

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan

Pengertian mengenai perkembangan dikemukakan oleh beberapa ahli. Definisi perkembangan menurut Santrock (2007:7) adalah pola perubahan yang dimulai sejak pemuahan, yang berlanjut sepanjang rentang kehidupan manusia.

Desmita (2012:8) mendefinisikan bahwa perkembangan secara luas adalah keseluruhan proses perubahan dari potensi yang dimiliki individu dan tampil dalam kualitas kemampuan, sifat dan ciri-ciri yang baru. Perkembangan juga mencakup konsep usia dari saat pemuahan berakhir dengan kematian.

Sejalan dengan pendapat di atas, perkembangan manusia secara psikologis merupakan suatu yang merujuk pada perubahan-perubahan tertentu yang terjadi dalam kehidupan manusia, sejakmasa konsepsi sampai mati. Perubahan dalam perkembangan manusia terjadi secara berurutan dan setiap urutan perubahan mempunyai masa tertentu yang relatif panjang, seperti masa usia dini, masa kanak-kanak, masa remaja, dan masa lanjut usia.

2.1.2 Pengertian Kognitif

(Sadiman, 1993:78) Istilah “cognitive” berasal dari kata cognition yang padanannya knowing yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, cognition (kognisi) ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah / ranah psikologis manusia.

Susanto (2012:47) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

(Jamaris, 2006:78) Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan : pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*application*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengeolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berkaitan

dengan cara individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, menilai, memperkirakan dan memikirkan lingkungannya.

2.1.3 Pengertian Perkembangan Kognitif

Menurut Syaodih, dkk (2011:67) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Husdarta, (2010:78) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan lainnya. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi ke periode berikutnya.

Mengacu pada teori perkembangan kognitif, sikap / perilaku menunjukkan berbagai struktur kognitif yang muncul, mengatur berbagai

unit atau pola berpikir yang mempengaruhi interpretasi pengalaman anak. Teori perkembangan kognitif cenderung berbagi asumsi dasar yang menunjukkan intelektual, emosi dan kapasitas sosial anak.

Dalam kurikulum TK yang dikeluarkan oleh Depdiknas (2004:6) menyebutkan bahwa pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan sertamempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Menurut Kurikulum TK (2004:21) disebutkan bahwa dalam pengembangan kemampuan kognitif, anak diharapkan mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan kognitif anak TK yang dikembangkan meliputi 2 (dua) bidang yaitu: kemampuan matematika dan sains, yang dijabarkan dalam beberapa hasil belajar yang ingin dicapai antara lain : Husdarta, (2010:70)

- a. Anak dapat memahami benda di sekitarnya menurut bentuk, jenis (warna), dan ukuran
- b. Anak dapat memahami konsep-konsep sains sederhana
- c. Anak dapat memahami bilangan
- d. Anak dapat memahami bentuk geometri
- e. Anak dapat memecahkan masalah sederhana

- f. Anak dapat memahami ukuran
- g. Anak dapat memahami konsep waktu

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti mencoba meningkatkan kemampuan anak dalam hal memahami benda di sekitarnya menurut bentuk, jenis (warna), dan ukurannya. Penelitian ini ditekankan pada aspek pemahaman anak dalam mengelompokkan benda (media balok) menurut bentuk, jenis (warna), ukuran dan kemampuan dalam memecahkan sederhana.

Pembelajaran yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

- a. Standar Kompetensi

Memilih, memadukan dan menerapkan konsep-konsep dan teknik-teknik pola struktur dan hubungan.

- b. Kompetensi Dasar

Anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari

- c. Hasil Belajar

Anak dapat memahami benda di sekitarnya menurut bentuk, jenis (warna) dan ukuran

- d. Indikator

Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal : menurut warna, bentuk, ukuran, dan lain sebagainya.

2.1.4 Karakteristik Anak Taman Kanak-Kanak

Anak usia Taman Kanak-Kanak yaitu sekelompok anak yang berumur 4-6 tahun. Menurut Jean Piaget dalam Martini Jamaris (2006:21) bahwa anak usia 4 – 6 tahun masuk dalam tahap pra operasional sub-fase yaitu anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah.

Menurut Piaget (Syamsu, 2002:162) perkembangan kognitif anak usia TK berada pada periode pra-operasional, yaitu tahapan di mana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis. Operasi adalah kegiatan-kegiatan yang diselesaikan secara mental bukan fisik (Syamsu, 2002:165). Perkembangan intelektual masa prasekolah menurut Piaget (Syamsu, 2002:167) adalah sebagai berikut :

Perkembangan Kognitif Anak Masa Pra Sekolah (Menurut Piaget)

Periode	Deskripsi
Pra Operasional	<ol style="list-style-type: none">1. Mampu berpikir dengan menggunakan <i>simbol (symbolic function)</i>.2. Berpikir masih dibatasi oleh persepsinya. Mereka meyakini apa yang dilihatnya dan hanya terfokus pada satu atribut/dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang lama. Cara berpikir mereka bersifat memusat (<i>centering</i>).3. Berpikinya masih kaku tidak fleksibel.4. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu / dasar satu dimensi seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran

2.1.5 Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak

Karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun menurut Jean Piaget dalam (Martini, 2006:25) adalah sebagai berikut :

- a. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran.
- b. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulis atau menyalin dan menghitung.
- c. Telah mengenal sebagian besar warna.
- d. Mulai mengerti tentang waktu dan nama-nama hari.
- e. Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorialnya).
- f. Pada akhir usia 6 tahun, mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Berdasarkan pada karakteristik kemampuan kognitif tersebut, untuk penelitian ini peneliti lebih menekankan pada karakteristik anak sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, serta telah mengenal sebagian besar warna. Hal ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan yaitu pada materi mengelompokkan benda menurut bentuk, jenis (warna) dan ukuran.

Menurut Howard Gardner dalam (Immanuella FR, 2003:24), karakteristik kemampuan kognitif anak TK sebagai berikut :

- a. Gemar mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, jenis dan ukuran.
- b. Minat besar pada kegiatan eksplorasi.
- c. Sering bertanya tentang berbagai fenomena.

- d. Menurut penjelasan logis dari setiap pertanyaan yang diajukan.
- e. Sudah dapat menghitung-hitung benda yang diklasifikasikan.
- f. Mampu mengelompokkan benda-benda tiga dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri seperti : lingkaran, segi tiga, segi empat, balok dan silinder atau tabung.

2.1.6 Pengertian Sumber Belajar

(Sudono, 2003:32) Pengertian sumber belajar adalah meliputi pesan, manusia, material (media-software), peralatan (*hardware*), teknik (metode), dan lingkungan yang dipergunakan secara sendiri-sendiri maupun dikombinasikan untuk memfasilitasi terjadinya tindak belajar. Menurut (Sudjana 1991:76) sumber belajar adalah daya yang dapat dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun secara tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun secara tidak langsung untuk memperoleh suatu pengetahuan dan keterampilan.

2.1.7 Jenis Sumber Belajar

Ada beberapa jenis jenis sumber belajar (Sudono, 2003:74), yaitu :

- a. *Message* (pesan) merupakan informasi yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, arti dan data.
- b. *People* (orang) adalah manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyampai pesan.
- c. *Materials (media-software)* adalah sesuatu (secara tradisional disebut media atau *software*) yang menyimpan pesan imttde ditransm_isikan dengan menggunakan peralatan ataupun oleh dirinya sendiri.
- d. *Divice (alat-hardware)* adalah sesuatu yang disebut juga hardware, yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang disimpan dalam material (media).
- e. *Technique* (teknik-metode) adalah prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, (*material*), peralatan, lingkungan dan orang untuk mentransmisikan pesan.
- f. *Setting* (lingkungan) adalah lingkungan sekitar dimana pesan itu diterima.

2.1.8 Ciri Sumber Belajar

Sumber belajar mempunyai empat ciri pokok yaitu (Sudono, 2003:78) :

- a. Sumber belajar mempunyai daya atau kekuatan yang dapat memberikan sesuatu yang kita perlukan dalam proses pengajaran.
- b. Sumber belajar dapat merubah tingkah laku yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan.

- c. Sumber belajar dapat dipergunakan secara sendiri-sendiri (terpisah), tetapi juga dapat dipergunakan secara kombinasi (gabungan).
- d. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang dan sumber belajar yang tinggal pakai. Sumber belajar yang dirancang adalah sesuatu yang memang dari semula dirancang untuk keperluan belajar, sedangkan sumber belajar yang tinggal pakai adalah sesuatu yang pada mulanya tidak dimaksudkan untuk kepentingan belajar, tetapi kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.

2.1.9 Manfaat Sumber Belajar

Ada beberapa manfaat dari sumber belajar, (Sudono, 2003:77)

- a. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit dan langsung.
- b. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung.
- c. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas.
- d. Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
- e. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan baik dalam lingkup makro maupun dalam lingkup mikro.

2.1.10 Definisi Media Balok

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 1993:7). Kata balok dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998:64) berarti batang kayu yang dirimbas, tetapi belum dijadikan papan.

(Sadiman, 1993:12) Media balok merupakan bagian model padat yaitu suatu media yang memperlihatkan bagian permukaan luar dari objek dan sering membuang bagian-bagian yang membingungkan gagasan utamanya dan bentuk, warna, dan susunannya. Media balok juga termasuk dalam model susun yaitu suatu objek yang terdiri dari beberapa bagian objek yang lengkap atau sedikitnya suatu bagian yang penting dari objek tersebut.

Berdasarkan pemaparan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media balok adalah alat ukur untuk menyampaikan pesan yang memperlihatkan bagian permukaan luar objek dan terdiri dari beberapa bagian lengkap yang terbuat dari kayu. Media balok di Taman Kanak-Kanak merupakan alat permainan edukatif yang terdiri dari macam-macam variasi bentuk yaitu lingkaran, segitiga, segiempat, persegi panjang, dan sebagainya yang dalam penggunaannya dapat dibentuk menjadi berbagai bentuk bangunan yang utuh serta dapat diubah sesuai dengan keinginan pemakai.

2.1.11 Prinsip Pemilihan Media Balok

Menurut Depdikbud (1998:4-5) prinsip yang digunakan dalam pemilihan media balok digunakan dalam pembelajaran yaitu:

- a. Media yang dipersiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan media tersebut. Media balok diharapkan dapat meningkatkan kognitif anak TK yaitu mengelompokkan dan menyusun bentuk balok, segitiga, segiempat, lingkaran, dan silinder yang disusun berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.
- b. Media hendaknya menarik tidak membosankan : balok yang digunakan haruslah menarik dan segi warna dan bentuknya.
- c. Media hendaknya memenuhi unsur kerapian: media balok dilihat dari segi pembuatan bentuknya harus rapi
- d. Media balok yang digunakan haruslah mudah digunakan anak maupun guru

2.1.12 Pola Pemanfaatan Media Balok

Pola pemanfaatan media pembelajaran (Sadiman, 1993:189-197) adalah :

1. Pemanfaatan media dalam situasi kelas (*classroom setting*)

Dalam tatanan (*setting*) ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatannya juga dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas

2. Pemanfaatan media di luar situasi kelas

Pemanfaatan media pembelajaran di luar situasi kelas dapat dibedakan dalam dua kelompok utama. Dalam penelitian ini, pemanfaatan yang digunakan adalah pemanfaatan media dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media balok guna melihat beberapa hal antara lain: 1) Tujuan yang akan dicapai, yaitu anak dapat memahami benda disekitarnya menurut jenis, bentuk dan ukuran ; 2) Materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan, yaitu mengelompokkan benda (media balok) dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk, ukuran dan jenis ;3) Strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan, yaitu dengan pendekatan individu atau kelompok.

2.1.13 Strategi Pemanfaatan Media Balok

Supaya media dapat digunakan secara efektif ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media (Sadiman, 1993:198), yaitu :

1. Persiapan sebelum menggunakan media

Supaya penggunaan media dapat berjalan dengan baik diperlukan membuat persiapan yang baik pula. Pertama guru harus mengetahui cara menggunakan media balok terlebih dahulu. Kemudian menata media balok tersebut secara sedemikian rupa sehingga ketika akan menggunakan media balok tersebut dapat berjalan lancar tanpa adanya gangguan apapun. Serta diperlukan adanya penataan ruang kelas agar jelas pengaturannya.

2. Kegiatan selama menggunakan media

Yang perlu dijaga selama menggunakan media ialah suasana ketenangan. Gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi harus dihindari. Dalam pengaturan ruang kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok, namun dalam pelaksanaan untuk menggunakan media balok dilakukan secara individu tetapi dibawah pengawasan guru. Hal ini dilakukan karena untuk mengetahui kemampuan tiap anak dalam menggunakan dan menyelesaikan tugas dengan menggunakan media balok.

3. Kegiatan tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut bermaksud untuk menjaga apakah tujuan telah tercapai. Selain itu, untuk memantapkan pemahaman terhadap materi instruksional yang disampaikan melalui media yang digunakan. Kegiatan tindak lanjut ini dapat diwujudkan dengan memberi latihan-latihan kepada anak sebagai pengulangan materi.

2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

Untuk menghindari duplikasi, peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dan hasil penelusuran penelitian terdahulu, diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media balok susun di kelompok B oleh Priyanti (2012). Hasil penelitian ini menunjukkan

2. adanya peningkatan kemampuan kognitif anak bahwa rata-rata hasil kemampuan kognitif anak sebelum tindakan adalah 40%. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media balok susun pada siklus I hasil kemampuan kognitif meningkat menjadi 70%, dan pada siklus II kemampuan kognitif meningkat menjadi 85%. Secara keseluruhan, penggunaan media balok susun mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B dan mempermudah anak untuk mengenal lambang bilangan.
3. Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media balok pada anak kelompok B oleh Murnitasari (2012). Hasil penelitian menunjukkan sebelum tindakan adanya 25%, setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan kognitif anak mencapai 65%, dan pada siklus II kemampuan kognitif anak mencapai 85%. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B.

Dari kedua hasil penelitian terdahulu seperti pemaparan di atas, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu : meningkatkan kemampuan kognitif melalui media balok. Akan tetapi dari kedua penelitian tersebut tidak ada yang benar – benar sama dengan masalah yang akan diteliti.

Untuk hasil penelitian yang pertama dan kedua persamaannya terletak pada peningkatan kemampuan kognitif. Penelitian yang dilakukan oleh Priyanti adalah hanya ingin mengetahui peningkatan kemampuan kognitif

untuk mengenal lambang bilangan. Sedangkan untuk penelitian yang dilakukan oleh Murnitasari hampir sama yaitu membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif.

Dari pemaparan di atas telah jelas mengenai persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan hasil penelitian – penelitian yang sudah dilakukan. Oleh karena itu penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Kognitif Anak Melalui Media Balok Warna Pada Kelompok B di TK Aisyiyah 23 Surabaya” dapat dilakukan karena masalah yang akan diteliti bukan duplikasi dari penelitian – penelitian yang sebelumnya, dan diharapkan dapat menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan pada anak dalam mengenal bentuk, ukuran, warna geometri.

2.3 Kerangka Berpikir

Kognitif merupakan proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Darsinah, 2011:2). Salah satu kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan anak yaitu mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran. Mengenalkan konsep bentuk, warna dan ukuran pada anak penting dilakukan sebab warna, bentuk dan ukuran merupakan ciri yang paling terlihat dalam dunia sekeliling kita.

Kemampuan kognitif yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu kemampuan dalam mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran. Salah satu alat permainan edukatif adalah balok yang dapat digunakan untuk

mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenalkan konsep bentuk, warna dan ukuran. Balok-balok kecil dengan berbagai bentuk dapat memberikan kegiatan belajar yang sehat yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika, geometri dan banyak lagi (Asmawati, dkk :11.4). Balok kayu adalah alat bermain yang bebas dimainkan sesuai dengan keinginan anak. Dari uraian yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan balok adalah salah satu permainan edukatif yang menggunakan potongan-potongan kayu berbentuk geometri yang dapat membuat anak mengekspresikan imajinasinya yang bersifat abstrak menjadi suatu yang konkret dan mengembangkan kemampuan kognitif serta mendapatkan pemahaman konsep-konsep penting dalam pemecahan masalah, konsep matematika dan geometri.

Berdasarkan pengamatan di TK Aisyiyah 23, kemampuan kognitif anak dalam mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran belum berkembang. Beberapa anak menunjukkan keterlambatan dalam kemampuan kognitifnya dengan ditandai dengan belum terampilnya anak dalam mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran. Penelitian ini meneliti tentang peningkatan kemampuan kognitif melalui media balok warna. Kegiatan ini dikemas semenarik mungkin agar anak-anak dapat mengalami peningkatan.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada permasalahan dalam penelitian tindakan yang berjudul “Upaya Peningkatan Kognitif Anak Melalui Media Balok Warna Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 23 Surabaya Tahun Pelajaran 2015 /2016” yang dilakukan oleh peneliti, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : berdasarkan kerangka berpikir, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “Melalui media balok warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Aisyiyah 23 Surabaya”.