



PENINGKATAN KOMPETENSI GURU TK/PAUD MELALUI KEGIATAN *UNPLUGGED CODING* DALAM PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING*

Trisna Sonjaya^{*1}, Panji Hendrarso², Ihin Solihin³ Nita Priyanti⁴

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Banten

⁴Universitas Panca Sakti Bekasi Jawa Barat

Corresponden Email: trisna@stiabanten.ac.id¹

Abstract

TK Kartika XIX 38 Pandeglang is located at Jl. Letnan Bolang No. 9, Pandeglang Village, Pandeglang District, Pandeglang Regency, Banten Province. The current learning problems of TK Kartika XIX 38 Pandeglang students are: (1) teachers do not have Unplugged Coding textbooks; (2) teachers do not have learning guidebooks in Deep Learning; and (3) workshops on compiling unplugged coding teaching materials have not been implemented. The solutions offered are: (1) Compiling unplugged coding teaching materials for students systematically; (2) compiling learning guidebooks in deep learning based on curriculum references and basic competencies; and (3) implementing workshop activities on compiling deep learning by learning guidebooks. The method offered to address partner problems in community service programs is by using the ABCD (Asset-Based Community Development) method to improve teacher competency through workshops and accompanying unplugged coding learning activities at TK Kartika XIX 38 Pandeglang. Analysis Stage (A) the implementing team consisting of lecturers and students conducted a survey, identified partner problems and collected data. Preparation Stage (B) carried out socialization and focus group discussions (FDG) with partners, prepared a workshop schedule, prepared unplugged coding learning activities and prepared activity equipment with partners. Implementation Stage (C) the implementing team started of deep learning workshop activities, mentored teachers in preparing learning tools and accompanied unplugged coding learning activities together with partners. Evaluation Stage (D) PkM activity program was carried out by the chairman and all members, to provide solutions to problems faced by partners. The results of community service carried out at TK Kartika XIX 38 Pandeglang for eight months, there was an increase in teacher competence in the deep learning of learning process, a positive impact after the unplugged coding workshop activity, namely teachers can use teaching materials and learning tools, and deep learning can be implemented effectively and efficiently to achieve learning objectives.

Keywords: Teacher's Competence, Unplugged Coding, Deep Learning

Abstrak

TK Kartika XIX 38 Pandeglang berlokasi di Jl. Letnan Bolang No. 9 Kelurahan Pandeglang Kecamatan Pandeglang Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten. Permasalahan pembelajaran siswa TK Kartika XIX 38 Pandeglang saat ini, yaitu: (1) guru belum memiliki buku ajar *Unplugged Coding*; (2) guru belum memiliki buku pedoman pembelajaran *Deep Learning*; dan (3) belum dilaksanakan *workshop* tentang penyusunan bahan ajar *unplugged coding*. Solusi yang ditawarkan, yaitu: (1) Penyusunan buku bahan ajar *unplugged coding* untuk siswa secara sistematis; (2) penyusunan buku pedoman pembelajaran *deep learning* disusun berdasarkan acuan kurikulum dan kompetensi dasar; dan (3) pelaksanaan kegiatan *workshop* tentang penyusunan buku pedoman pembelajaran deep learning. Metode yang ditawarkan mengatasi masalah mitra dalam program pengabdian kepada masyarakat yaitu dengan menggunakan metode ABCD (*Asset-Based Community Development*) untuk meningkatkan kompetensi guru melalui workshop dan mendampingi kegiatan pembelajaran *unplugged coding* di TK Kartika XIX 38 Pandeglang. Tahap Analisis (A) tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa melakukan survei, mengidentifikasi masalah mitra dan pengumpulan data. Tahap Persiapan (B) melaksanakan sosialisasi dan *focus group discussion (FDG)* dengan mitra, menyusun jadwal pelaksanaan *workshop*, menyusun kegiatan pembelajaran *unplugged coding* dan menyiapkan perlengkapan kegiatan dengan mitra. Tahap Pelaksanaan (C) tim pelaksana memulai kegiatan *workshop* pembelajaran *deep learning*, pendampingan guru menyusun perangkat pembelajaran dan pendampingan kegiatan pembelajaran *unplugged coding* bersama dengan mitra. Tahap Evaluasi (D) program kegiatan PkM dilakukan oleh ketua dan seluruh anggota, untuk memberikan solusi tentang masalah yang di hadapi mitra. Hasil pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Sekolah TK Kartika XIX 38 Pandeglang selama delapan bulan, terdapat peningkatan kompetensi guru dalam proses pembelajaran *deep learning*, dampak positif setelah kegiatan *workshop unplugged coding* yaitu guru dapat menggunakan bahan ajar dan perangkat pembelajaran, dan pembelajaran *deep learning* dapat diimplementasikan dengan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Kompetensi Guru, *Unplugged Coding*, *Deep Learning*

PENDAHULUAN

Kegiatan *Unplugged Coding* memiliki potensi besar untuk membantu Guru dalam proses pembelajaran lebih mendalam (*Deep Learning*) yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi proses pembelajaran *deep learning* belum dilaksanakan, sehingga Guru belum memahami kegiatan *unplugged coding*. Pembelajaran *coding* bertujuan untuk mewujudkan kepribadian peserta didik baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan terkait praktik *coding* agar anak usia dini (AUD) dapat berkembang dengan budaya bernalar untuk menyelesaikan masalah sederhana (*problem solving*) sehari-hari. Ada 2 (dua) istilah dalam *coding* untuk menggambarkan media dan kegiatan main dalam pembelajaran *coding*, yaitu: 1) pembelajaran *plugged coding* dengan menggunakan komputer atau perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan pembelajaran *unplugged coding* tidak menggunakan komputer.

Analisis Situasi Kegiatan *Unplugged Coding* memiliki potensi besar untuk membantu Guru dalam proses pembelajaran lebih mendalam (*Deep Learning*) yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi proses pembelajaran *deep learning* belum dilaksanakan, sehingga Guru belum memahami kegiatan *unplugged coding*. Berdasarkan (hasil wawancara, 17/03/2025) dengan Kepala Sekolah, dijelaskan bahwa pembelajaran lebih mendalam (*deep learning*) dan kegiatan *unplugged coding* belum dilaksanakan. Kurikulum Merdeka menjadi acuan dalam proses pembelajaran di TK Kartika XIX 38 Pandeglang, sehingga Guru menunggu regulasi tentang penyesuaian kurikulum baru yang akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal, maka peningkatan kompetensi guru dalam proses pembelajaran *deep learning* melalui kegiatan *workshop unplugged coding* harus dilaksanakan sebagai pengembangan kompetensi. Bentuk pengabdian kepada masyarakat di Sekolah TK Kartika XIX 38 Pandeglang dengan Peningkatan Kompetensi Guru TK/PAUD melalui Kegiatan *Unplugged Coding* dalam Pembelajaran *Deep Learning* dapat mengatasi permasalahan pembelajaran.

Permasalahan mitra (Sekolah TK Kartika XIX 38 Pandeglang) yaitu: 1) guru memiliki bahan ajar lembar kerja (*work sheet*), akan tetapi belum di susun menjadi buku ajar; 2) guru belum memiliki buku pedoman pembelajaran *Deep Learning*; dan 3) guru belum mengikuti kegiatan *workshop* tentang penyusunan bahan ajar *unplugged coding*. Solusi yang ditawarkan atas permasalahan mitra tersebut, yaitu:

1. Kegiatan pendampingan tentang penyusunan buku bahan ajar *Unplugged Coding*

a. Buku Bahan Ajar untuk Siswa

Penyusunan buku bahan ajar siswa secara sistematis dilakukan melalui proses uji coba. Proses penyusunan buku bahan ajar dilakukan melalui beberapa langkah sebagai berikut:

1) Pengumpulan Bahan Ajar

Bahan ajar sebagai rancangan buku ajar yang terdiri dari rencana kegiatan bermain yang dilakukan anak dalam kegiatan inti dan dapat dilakukan dengan menggunakan model

sentra, kelompok, area, atau sudut. Rancangan kegiatan bermain memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi sesuai dengan ide dan gagasannya serta memberikan anak kesempatan untuk melakukan kegiatan pengamatan, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan. Idealnya guru dapat merancang empat kegiatan bermain yang dapat dipilih oleh anak sesuai dengan minat dan karakteristiknya. Media pembelajaran atau kegiatan bermain *coding* bisa menjadi ragam main dalam sentra, kelompok, area atau sudut di satuan TK.

2) Penyusunan Buku Ajar

Pertama, Memilih tema dapat menjadi langkah awal yang harus diperhatikan dan dilakukan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran *coding*. Kedua, tema pembelajaran *coding* berbentuk segala situasi, benda, peristiwa, dan pengalaman yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari di rumah, baik sebagai anak atau sebagai peserta didik dalam berinteraksi dengan guru dan teman-teman di sekolah, maupun dalam berbagai situasi lainnya dengan menempatkan peserta didik. Ketiga, mengembangkan tema yang dapat disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah masing-masing. Media dan kegiatan main dalam pembelajaran *coding* dapat digunakan untuk semua tema yang ada di satuan TK. Keempat, mengintegrasikan pembelajaran *deep learning* dengan kegiatan *unplugged coding*.

b. Penyusunan Buku Pedoman Pembelajaran *Deep Learning*

Buku pedoman pembelajaran *deep learning* disusun berdasarkan acuan kurikulum dan kompetensi dasar. Kompetensi dasar yang akan menjadi tujuan pembelajaran dalam RPPM mengambil dari perencanaan di program semester. Beberapa kriteria dalam menetapkan kompetensi dasar dalam RPPM, yaitu: (a) kompetensi dasar mewakili setiap kompetensi inti (kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan); (b) kompetensi dasar mewakili setiap lingkup pengembangan (nilai dan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni); dan (c) kompetensi dasar yang telah dipilih dalam RPPM dapat diajarkan kembali pada pertemuan berikutnya.

c. Pelaksanaan Kegiatan *Workshop* Kelengkapan Administrasi Guru

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

RPPM dikembangkan sesuai dengan model pembelajaran yang dilakukan, yaitu model pembelajaran sentra, kelompok, area, dan sudut. Dalam membuat RPPM, yang penting adalah pemilihan tema, subtema, dan ragam kegiatan bermain yang akan dilakukan anak. Pengembangan rancangan RPPM dilakukan dengan menetapkan aspek berikut:

(a) Identitas.

Identitas berisi informasi nama sekolah, tahun ajar, semester, bulan, dan minggu. Dalam identitas juga dilengkapi dengan informasi tentang tema dan subtema yang

akan didiskusikan bersama dengan anak, serta usia atau kelas.

(b) Kompetensi dasar.

Kompetensi dasar yang akan menjadi tujuan pembelajaran dalam RPPM mengambil dari perencanaan di program semester.

(c) Materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak.

Materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak, yaitu: (a) materi di RPPM dikaitkan dengan tema/subtema yang ada; (b) materi di RPPM disesuaikan dengan aspek dan tingkat perkembangan anak; (c) jumlah materi di RPPM yang ditetapkan disesuaikan dengan kemampuan belajar anak; dan (d) Materi pembiasaan tertuang dalam SOP dan diajarkan setiap saat walaupun tidak dituangkan dalam RPPM.

(d) Rancangan kegiatan pembelajaran.

Rancangan kegiatan berisi rencana kegiatan bermain yang dilakukan anak dalam kegiatan inti dan dapat dilakukan dengan menggunakan model sentra, kelompok, area, atau sudut. Rancangan kegiatan bermain memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi sesuai dengan ide dan gagasannya serta memberikan anak kesempatan untuk melakukan kegiatan pengamatan, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.

2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Penyusunan perangkat pembelajaran setelah menyusun RPPM, yaitu menyusun RPPH. Berikut adalah langkah langkah dalam penyusunan RPPH. RPPH dapat dikembangkan dalam dua bentuk, yaitu: (1) disusun setiap hari sebelum proses pembelajaran; dan (2) disusun dalam satu format selama satu minggu. Pengembangan rancangan RPPH memuat komponen berikut:

(a) Identitas.

Identitas dalam RPPH memuat informasi tentang nama lembaga, tahun ajar, semester, hari, dan tanggal. Pada identitas juga dicantumkan informasi tentang tema, subtema, dan kelas/kelompok usia anak.

(b) Kompetensi dasar dan materi.

Kompetensi dasar dan materi dalam RPPH dapat mengambil dari RPPM dan KD. Materi dalam RPPM akan menjadi tujuan. Materi ajar akan disampaikan kepada anak dalam rentang waktu satu minggu.

(c) Alat dan bahan.

Alat dan bahan berisi informasi berbagai alat dan bahan yang harus disiapkan oleh guru sebelum proses belajar mengajar (PBM). Mengingat AUD berada pada tahapan kemampuan berpikir konkret, maka anak membutuhkan benda yang dapat dilihat secara visual untuk memahami konsep yang dijelaskan oleh guru. Untuk itu, Bapak dan Ibu

hendaknya merencanakan alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan. Pemilihan alat dan bahan disesuaikan dengan materi dan kegiatan yang akan dilakukan bersama dengan anak didik.

(d) Kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dalam RPPH memuat rencana kegiatan yang akan dilakukan oleh anak sejak anak usia dini datang hingga pulang sekolah. Informasi ini minimal berupa kegiatan pembukaan, inti, dan penutup.

(e) Alokasi waktu.

Alokasi waktu merupakan perkiraan waktu yang dibutuhkan oleh pendidik untuk memfasilitasi anak usia dini beraktivitas pada setiap kegiatan. Penetapan alokasi waktu dilakukan dengan mempertimbangkan standar isi terkait dengan beban belajar, karakteristik anak, dan rentang kemampuan anak untuk fokus. Berdasarkan Permendikbud 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD, alokasi waktu belajar anak kelompok usia 4-6 tahun selama 180 menit per pertemuan dengan frekuensi pertemuan minimal lima kali dalam satu minggu. Hal itu berarti seluruh proses belajar mengajar yang direncanakan oleh guru dalam satu hari minimal selama 180 menit yang teralokasi dalam beberapa kegiatan mulai dari pembukaan, inti dan penutup. Sebagai contoh, penetapan alokasi waktu pembelajaran di anak usia dini dalam satu hari mulai dari kegiatan senam (30 menit), kegiatan pembukaan (30 menit), kegiatan inti (60 menit), istirahat (30 menit), dan penutup (30 menit).

(f) Rencana evaluasi.

Rencana evaluasi berisi rancangan penilaian hasil belajar anak. Sebelumnya, guru perlu menyusun indikator capaian perkembangan anak berdasarkan kompetensi dasar yang akan dinilai.

Tujuan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di TK Kartika XIX 38 Pandeglang adalah untuk meningkatkan kompetensi guru melalui kegiatan *workshop unplugged coding* dan mengimplementasikan pembelajaran *deep learning*, sehingga guru termotivasi dalam pengelolaan lingkungan belajar dan terfasilitasi dengan adanya buku ajar dan buku pedoman yang telah disusun secara sistematis dalam proses belajar.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang ditawarkan mengatasi masalah mitra dalam program pengabdian kepada masyarakat yaitu dengan menggunakan metode ABCD (*Asset-Based Community Development*) untuk meningkatkan kompetensi guru melalui workshop dan mendampingi kegiatan pembelajaran *unplugged coding* di TK Kartika XIX 38 Pandeglang. Fokus implementasi metode ABCD adalah meningkatkan efektivitas dan efisiensi guru menggunakan model pembelajaran *deep learning*,

sehingga pemanfaatan sumber daya menjadi aset lokal untuk mendorong pengembangan dan perubahan perilaku sosial yang berkelanjutan. Metode ABCD terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu: 1) Tahap Analisis (A); 2) Tahap Persiapan (B); 3) Tahap Pelaksanaan (C); dan 3) Tahap Evaluasi (D).

Penjelasan tentang tahapan kegiatan pengabdian masyarakat dapat diilustrasikan kedalam gambar berikut ini:



Gambar 1. Metode Tahap Pelaksanaan PkM

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa melakukan survei, mengidentifikasi masalah mitra dan pengumpulan data.

2. Tahap Persiapan

Persiapan difokuskan dengan melaksanakan sosialisasi dan *focus group discussion (FDG)* dengan mitra, menyusun jadwal pelaksanaan *workshop*, menyusun kegiatan pembelajaran *unplugged coding*, menyiapkan perlengkapan kegiatan dengan mitra.

3. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tim pelaksana memulai kegiatan *workshop* pembelajaran *deep learning*, pendampingan guru menyusun RPPM dan RPPH dan pendampingan kegiatan pembelajaran *unplugged coding* sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan dan disepakati bersama dengan mitra. Tim pengabdian masyarakat dibantu oleh mitra dalam pelaksanaannya dengan menyiapkan seluruh kebutuhan teknis dalam kegiatan *workshop* dan pendampingan. Penjelasan tahap pelaksanaan disusun berdasarkan fokus masalah mitra, sebagai berikut:

a. *Workshop Pembelajaran Deep Learning*

Kegiatan *workshop*, memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai cara mengimplementasikan pembelajaran *deep learning* ke dalam kurikulum, sehingga guru mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dan difasilitasi dengan perangkat administrasi yang lengkap.



Kegiatan *workshop* akan didampingi oleh Dr. Trisna Sonjaya, M.Pd (Ahli Bidang Ilmu Teknologi Pendidikan) sebagai narasumber “Pembelajaran *Deep Learning*” dan Dr. Panji Hendrarso, M.M (Ahli Bidang Ilmu Manajemen Pelayanan Publik) sebagai narasumber “Pengelolaan Administrasi Guru”.

b. Pendampingan Kegiatan *Unplugged Coding*



Pendampingan kegiatan ini, memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai cara mencari materi bahan ajar yang akan dijadikan sumber buku ajar *unplugged coding* dan mengelola perangkat administrasi guru (membuat RPPM dan RPPH). Kegiatan *workshop* ini akan langsung didampingi dan dipandu oleh narasumber pakar/ahli bidang Ilmu Pendidikan PAUD dari Universitas Pancasakti Bekasi yaitu Dr. Nita Priyanti, M.Pd.

4. Tahap Evaluasi dan Keberlanjutan Program

- a. Tahap evaluasi program kegiatan PkM dilakukan oleh ketua dan seluruh anggota, untuk melihat apa saja kendala dan masalah yang muncul di lapangan. Kemudian dilakukan evaluasi apabila memang muncul kendala dan masalah untuk selanjutnya dicarikan solusi agar kegiatan tetap berlangsung dengan baik dan menghasilkan luaran sesuai dengan target yang telah ditentukan.
- b. Keberlanjutan program kegiatan PkM setelah hasil evaluasi dari seluruh rangkaian kegiatan program PkM tentang kegiatan *workshop* pembelajaran *deep learning* dan hasil uji coba produk (Buku Bahan Ajar *Unplugged Coding* dan Buku Pedoman Pembelajaran *Deep Learning*) dapat diimplementasikan di seluruh Sekolah TK Kabupaten Pandeglang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

- a. Guru memiliki bahan ajar lembar kerja (*work sheet*), akan tetapi belum di susun menjadi buku ajar. Catatan permasalahan bahan ajar siswa belum menjadi buku ajar sistematis sesuai dengan kegiatan *unplugged coding*. Berikut contohnya:



Gambar 1. Bahan Ajar Siswa

- b. Catatan hasil belajar siswa yang sudah diportofoliokan secara manual dalam pencatatannya. Hasil belajar siswa belum di buat buku portofolio, sehingga belum menjadi dokumen buku portofolio siswa yang komprehensif. Berikut contohnya:



Gambar 2. Portofolio Hasil Belajar Siswa

2. Tahap Persiapan

Persiapan difokuskan dengan melaksanakan sosialisasi dan menyiapkan perlengkapan kegiatan dengan mitra.

- Kegiatan *Focus group discussion (FDG)* dengan mitra
- Menyusun jadwal pelaksanaan *workshop*
- Menyusun kegiatan pembelajaran *unplugged coding*



Gambar 3 Kegiatan Bersama Kepala Sekolah TK Kartika XIX 38 Pandeglang dan Penilik Dinas Pendidikan Kabupaten Pandeglang

3. Tahap Pelaksanaan

- Pelaksanaan kegiatan *workshop* pembelajaran *deep learning* dan pendampingan guru menyusun RPPM dan RPPH.



Gambar 4 *Workshop Pembelajaran Deep Learning dan Pendampingan Guru*

- b. Pendampingan guru menyusun RPPM dan RPPH dan pendampingan kegiatan pembelajaran *unplugged coding*



Gambar 5 *Pendampingan Kegiatan Unplugged Coding*

4. Tahap Evaluasi

Pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat (PkM) setelah selesai dievaluasi oleh LPPM Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Banten melibatkan mitra dan tim pelaksana program PkM dengan mengisi kuesioner kepuasan pengguna yang telah disiapkan.

KESIMPULAN

Hasil kegiatan program pengabdian kepada masyarakat (PkM) memiliki kebermanfaatan dan kegunaan sebagai berikut:

1. Kebermanfaatan
 - a. Buku Pedoman Pembelajaran *Deep Learning* digunakan oleh Guru sebagai acuan standar *operating procedure (SOP)* dalam proses pembelajaran di kelas.
 - b. Buku Ajar *Unplugged Coding* sebagai sumber belajar siswa dalam proses pembelajaran yang telah disusun secara sistematis berdasarkan pemilihan tema/materi ajar dalam kegiatan pendampingan dan telah disesuaikan dengan kurikulum.
2. Kegunaan
 - a. Buku Pedoman Pembelajaran *Deep Learning* sebagai acuan standar SOP yang digunakan Guru dalam penyampaian materi berkaitan dengan kegiatan pembelajaran *unplugged coding*,

sehingga guru terbantu dalam proses pembelajaran dan mempermudah guru dalam mengelola perangkat administrasi guru.

- b. Buku Ajar *Unplugged Coding* digunakan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat diportofoliokan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sonjaya T, Widiarto A, Sonjaya dan MTT, Widiarto A, Harsana dan MT. *Implementasi Model Pembelajaran Instructional System Design Isd Pendidikan Tinggi Era Revolusi Industri 4.0* (Penelitian di Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Banten). Vol. 11, Jurnal NIAGARA. 2019.
- Author C, Sonjaya T, Muslim S. *Instructional Model Development for a Competence-Based Taxation Course*. Vol. 58. Hon Kong Journal of Social Science. 2021
- Halim P, Badruddin S, Hendarso P, Ikhsan Setiawan M, Saleh AA. *Information Systems and Tax Online in Indonesia, Effect Decrease in Rate, Audit and Organization's Culture Against Tax Revenue on Foreign Investment Office [Internet]*. Vol. 7, International Journal of Engineering & Technology. 2018. Available from: www.sciencepubco.com/index.php/IJET
- Priyanti N, Warmansyah J. *Improving Critical Thinking Skills of Early Childhood through Inquiry Learning*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2021 Mar 14;5(2):2241–9.
- Annisa N, Padilah N, Rulita R, Yuniar R, Priyanti N. Model Pembelajaran Homeschooling Pendidikan Anak Usia Dini. 4:89–100. Available from: <http://jurnaledukasia.org>
- Priyanti N, Jalal F, Sumarni S, Andika WD. *Influence methods of training for competence of technological pedagogical and content knowledge for (TPaCK) paud teachers in Banten province*. Universal Journal of Educational Research. 2019;7(11).
- Fitriyah QF, Saputri LR, Aljawad HI. *Praktik unplugged coding berbasis daily lives dalam meningkatkan computational thinking pada anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak. 2023;12(2).
- Musfiati FD. *Pengaruh Unplugged Coding dalam Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak Usia 6-7 Tahun di BA Aisyiyah Pagentan*. Proceedings Series on Social Sciences & Humanities. 2023;13.
- Rochah C, Karmila M. Literature Review: *Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Satuan PAUD. Unplugged Coding Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Kritis Anak Usia Dini*. 2023
- Mutoharoh K, Munawar M, Prasetyawati Diah DH. *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 2023