

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN “POM POM ACTIVITY” TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA KELOMPOK BERMAIN

(The Influence of "Pom Pom Activity" Learning Media on Color Recognition Ability on The Play Group)

Endang Puspitasari*, Roudlotun Ni'mah, Lilik Rusdiana Efidah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Jl. Jendral Ahmad Yani No.10 Bojonegoro, 62115
Email : endangpuspitasari@unugiri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *pom pom activity* terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Pre-eksperimental dengan desain One Grup Pretest-Posttest*. Penggunaan media *pom pom activity* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui *pom pom activity* yaitu aspek perkembangan kognitif anak. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok bermain Tanwirul Qulub Kepohbaru, Bojonegoro. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 18 anak yang ada pada Kelompok bermain Tanwirul Qulub Kepohbaru Bojonegoro. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen, Metode yang digunakan adalah metode *pre- Eksperimental Design*, yang berbentuk *One Grup Pretest-posttest*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis uji *non parametric* dan uji regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Pom Pom activity* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 3-4 tahun. Sebelum diberi aktivitas bermain media *pom pom activity* dan sesudah diberi aktivitas bermain media *pom pom activity*.

Kata Kunci : Kognitif, Media *pom pom activity*, Kelompok Bermain

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of playing pom pom activity on cognitive development in children aged 3-4 years. The method used in this research is Pre-experimental with One Group Pretest-Posttest design. The use of pom pom activity media can be an alternative learning media. Developmental aspects that can be developed through pom pom activity are aspects of children's cognitive development. This research was conducted in the Tanwirul Qulub Kepohbaru playgroup, Bojonegoro. The population in this study amounted to 18 children in the Tanwirul Qulub Kepohbaru Bojonegoro play group. The type of research used in this research is experimental, the method used is the pre-experimental design method, which is in the form of one group pretest-posttest. The sampling technique used was saturated sampling technique. Data collection techniques used are observation and documentation. The data analysis technique used non-parametric test analysis and simple regression test. The results of this study indicate that the Pom Pom activity media has an effect on the ability to recognize colors in children aged 3-4 years. Before being given the activity of playing pom pom activity media and after being given the activity of playing pom pom activity media.

Keywords: Cognitive, Pom pom activity media, Playgroup

PENDAHULUAN

Anak adalah anugerah terindah sekaligus amanah dan titipan yang Allah berikan kepada orangtua. Anak merupakan titipan Allah swt paling berharga yang harus dijaga, dirawat dan dididik. Menurut Sujiono (2012), perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang - ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak Hal tersebut sesuai dengan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai 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 lebih lanjut.

Sejalan dengan pembahasan di atas, Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk stimulasi yang pada dasarnya adalah upaya-upaya intervensi yaitu menciptakan lingkungan sekitar anak usia dini agar mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Terdapat 5 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru Pendidikan Anak Usia Dini, diantaranya adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, Bahasa, fisik

motoric dan kognitif. Menurut Sujiono (2012), Salah satu aspek perkembangan yang tidak kalah penting salah satunya adalah perkembangan kognitif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Piaget, perkembangan kognitif anak usia dini dalam fase praoperasional ditandai oleh adanya kemampuan dalam mengadirkan objek dan pengetahuan melalui imitasi, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental. Kemampuan untuk mengenal warna, benda, objek, atau orang dan peristiwa secara mental. Ini berarti anak telah mempunyai kemampuan untuk memahami terbentuknya benda, objek, orang dan peristiwa didalam pikirannya walaupun semuanya tidak hadir di depan anak.

Perkembangan kognitif di mulai dari proses-proses berpikir secara konkrit sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep-konsep abstrak dan logis. Salah satu kemampuan abstrak dan logis pada anak adalah perkembangan kognitif yaitu mengenal warna. Perkembangan kognitif mengenal warna penting untuk dikembangkan pada anak usia dini karena perkembangan kognitif anak usia dini mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berpikir. Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak.

Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh

mata. Pengenalan mengenai warna juga bisa dilakukan dengan cara bermain, misalnya: bermain tepuk warna, tebak warna, tebak gambar, bernyanyi dan lain sebagainya. Peningkatan mengenal warna sangat dibutuhkan untuk anak usia dini. Karena dengan anak mengerti akan warna maka anak mampu membedakan berbagai macam warna dan bisa menyebutkan satu-persatu, yaitu warna merah, warna kuning, warna hijau, warna hitam, warna biru, warna putih, dan lain-lain. Agar memudahkan guru dalam mengenalkan warna pada anak, maka guru mencoba menggunakan media pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Khadijah (2015) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Sedangkan Media audio visual kombinasi kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dalam penelitian ini peneliti

menggunakan Media visual yaitu Media pom pom, pom pom adalah bola bola kecil yang terbuat dari bahan wol yang biasanya digunakan sebagai hiasan pada baju, sepatu, bros dan lain sebagainya.

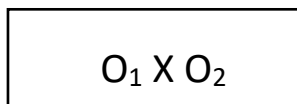
Cara bermainnya yaitu dengan mengelompokkan pom pom sesuai warna, maka diharapkan kegiatan tersebut akan meningkatkan daya imajinasi memberikan pemahaman anak untuk mengenal banyak warna Dan memberikan pengalaman yang nyata bagi anak dalam mengenal berbagai macam warna. Melalui warna anak dapat secara kreatif memuaskan rasa melalui berbagai cara seperti bereksplorasi dan bereksperimen tentang warna. Media tersebut juga akan semakin membuat anak semangat dan senang karena tidak membahayakan sehingga anak bisa mencoba melakukan sendiri tanpa dibantu orang lain atau guru. Berdasarkan observasi bahwa pemahaman warna di Kelompok Bermain Tanwirul Qulub Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro belum berkembang secara maksimal. Anak-anak belum mampu menyebutkan warna-warna primer maupun warna sekunder, Selama ini anak lebih mengenal warna hitam dan putih saja.

Untuk warna-warna yang lain, anak masih belum benar-benar memahami warna, anak hanya diminta mewarnai gambar pada buku kreatifitas anak (BKA), dalam kegiatan mengenal warna belum diperkenalkan secara kreatif. Dengan demikian, fungsi kegiatan bermain dengan media pom pom bagi anak 3-4 tahun dalam pengenalan warna-warna baik warna primer maupun warna sekunder adalah membantu anak-anak, dan memperjelas anak-anak dalam mengenal jenis-jenis

warna primer adalah merah, kuning dan biru, sedangkan warna sekunder adalah ungu, hijau dan jingga yang dikemas dalam bentuk mengelompokkan warna dengan menggunakan media pom pom untuk anak usia dini

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Pre- Experimental Designs*. Bentuk *pre-experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Grup Pretest-Posttest*. desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan :

- O1 :Nilai *Pre-Test* diberikan sebelum menggunakan media pom pom
- X : Pemberian atau penggunaan media pom pom
- O2 : *Post-Test* diberikan setelah menggunakan media pom pom

populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Tanwirul Qulub kecamatan kephobaru Kabupaten Bojonegoro yang berjumlah 18 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pretest (Test Awal)

Pada tahap pertama, dilakukan *pretest* sebanyak satu kali yang diberikan subjek penelitian.Pada tahap ini peneliti menilai kemampuan kognitif anak sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan lembar penilaian observasi. Tahap ini dilakukan untuk

mengukur perkembangan kognitif anak.Adapun hasil dari *pretest* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Penilaian *Pretest* Perkembangan kognitif

No	Nama	Menenal benda-benda disekitarnya		Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kereatif		Rata-rata	Total	kategori
		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4			
1	ANZ	2	2	2	3	2,25	9	Sedang
2	MIAM	2	2	3	3	2,50	9	Sedang
3	GHM	2	3	2	2	2,25	9	Sedang
4	AZS	2	1	1	2	1,50	6	Rendah
5	AH	2	2	2	3	2,25	9	Sedang
6	AFH	3	3	2	2	2,50	10	Sedang
7	RDAC	1	2	2	1	1,50	6	Rendah
8	FNA	2	2	3	3	2,50	10	Sedang
9	HAS	2	2	3	2	2,25	9	Sedang
10	ARU	3	4	3	3	3,25	13	Tinggi
11	ADS	2	2	1	2	1,75	7	Rendah
12	MZA	3	3	3	2	2,75	11	Tinggi
13	ORS	2	3	2	2	2,25	9	Sedang
14	EZC	2	3	2	3	2,50	10	Sedang
15	MASEA	2	3	3	3	2,75	11	Tinggi
16	ZIW	2	2	1	2	1,75	7	Rendah
17	ABMA	2	3	3	2	2,50	10	Sedang
18	AKF	1	2	2	2	1,75	7	Rendah

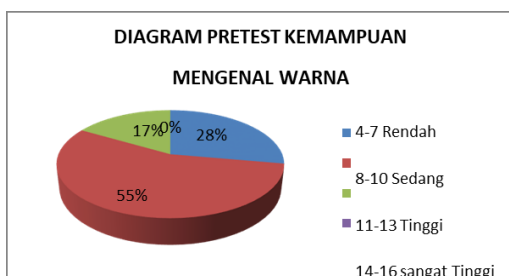
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pretest terkait perkembangan kognitif memiliki 2 indikator. Adapun hasil analisis deskriptif penilaian *pretest* pada perkembangan kognitif dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2 Analisis Deskriptif *pretest* Perkembangan kognitif

NO	Rentangan	Kategori	Jumlah	Presentase
1	7-Apr	Rendah	5	28%
2	10-Aug	Sedang	10	55%
3	13-Nov	Tinggi	3	17%
4	14-16	Sangat Tinggi	0	0%
	Jumlah		18	100%
Nilai Rata-rata				9
Nilai Tertinggi				13
Nilai Terendah				6
standar deviasi				2

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif dibagi dalam 4 kategori kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah. Hasil perkembangan mengenal warna dan mengklasifikasikan benda berdasarkan cirinya yang berada pada rentangan 4-7 dengan kategori rendah berjumlah 5 anak atau 28%. Kemudian yang berada pada rentangan 8-10 dengan kategori sedang berjumlah 10 anak atau 55%. Kemudian pada rentangan 11-13 dengan kategori tinggi berjumlah 3 anak atau 17%. Pada rentang 14-16 dengan kategori sangat tinggi berjumlah anak dengan persentase 0%. Sehingga diketahui bahwa perkembangan kognitif mayoritas berada pada rentangan 8-10 dengan kategori sedang.

hasil penilaian pretest pada perkembangan kognitif diperoleh nilai rata-rata sebesar 9 yang berada pada kategori sedang, perolehan nilai tertinggi sebesar 13. perolehan nilai terendah sebesar 6, serta perolehan standar deviasi sebesar 2. Adapun grafik perbandingan masing-masing kategori perkembangan mengenal warna dan mengklasifikasikan benda berdasarkan cirinya anak dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Kategori pretest Perkembangan Kognitif Kelas Kontrol

Posttest (Test lanjut)

Pada tahap pertama, dilakukan *posttest* sebanyak satu kali yang diberikan subjek penelitian, untuk menilai perkembangan kognitif setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan lembar penilaian observasi. Tahap ini dilakukan untuk mengukur perkembangan kognitif anak. Adapun hasil dari *posttest* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Posttest Kemampuan mengenal warna

No	Nama	Mengenal benda-benda disekitarnya		Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif		Rata-rata	Total	kategori
		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4			
1	ANZ	3	3	4	3	3,25	13	Tinggi
2	MIAM	3	3	2	3	2,75	11	Tinggi
3	GHM	3	3	3	3	3,00	12	Tinggi
4	AZS	3	3	2	3	2,75	11	Tinggi
5	AH	3	3	4	3	3,25	13	Tinggi
6	AFH	3	3	4	4	3,5	14	sangat tinggi
7	RDAC	3	3	3	3	3,00	12	Tinggi
8	FNA	3	3	2	4	3,00	12	Tinggi
9	HAS	3	4	3	3	3,25	13	Tinggi
10	ARU	4	3	4	4	3,75	15	Sangat Tinggi
11	ADS	2	2	2	3	2,25	9	Sedang
12	MZA	3	3	3	3	3,00	12	Tinggi
13	ORS	2	3	3	3	2,75	11	Tinggi
14	EZC	3	3	3	3	3,00	12	Tinggi
15	MASEA	4	3	4	4	3,75	15	Sangat Tinggi
16	ZIW	3	2	3	2	2,50	10	Sedang
17	ABMA	3	4	3	3	3,25	13	Tinggi
18	AKF	3	2	2	3	2,50	10	Sedang

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa bahwa *posttest* terkait perkembangan kognitif memiliki 2 indikator. adapun hasil analisis deskriptif penilaian *posttest* pada perkembangan kognitif dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Deskriptif Posttest Perkembangan kognitif

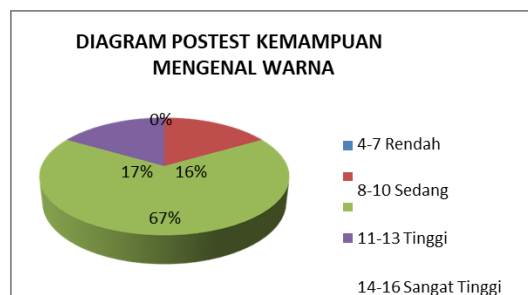
NO	Rentangan	Kategori	Jumlah	Presentase
1	7-Apr	Rendah	0	0%
2	10-Aug	Sedang	3	16%
3	13-Nov	Tinggi	12	67%
4	14-16	Sangat Tinggi	3	17%
	Jumlah		18	100%
Nilai Rata-rata			12	
Nilai Tertinggi			15	
Nilai Terendah			9	
standar deviasi			2	

Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif dibagi dalam 4 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah. Hasil perkembangan kognitif yang berada pada rentangan 4-7 dengan kategori rendah berjumlah 0 anak atau 0%. Kemudian yang berada pada rentangan 8-10 dengan kategori sedang berjumlah 3 anak atau 16%. Kemudian pada rentangan 11-13 dengan kategori tinggi berjumlah 12 anak atau 67%. Pada rentang 14-16 dengan kategori sangat tinggi berjumlah 3 anak dengan presentase 17%. Sehingga diketahui bahwa perkembangan kognitif mayoritas berada pada rentangan 11-13 dengan kategori tinggi.

Selanjutnya berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui hasil penilaian *posttest* pada perkembangan kognitif diperoleh nilai rata-rata sebesar 12 yang berada pada kategori tinggi, perolehan nilai tertinggi sebesar 15 perolehan nilai terendah sebesar 9, serta perolehan standar deviasi sebesar 2.

Adapun grafik perbandingan masing-masing kategori perkembangan mengenal warna dan mengklasifikasikan benda

berdasarkan cirinya anak dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Kategori *Posttest* Perkembangan Kognitif Kelas Kontrol

Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji Regresi. Analisis regresi sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh satu variabel bebas atau variabel independen terhadap variabel terikat atau variabel dependen. Analisis regresi linear sederhana terdiri dari satu variabel bebas (prediktor) dan satu variabel terikat (respons), dengan persamaan :

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y : Variabel terikat
- A : Konstanta Regresi
- bX : Nilai turunan atau peningkat variabel bebas

Dasar pengambilan uji regresi sederhana mengacu pada dua hal, yakni dengan membandingkan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , artinya variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat, dan jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , artinya variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat, atau dengan membandingkan nilai signifikansi dengan nilai

probabilitas 0,05, jika nilai signifikansi tidak lebih dari nilai probabilitas 0,05, artinya variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat, dan jika nilai signifikansi lebih dari nilai probabilitas 0,05, artinya variabel bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

Tabel 5. Output Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.737 ^a	.544	.515	1,142

Pada output bagian kedua (model summary), tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,737. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,544, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas pretest terhadap variabel terikat adalah sebesar 54,4%.

Table 6. Output ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	24,897	1	24,897		,000
1 Residual	20,881	16	1,305	19,077	b
Total	45,778	17			

Output bagian ketiga (ANOVA), dari output tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 19,077 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel *posttest* atau dengan kata lain media *Pom Pom activity* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna.

Tabel 7. Output Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
		1	(Constant)	6,215		
	Pretest	,655	,150	,737	4,368	,000

Output bagian keempat *Coefficients* diketahui nilai constant (a) sebesar 6,215 sedangkan nilai pretest (b / koefisien regresi) sebesar 0,655, sehingga persamaan regresinya dapat di tulis,

$$Y = a + bX$$

$$Y = 6,215 + 0,655X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan,

1. Konstanta sebesar 6,215, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel posttest adalah sebesar 6,215
2. Koefisien regresi X sebesar 0,655 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai pretest maka nilai posttest bertambah sebesar 0,655. Koefisien tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Pengambilan keputusan dalam uji Regresi Sederhana

1. Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel *Coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Pom Pom activity* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna.
2. Berdasarkan nilai t diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,368 > t_{tabel} 2,120, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Pom Pom activity* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna.

KESIMPULAN

Penerapan media “*pom pom activity*” anak usia dini di KB

Tanwirul Qulub kecamatan Kepohbaru yaitu menggunakan 4 kegiatan, menggunakan APE lapangan pom pom, cara mainnya 2 anak berhadapan guru memberikan kartu warna, anak mengambil pom pom menggunakan kayu yang ujungnya di beri lingkaran dan dimasukkan ke gawang untuk mengambil pom pom, mengelompokkan pom pom sesuai warna, mengurutkan pom pom dari ukuran kecil sampai besar lalu menyebutkan warnanya, menunjukkan konsep sedikit banyak dengan media pom pom kemudian anak menyebutkan warna pom pom. Setelah diberikan perlakuan, ternyata “*pom pom activity*” berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna pada anak hal tersebut terbukti dari hasil uji regresi diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, dan nilai t_{hitung} sebesar $4,368 > t_{tabel}$ 2,120.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Mukti.2014. Hakikat Anak Usia Dini’, *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 2014, 65<repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf>
- Amirullah, 2015. ‘Populasi Dan Sampel (Pemahaman, Jenis Dan Teknik)’, *Bayumedia Publishing Malang*, 17.1993 (2015), 100–108<https://doi.org/10.1007/BF00353157>
- Arikunto, Suharsimi,2013. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta,
- Balai Diklat Keagamaan Jakarta, Widya Swara, Jl Rawa Kuning Pulo Gebang Cagung, and Jakarta Timur, 2014. ‘Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Iwan Falahudin A. Pendahuluan’, 4, 104 www.juliwi.com
- Dewi, Kurnia, 2017. ‘Pentingnya Media Pembelajaran’, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.2, 1–96
- Elfiadi, 2016. ‘Bermain Dan Permainan’, *Bermain Dan Permainan. Jakarta*, VII.1, 51–60
- Fatimah, Ibda, 2015. ‘Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget’, *Jurnal Intelektualita*, 3.1, 27–38
- Fauziddin, Mohammad, and Mufarizuddin Mufarizuddin, 2018. ‘Useful of Clap Hand Games for Optimize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education’, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.2 (2018), 162 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>>Ii, 2018.B A B, A Deskripsi Teori, and Peran Orang Tua, ‘Peran Orang Tua Terhadap Anak’, 1.September , 11–37
- Khadijah, 2015. *Media Pembelajaran AUD*. Medan: Perdana Publishing
- Maimunah, Maimunah, 2016. ‘metode penggunaan media pembelajaran’, *Al Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5.1<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Mundir, 2013.*Statistik Pendidikan: pengantar Analisis Data Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis* Jember:Pustaka Pelajar.
- Martani, Wisjnu, 2012. ‘Metode Stimulasi Dan Perkembangan

- Emosi Anak Usia Dini’,
Jurnal Psikologi, 39.1, 112–
20
- Novi Mulyani, 2018.*Perkembangan
Dasar Anak Usia
Dini*,Yogyakarta:Gava
Medika.
- Sugiyono, 2010.*Statistik untuk
Pendidikan*, Bandung:
Alfabeta,.
- Sumadi Suryabrata, 1987.*Metode
Penelitian*, Jakarta: Rajawali.
- Suparno, Paul, 2001. ‘Teori
Perkembangan Kognitif Jean
Piaget’, 6.1, 89–99
- Sugiyono,2010. *Metode Penelitian
Pendidikan*, Bandung:
Alfabeta,
- Syofian Siregar,2013. *Metode
Penelitian
Kuantitatif*,Jakarta:Prenadam
edia Grup.
- Yuliani Nurani Sujiono, 2012.
*Konsep Dasar Pendidikan
Anak Usia Dini* Jakarta: PT
Indeks.