

## **PENERAPAN METODE BERCERITA AUDIO VISUAL UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPAUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI MASA PEMBELAJARAN DARING**

**Nurmalah <sup>1</sup>, Ema Aprianti <sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Taman Kanak-kanak Puzzle, Kabupaten Bandung, Prov. Jawa barat, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

<sup>1</sup> nurmalah3167@gmail.com, <sup>2</sup> emaaprianti88@gmail.com

### **ABSTRAK**

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dibutuhkan metode yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak dalam pelaksanaannya yang dilakukan secara daring, melalui bercerita audio-visual diharapkan akan mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Puzzle. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran, kurangnya stimulus dalam kegiatan berhitung, merangkai kata dalam kalimat, hal tersebut dapat menghambat kemampuan kognitif anak selama pembelajaran daring. Maka dari itu peneliti mengambil solusi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan tujuan untuk mengetahui pelaksanaan mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan penerapan metode cerita audio-visual yang dilakukan secara pembelajaran daring. Penelitian ini dilakukan lembaga di TK Puzzle pada anak kelompok B yang berjumlah delapan anak yang terdiri dari lima anak laki-laki dan tiga anak perempuan. Metode pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi, analisis data menggunakan reduksi data, display data dan menarik kesimpulan. Dari hasil pengamatan selama melaksanakan penelitian dilakukan di TK Puzzle di kelompok B diperoleh hasil dengan pelaksanaan kegiatan penerapan metode bercerita audio visual yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B yang dilakukan selama pembelajaran daring berkembang sesuai yang diharapkan, perkembangan kognitif anak berkembang dengan baik.

**Kata Kunci:** Metode Bercerita Audio Visual; Kemampuan Kognitif; Pembelajaran Daring

### **ABSTRACT**

In developing children's cognitive abilities, a method that suits the needs and interests of children is needed in its implementation, which is carried out online through audio-visual storytelling. It is hoped that it will be able to develop the cognitive abilities of group B children in Puzzle Kindergarten. This research is motivated by the lack of activities in learning, the lack of stimulus in counting activities, and assembling words in sentences. These can hinder children's cognitive abilities during online learning. Therefore, researchers took a solution to develop children's cognitive abilities with the aim of knowing the implementation of developing children's cognitive abilities by applying the audio-visual story method, which was carried out online learning. This research was carried out by an institution at Puzzle Kindergarten in group B children, totaling eight children consisting of 5 boys and three girls. The method in this study uses descriptive qualitative methods with data collection techniques of observation, interviews, and documentation, data analysis using data reduction, data display, and drawing conclusions. From the observations during the research conducted at the Puzzle Kindergarten in group B, the results obtained by implementing the activities of applying the audio-visual storytelling method that can develop the cognitive abilities of children in group B, which is carried out during online learning, develops as expected, children's cognitive development develops well.

## PENDAHULUAN

Pada masa pandemi covid-19 saat ini semua pembelajaran di sekolah berubah menjadi belajar secara daring sesuai dengan kebijakan dari pemerintah tentang belajar jarak jauh mengikuti hasil keputusan dari pemerintah untuk belajar secara daring, dari Maka dari itu pembelajaran di sesuaikan dengan kebijakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Desearse (COVID-19).

Implementasi dari hal tersebut lembaga pendidikan anak usia dini sangatlah penting peranannya untuk pembentukan nilai karakter anak dan kecerdasan kognitif, pada masa *golden age* (usia emas) hakikatnya perkembangan kognitif anak pada usia dini bagaimana anak mampu mencari tahu, berpikir memecah kan masalah sederhana yang dihadapinya dan mengeksplorasi sesuatu, agar mencapai perkembangan yang maksimal hasil berbagai penelitian meyimpulkan dengan penelitian perkembangan anak meningkat dan mengembangkan imajinasi anak dimasa yang akan datang. Salah satu perkembangan yang dimiliki anak adalah perkembangan kognitif, pada dasar nya potensi ini di tentukan pada saat pembuahan yang di pengaruhi faktor keturunan, namun dapat berkembang atau tidak nya potensi kognitif ini juga tergantung pada faktor lingkungan dan kematangan dari kesempatan yang di berikan untuk dapat menentukan batas maksimal perkembangan pada tingkatan intelegensi menurut Hasnida (2014) dan menurut Mutiah (2015).

Dengan mengembangkan kemampun berpikir simbolik salah satu perkembangan dari kemampuan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek dan kata-kata atau gambar. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak menurut Mutiah (2015).

Sejalan dengan hal tersebut tahap simbolik termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak dipendidikan serta kehidupan selanjutnya. Yusuf (dalam Khadijah, 2016) menyatakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Maka dari itu kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir pada anak usia dini (Mursid, 2015). Dengan kemampuan berpikirnya anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Ada beberapa ruang lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai anak usia dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya adalah belajar memecahkan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik.

Dari ketiga lingkup perkembangan kognitif di atas, salah satu lingkup perkembangan kognitif yang tidak boleh diabaikan. Namun pada kenyataannya, kemampuan berpikir simbolik anak usia dini masih belum tercapai secara optimal. Hal ini dapat terlihat

dari masih banyaknya anak-anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan ketika anak diminta menulis angka pada jumlah benda yang didengar, serta anak-anak pun masih belum mampu menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung. Selain itu, masih banyak pula anak-anak yang masih belum mengenal berbagai macam huruf-huruf vokal dan huruf-huruf konsonan.

Salah satu penyebab kurangnya kemampuan berpikir simbolik pada anak diantaranya kurang stimulus, pembelajaran tidak variatif, guru hanya memberikan pembelajaran menulis, membaca dan berhitung. Kemampuan kognitif merupakan proses dari dalam pada saat anak sedang berpikir, kemampuannya berjalan secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf anak.

Maka dari itu perlu stimulus yang berkesinambungan dalam proses belajar anak dalam kemampuan kognitifnya menurut Susanto (2015, hlm. 282) “kecerdasan logika matematika meliputi ketrampilan berhitung, berpikir logis, dan pemecahan masalah”. selaras dengan hasil penelitian dari Setiawan & Aprianti (2018) Pengembangan kognitif erat dengan kecerdasan logis matematis dan naturalis stimulasi kecerdasan logika matematika akan mendorong perkembangan intelektual, terutama kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah dan pemusatan perhatian kemampuan kognitif merupakan karakteristik yang mengakibatkan orang mempunyai gagasan atau ide dalam menggunakan pengetahuan.

Menurut Husdarta & Nurlan (2010) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses yang secara berkesinambungan prosesnya terus menerus dan bukan merupakan lanjutan dari hasil yang telah dicapai. Kemampuan dalam aspek kognitif sangat banyak ada berpikir simbolik, berpikir logis dan anak dapat memecahkan masalahnya bila mana anak berkembang dalam perkembangan kognitifnya Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif tersebut agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melanjutkan hidupnya.

Menurut Madyawati (2016) bercerita adalah salah satu bakat berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain, dengan bermacam ungkapan perasaan, pengalaman diri, dengan yang dilihatnya, dibaca dan dirasakan dapat dituangkan dalam bercerita. Pada masa pandemi covid-19 guru dapat mengajar dengan metode bercerita audio visual yang dapat menstimulus perkembangan kognitif anak, guru dapat mengajak anak interaktif, dalam cerita yang memancing emosi anak dan anak akan berekspresi mengungkapkan ide-ide nya. hal ini sesuai dengan pendapat susanto (2015, hlm. 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan hubungan, dapat memecahkan masalah, menelaah, dan mampu mengolah informasi yang anak temui selama proses belajar.

Maka dengan metode bercerita pembelajaran akan sangat menarik untuk anak, anak akan memahami isi dari cerita bila guru mengemas cerita tersebut dengan menarik, jelas dan mudah dimengerti, dengan begitu proses pembelajaran akan berjalan dengan dengan baik dan lancar, tujuan dari bercerita agar materi mudah tersampaikan kepada anak, dan anak diberikan kesempatan untuk aktif bertanya mengenai cerita tersebut dan guru kembali menjawab pertanyaan anak dan selanjutnya diskusi tentang isi cerita tersebut sehingga pembelajaran tidak membosankan walaupun dilakukan secara daring.

Dari hasil pengamatan peneliti selama lima kali pertemuan dilapangan melakukan observasi, wawancara kepada guru dan orangtua anak di kelompok B usia 5-6 tahun di TK Puzzle ada beberapa permasalahan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak belum berkembang hal ini dilatarbelakangi kurangnya kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran, kurangnya stimulus dalam kegiatan berhitung, merangkai kata dalam kalimat, hal tersebut dapat menghambat kemampuan kognitif anak selama pembelajaran daring.

Sejalan dengan masalah di atas peneliti mengambil solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut di kelompok B usia 5-6 tahun di TK Puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak selama belajar daring. Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak. Dengan demikian guru diharapkan mengembangkan kreativitas dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring mengembangkan kemampuan kognitif sehingga anak dapat aktif, kreatif, tertarik dan semangat dalam melaksanakan tugas belajarnya yang dilakukan secara daring.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian selama di lapangan bagaimana cara guru dalam melaksanakan mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Puzzle dengan penerapan metode bercerita audio-visual yang dilakukan secara pembelajaran daring?. Dengan tujuan untuk mengetahui pelaksanaan mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan penerapan metode cerita audio-visual yang dilakukan secara pembelajaran daring.

Mengapa peneliti mengambil metode bercerita audio visual dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Puzzle? karena dengan bercerita pembelajaran akan menarik, mudah di pahami oleh anak, dengan bercerita anak akan berpikir kritis, berani bertanya sesuatu yang tidak mereka pahami, percaya diri dalam mengulangi cerita sehingga anak akan berpikir simbolik, menuangkan ide kreatif dan dapat memahami lambang bilangan dari angka 1-10. Dimasa pandemi covid-19 semua kegiatan yang belajar mengalami perubahan yang biasanya tatap muka sekarang harus dilakukan secara daring, sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam proses belajar mengajar agar anak tidak bosan dan jenuh dengan metode bercerita audio visual sebuah cerita menjadi lebih menarik dan anak akan berinteraksi langsung dengan guru dalam suasana belajar yang aktif dan menyenangkan meskipun dilakukan secara pembelajaran daring.

## **METODOLOGI**

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu langkah-langkah prosedur penelitian yang menghasilkan data secara lisan maupun tulisan dari narasumber yang dapat diamati menurut Brogdnan dan Taylor (dalam Moleong, 2004, hlm. 3). Subjek dalam penelitian ini di TK Puzzle di antaranya anak dan guru dan peserta didik yang berjumlah 8 anak terdiri dari 5 anak laki-laki dan 3 anak perempuan dan seorang guru, penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 februari 2021 sampai tanggal 30 april 2021.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan di penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi yakni peneliti terlibat langsung dengan subjek penelitian dalam kegiatan sehari-hari selama melaksanakan penelitian dilapangan, peneliti membawa catatan observasi yang sebelumnya sudah dipersiapkan. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara yang menjadi dengan narasumber guru dan kepala sekolah serta orangtua peserta didik di kelompok B TK Puzzle kabupaten Bandung.

Teknik pengumpulan yang selanjutnya adalah dokumentasi berupa video dan foto kegiatan anak belajar di rumah melalui metode bercerita audio-visual yang dikirimkan orangtua melalui aplikasi whatsapp sebagai bukti anak telah menyelesaikan tugasnya. Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display data dan menarik kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil penelitian yang dilakukan di kelompok B TK Puzzle masih kurangnya kegiatan-kegiatan pembelajaran dan stimulus dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Hal tersebut disebabkan anak tidak memahami arahan dari guru, tidak dapat memecahkan masalah sendiri yang dilakukan secara daring dengan demikian anak kurang fokus, tidak aktif, kurang kreatif serta rendahnya peran serta orang tua dalam mendampingi anak selama belajar di rumah sehingga perkembangan kemampuan kognitif anak tidak berkembang.

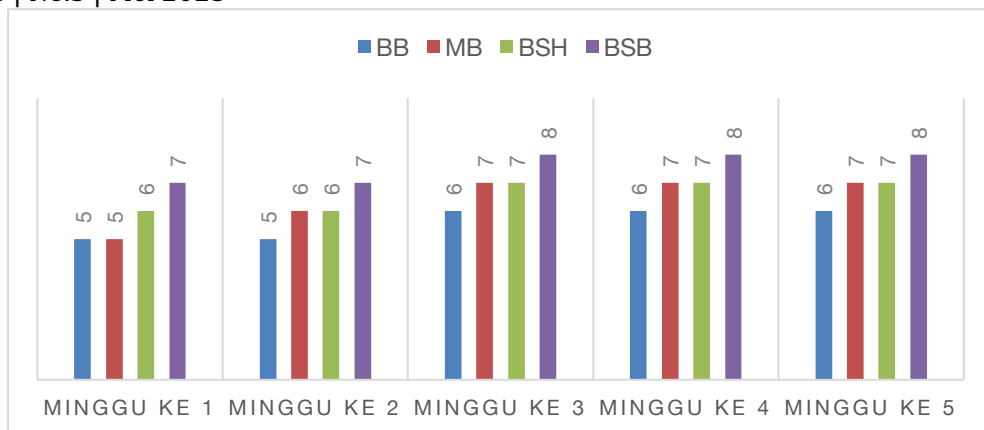
Dari hasil pelaksanaan selama dilaksanakan di TK Puzzle ada perkembangan yang sesuai dengan harapan kemampuan kognitif anak berkembang dengan baik dengan penerapan metode bercerita audio-visual yang dimulai dari perencanaan dan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi yang dilakukan guru selama pembelajaran secara daring. Guru mempersiapkan rpph setiap hari yang sesuai dengan tema dan sub tema mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dalam pelaksanaan guru menggunakan aplikasi whatsapp dimana setiap hari sebelum kegiatan pembelajaran dimulai pertama-tama mengucapkan salam, sop pembukaan, diskusi materi hari itu, pembiasaan, materi inti dengan memberikan tugas kepada anak yang di kirim melalui grup whatsapp, kegiatan penutup dan evaluasi belajar secara daring. Hal tersebut di sesuaikan dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak dan permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang Standar Kurikulum PAUD.

Dalam kegiatan pembelajaran daring saat ini guru diharapkan dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Anak harus belajar dengan cara pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Menurut Rusman (2014, hlm. 321). Dengan demikian kegiatan belajar secara daring akan menambah semangat anak dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru serta peran serta orangtua sangat penting dalam mengembangkan aspek perkembangan anak selama belajar di rumah, orang tua harus mampu memfasilitasi dan mendampingi setiap kebutuhan dan perkembangan anak selama belajar di rumah sehingga tujuan pembelajaran yang diberikan guru dan kerjasama dengan orangtua dapat mencapai tujuan belajar yang ingin dicapai dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Dalam pelaksanaan kegiatan mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Puzzle dengan penerapan metode bercerita audio-visual guru menggunakan langkah-langkah diantaranya terdiri dari: 1) Langkah pertama guru menyiapkan perencanaan kegiatan pembelajaran seperti rpph yang sesuai dengan tema seperti biasa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru melakukan sop pembukaan, kegiatan diskusi materi tentang tema dan sub tema pada hari itu, pembiasaan sebelum proses belajar, dan selanjutnya kegiatan inti guru menyiapkan video bercerita audio visual dan baru memberikan tugas kepada anak melalui aplikasi zoom dan whatsapp. 2) Pembelajaran dilaksanakan dengan sistem jaringan internet baik secara virtual via zoom, media whatsapp group, dan kerja sama dengan televisi lokal, peran serta orang tua dalam kegiatan proses belajar secara daring berpartisipasi dalam mendampingi anak di karenakan tidak semua anak memahami dunia gadget, awal kegiatan di buka dengan penulis

menyapa anak-anak dengan salam sapa penuh ceria agar anak-anak tetap semangat mengikuti pembelajaran secara online, guru menyampaikan tema pembelajaran hari ini, kemudian mengajak anak-anak menonton kisah cerita melalui channel youtube, kemudian penulis meminta anak menjawab beberapa pertanyaan guru apa saja yang di lihat dan di dengar dari cerita tersebut, mengulang cerita dengan sederhana, menulis angka sesuai jumlah benda yang di lihat dalam film cerita yang di lihat. 3) pada tahap berikut guru menyampaikan cerita melalui audio visual bekerja sama dengan komunitas kampung dongeng dan televisi lokal untuk pembelajaran secara daring namun kali ini bersifat umum karena siaran ini dapat di akses oleh siapapun, dalam pertemuan ini penulis membawakan cerita dan komikasi wawancara secara umum, dan kegiatan ini memberikan pengalaman baru bagi anak-anak agar anak tampil lebih percaya diri dalam menyampaikan ide *kreatifnya*. 4) Ada tahap ke empat merupakan tahap terkhir dari proses pembelajaran secara daring dalam mengembangkan kemampun kognitif melalui penerapan metode bercerita audio visual, tahap ini guru mengevaluasi hasil belajar anak, guru mulai menanyakan bagaimana perasaan anak dalam mengikuti pembelajaran daring dengan penerapan metode bercerita audio visual apakah senang atau tidak? dalam kesempatan ini guru mengamati anak untuk bahan evaluasi atau penilaian dan selanjutnya guru menutup pembelajaran pada hari itu.

Dengan demikian dapat diperoleh hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan dilapangan mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Puzzle dalam perkembangan kemampuan kognitif anak berkembang dengan baik dikarenakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring ada kreativitas guru dalam perencanaan pembelajaran sehingga suasana belajar anak aktif menyenangkan dan terjalin kerja sama guru dengan orangtua dalam mendampingi anak belajar di rumah. Dan orang tua aktif dalam mendampingi dan memfasilitasi kebutuhan anak serta mengirimkan hasil bukti anak belajar berupa foto anak sedang belajar di rumah. Sejalan dengan hasil penelitian Izzati & Yulsyofriend (2020) dengan metode cerita dapat mengembangkan daya imajinasi anak menyelesaikan masalah, mengembangkan daya ingat hasil penelitian sebelumnya dari Tanfidiyah & Utama (2019) dengan melalui metode bercerita mengaitkan kemampuan bahasa dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya dari Rahmatika, Hartati & Yetti (2019) menyatakan dengan metode bercerita kemampun kognitif mengembangkan kemampun dalam berpikir dan dapat mengekspresikan semua yang dimiliki oleh anak dengan kemampun kognitif anak dapat menyelesaikan masalahnya. Hasil penelitian dari Anjani, Wirya & Sudartha (2013) menyatakan bahwa dengan melalui metode bercerita dapat membuat anak aktif senang dalam kegiatan mengembangkan kemampuan kognitif anak. Maka dari itu mengembangkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan berbagai metode dan sumber pembelajaran, seperti metode cerita dengan media yang ada disekitar lingkungan rumah seperti alat-alat dapur yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk anak sehingga orangtua tidak merasa kebingungan dalam memfasilitasi dan mendampingi selama anak belajar di rumah. Dengan demikian anak akan merasa tertarik dan senang dalam proses pembelajaran secara daring.



Grafik 1 Kemampuan Kognitif Kelompok B TK Puzzle

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan di kelompok B TK Puzzle Kabupaten Bandung pada tahun ajaran 2020/2021. Hasil pelaksanaan dilapangan selama lima kali pertemuan perkembangan kemampuan kognitif anak berkembang dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Sebelum kegiatan pembelajaran seperti biasa guru menyiapkan perencanaan rpph sesuai dengan tema dan sub tema Penelitian ini dilakukan dalam empat langkah persiapan yang pertama guru menyiapkan perencanaan kegiatan pembelajaran seperti Rpph sesuai tema kedua kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yang ketiga masih dilakukan kegiatan pembelajaran secara daring seperti biasa guru mengirimkan video bercerita melalui grup whatsapp dan yang ke empat guru menanyakan bagaimana perasaan anak selama mengikuti pembelajaran daring melalui penerapan bercerita audio visual apakah anak senang atau tidak? Dan pada kesempatan tersebut guru mengamati anak sebagai bahan evaluasi selama kegiatan pembelajaran daring ada kerjasama antara guru dan orangtua dalam mendampingi dan memfasilitasi kebutuhan anak selama belajar di rumah dengan begitu dapat mencapai tujuan belajar yang ingin dicapai dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, K. S., Wirya, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2013). PENERAPAN METODE BERCEKITA BERBANTUAN MEDIA PAPAN FLANEL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK A DI PAUD PRADNYA PARAMITA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.1538>
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada AUD*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Husdarta, J. S., & Kusmaedi, N. (2010). Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik: Olahraga dan Kesehatan. *Bandung: Alfabeta*.
- Izzati, L., & Yulsyofriend, Y. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472-481.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020). Tentang Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid-19.

