian yang sekarang dalam membantu meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan menggunakan alat permainan edukatif berupa balok *cruissenaire* yang berfokus pada 1 penggunaan media saja dengan subyek yang diteliti pada anak kelompok A. mengenai persamaan dari penelitian terdahulu dan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan APE untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan.

¹⁶Ria Puji Lestari, Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta, (Skripsi, UIN Yogyakarta:2014).