

PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *FLASHCARD*

¹Evin Evianti, ²Ayu Rissa Atika

¹ TK Islam An-Nisa, Jalan Jendral Sudirman Bandung

² IKIP Silwangi, Jalan Terusan Jendral Sudirman Cimahi

¹evinevianti2121@gmail.com, ²ayurissa@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Cognitive development in early childhood is a strategic part of aspects of its development. The cognitive aspects of early childhood include learning to master vocabulary, memory, problem solving, logical thinking, and symbolic thinking. Piaget (in Khadijah, 2016). The importance of cognitive development in children can hone their intelligence early on. This study aims to describe cognitive development in early childhood with a vulnerable age of 5-6 years through flashcard media. Data collection techniques are by observation, interview, and documentation. This study used the descriptive qualitative method. The results showed that some children had an optimal cognitive ability improvement, children could process information obtained from their learning, children were able to solve problems in their daily lives and could develop the ability to receive and remember oral stories, recognize visual displays containing pictorial stories, count and combine words and numbers, mentioning 5 words and numbers, memorize the number of 5 objects in front of them. Based on the results of this study, flashcards media can improve the cognitive development of early childhood if done with well-planned planning and implementation. This research is expected to be able to provide a reference for educators to stimulate children to practice cognitive abilities and improve vocabulary, practice independence, and develop a memory for children aged 5-6 years.

Keywords: Cognitive, Flashcard Media, Early Childhood

ABSTRAK

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan bagian strategis dalam aspek perkembangannya. Aspek kognitif pada anak usia dini mencakup belajar dalam menguasai kosakata, daya ingat, pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolis, Piaget (dalam Khadijah, 2016). Pentingnya perkembangan kognitif pada anak bisa mengasah kecerdasannya sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kognitif pada anak usia dini dengan rentan usia 5-6 tahun melalui media *flashcard*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan ada sebagian anak mengalami peningkatan kemampuan kognitif secara optimal, anak dapat mengolah informasi apa yang diperoleh dari belajarnya, anak mampu memecahkan masalah dalam kesehariannya dan dapat mengembangkan kemampuan menerima dan mengingat cerita lisan, mengenal tampilan visual berisi cerita bergambar, menghitung dan menggabungkan kata dan angka, menyebutkan lima kata dan angka, menghafal jumlah lima benda yang ada dihadapannya. Berdasarkan hasil penelitian ini, media *flashcard* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini apabila dilakukan dengan perencanaan dan pelaksanaan yang terprogram dengan baik. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi bagi pendidik untuk menstimulus anak guna melatih kemampuan kognitif dan meningkatkan kosakata, melatih kemandirian serta mengembang daya ingat untuk anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Kognitif, Media *Flashcard*, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini meliputi 5 aspek perkembangan yaitu lingkup perkembangan nilai-nilai agama dan moral, perkembangan motorik, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial emosional dan seni. Dalam penelitian ini difokuskan pada perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga anak dengan pengetahuannya dapat melangsungkan hidup. Proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, symbol, penalaran, dan pecahan masalah. Piaget (dalam Susanto, 201, hlm. 48) berpendapat bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah: 1) anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakannya, 2) anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang dialaminya, 3) anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka menghubungkan setiap peristiwa, 4) anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya, 5) anak mampu melakukan penalaran - penalaran dan 6) anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya.

Kemajuan zaman membuat pendidikan semakin maju dan terus berkembang, namun sebagian para pendidik tidak mengikuti perkembangan ilmu tersebut sehingga banyak lembaga di kota Bandung masih menggunakan majalah/buku paket dalam mengembangkan kog-

nitif Anak Usia Dini, sedangkan peneliti menemukan suatu lembaga yang menggunakan media yang cukup menarik untuk mengembangkan kognitif anak melalui media *flashcard*. Media *flashcard* cukup berpengaruh untuk anak karena lebih mengoptimalkan pembelajaran.

Berdasarkan problematika diatas maka dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan media pembelajaran yang bertujuan untuk menarik minat belajar peserta didik, media yang akan digunakan disesuaikan dengan apa yang ingin disampaikan oleh pendidik kepada peserta didiknya serta sesuai dengan perkembangan anak. Media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang dapat mengembangkan daya pikir dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih kreatif, melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, Susilana & Riyana (2009, hlm. 95). Media pembelajaran yang digunakan untuk pengembangan kognitif anak usia dini salah satunya yaitu dengan media *flashcard*.

Media *flashcard* adalah salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif di masa anak berkembang. Gambar yang digunakan dalam pembelajaran dan permainan ini disesuaikan dengan tema yang berjalan. Doman seorang ahli bedah otak dari Philadelphia, berpendapat bahwa perkembangan kognitif dapat ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *flashcard*. *Flashcard* merupakan kartu kecil berukuran 25x30 cm yang berisikan gambar-gambar, kata-kata, dan symbol yang digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosa kata. *Flashcard* juga berisi gambar, teks, atau tanda yang menuntun anak untuk mengingat dan mengungkapkan fantasi

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

dan ide-idenya saat melihat gambar-gambar tersebut. Aspek perkembangan kognitif anak selalu berkembang seiring dengan bertambahnya usia. Anak pun tidak akan merasa kesulitan saat dia memasuki dunia pendidikan selanjutnya karena sejak dini anak sudah diberikan pembelajaran yang dijadikan inves di masa mendatang (Nurwidayati, 2015, hlm. 9)

Media pembelajaran di Taman Kanak-kanak merupakan sebuah alat untuk menyampaikan sebuah informasi atau materi pembelajaran kepada anak. Media yang digunakan haruslah sesuai dengan kebutuhan anak. Belajar dengan menggunakan media kartu kata, dapat membantu anak untuk memahami huruf dan tulisan dari sebuah kata sehingga anak mengetahui prinsip atau cara menghubungkan huruf dan bunyi (Aprianti, Nafiqoh, & Rohaeti,2019).

Dari penjelasan teori diatas dapat dianalisis bahwa perkembangan kognitif pada anak dapat melalui penggunaan media *flashcard* dengan berbagai gambar tiruan (binatang, tumbuhan, benda, dan sebagainya) yang tertuang dalam kartu kecil atau disesuaikan dengan ruangan kelas. Media *flashcard* yang digunakan disesuaikan dengan tema yang digunakan. Pembelajaran ataupun permainan itu diharapkan dapat menstimulus kemampuan kognitif, meningkatkan kosa kata, berfikir logis, berfikir simbolis dan daya ingat serta mampu mengenal lingkungan sekitar melalui media *flashcard* yang di pilih dalam pembelajaran/permainan.

Kemampuan berfikir (kognitif) dalam perkembangannya kemampuan berfikir dimaksudkan agar anak dapat mengolah apa yang diperoleh dari belajarnya, mampu memecahkan masalah dalam kesehariannya dan dapat mengem-

bangkan kemampuan berhitung atau matematikanya (Isjoni,2011, hlm. 64)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media *flashcard* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Islam An-Nisa.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dalam hal ini peneliti mengambil data dari aktivitas dan hasil kerja peserta didik didalam kelas. Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian deskriptif kualitatif yaitu sebagai penelitian yang menggambarkan suatu objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya di lapangan (Nawawi & Martini, 1996, hlm. 73)

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu teknik analisis kualitatif. Model ini ada 4 komponen analisis yang digunakan yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan. Moleong (2004, hlm. 280-281) mengemukakan bahwa analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat di temukan tema dan tempat di rumuskan hipotesis kerja seperti yang di sarankan oleh data.

Penelitian ini menggunakan bahan-bahan berupa kartu, media berupa gambar tiruan (buah-buahan, sayuran, binatang, angka dan huruf serta benda - benda) yang tertuang di dalam kartu.

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B Fatimah dan pendidik di TK Islam An-Nisa. Dengan jumlah peserta didik dalam kelas adalah 18 anak yang memiliki rentang usia 5-6 tahun, jumlah anak laki-laki 9 orang dan jumlah anak perempuan 9 orang, dengan 1 pendidik sebagai wali kelas B Fatimah. TK Islam An-Nisa beralamat di jalan Jendral Soedirman no. 815-817 kota Bandung. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan observasi pada obyek penelitian yang berupa peserta didik anak usia dini, pada saat pembelajaran dilakukan melalui media *flashcard* dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru TK Islam An-Nisa Kota Bandung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan TK Islam An-Nisa menggunakan perencanaan untuk mendesain kegiatan. Perencanaan tersebut berupa pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dilakukan oleh guru kelas B. RPPH ialah acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. Pengelolaan kelas juga dilakukan untuk kenyamanan anak dan guru dalam aktivitas pembelajaran dikelas. Mempersiapkan ruangan kelas yang rapi, bersih dan nyaman, menata pola duduk anak, serta mengatur kursi dan meja anak dan guru sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan. Sesuai dengan wawancara yang dilakukan terhadap guru

kelas : “Menyiapkan media yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dikelas”. Guru kelas B saat wawancara menjelaskan bahwa guru perlu mempersiapkan kenyamanan ruangan kelas yang selalu bersih dan rapih, mengatur pola kursi dan meja anak serta menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan tema.

Sesuai dengan wawancara yang dilakukan guru kelas B: “Media yang digunakan pun harus menarik supaya anak antusias dalam melakukan aktivitas pembelajarannya”. Guru kelas B saat wawancara menjelaskan bahwa menerapkan media *flashcard* di TK Islam An-Nisa cukup berpengaruh untuk mengoptimalkan fokus anak sehingga anak tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, sesuai dengan wawancara yang dilakukan guru kelas B yakni “Materi pengembangan kognitif yang dikembangkan di TK Islam An-Nisa yaitu, anak mampu menerima dan mengingat cerita lisan, dalam hal ini kegiatan pembelajaran yang guru kelas lakukan yakni memberi contoh bercerita menggunakan kartu bergambar yang runtut dan anak-anak mendapat giliran untuk menceritakan kembali didepan kelas. Sedangkan anak dapat mengenal tampilan visual yang berisi cerita bergambar, kegiatan yang guru kelas lakukan yakni hanya dengan memperlihatkan kartu bergambar yang bersambung, anak sudah mampu mengenal cerita itu walaupun hanya dengan melihat gambar saja. Adapun anak mampu menghafal jumlah lima benda, kegiatan yang guru kelas lakukan yakni dengan melihat beberapa kartu *flashcard* yang berisi gambar benda-benda kemudian anak menyebutkan kembali

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

lima nama benda tersebut tanpa melihat kembali benda yang ada dihadapannya”.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai pengorganisasian manajemen waktu pada pembelajaran di kelas B TK Islam An-Nisa, sesuai dengan yang dilakukan saat wawancara dengan guru kelas B yakni: “Manajemen waktu sangat penting, supaya anak tidak jenuh, dalam belajar dan melakukan kegiatan”. Guru kelas B menjelaskan bahwa . pengorganisasi-an waktu pembelajaran dikelas sangat penting, untuk menghindari rasa kejenuhan belajar, dengan memberikan kesempatan anak maju ke depan kelas untuk unjuk kerja kegiatan. Prosedur pembelajaran dimulai dengan menjelaskan pembelajaran melalui media *flashcard*, sistematika pembelajarannya dibagi berkelompok atau secara individual, sehingga pengorganisasian waktupun bisa terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai pelaksanaan pada pembelajaran di kelas B TK Islam An-Nisa, meliputi:

- a. Perencanaan pembuatan RPPH sudah baik, sesuai dengan Kurikulum 2013.
- b. Penguasaan kelas dengan menyiapkan kelas untuk kenyamanan guru dan anak.
- c. Pengorganisasian waktu sehingga suasana kelas dan pembelajaran menjadi kondusif.
- d. Menyiapkan media pembelajaran yang menarik agar anak antusias dan kreatif.
- e. Penguasaan materi yang dikembangkan sehingga tercapainya indikator pengembangan kognitif pada anak.

Pelaksanaan pengawasan pada anak saat kegiatan berlangsung guru memberikan perhatian yang khusus pada waktu anak melakukan aktivitas belajar.

Sesuai dengan wawancara yang dilakukan guru kelas B, “Jika terjadi keributan didalam kelas, saya sebagai guru langsung menegur anak agar anak tidak mengulangnya lagi”. Guru kelas B menjelaskan bahwa guru melakukan pengawasan berkeliling saat pembelajaran berlangsung, agar anak bisa dibantu apabila menemui kesulitan. Kendala dalam pengawasan yang dialami oleh guru kelas yaitu pada saat mengatur kondisi anak pada awal pengenalan kegiatan dan pengelolaan waktu, karena waktu yang terlalu singkat.

Pembahasan

Pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media *flashcard* di TK Islam An-Nisa, berdasarkan fakta-fakta yang ada di lapangan bahwa kegiatan pengembangan kognitif anak usia dini melalui media *flashcard* di kelas B TK Islam An-Nisa yaitu data hasil dokumentasi yang kemudian di triangulasikan dengan data hasil wawancara dengan guru kelas B di TK Islam An-Nisa.

Data hasil dokumentasi yang peneliti kumpulkan menggunakan instrument observasi mengenai kemampuan guru kelas dalam merencanakan pembelajaran dalam RPPH bahwa setiap hari kamis dalam 1 minggu mempersiapkan materi yang akan di masukan ke RPPH yang sudah terdapat tema, kompetensi dasar, kegiatan, media pendukung pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berdasarkan pernyataan yang diberikan guru kelas B di TK Islam An-Nisa, tema dipilih atau ditentukan oleh guru-guru kelas B dan disetujui oleh Kepala sekolah. Tema disesuaikan dengan anak atau yang berdekatan dengan lingkungan

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

sekolah dan rumah serta ruang lingkup yang ada pada diri anak sendiri, misalnya dengan tanaman (sayuran, buah-buahan), maupun binatang.

Dalam RPPH yang dibuat oleh guru sudah memuat materi kognitif melalui media *flashcard*, penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks atau tanda symbol yang ada pada kartu serta merangsang pikiran dan minat anak dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis sampai kepada kegiatan anak memahami arti dan makna yang terkandung dalam bahan tulis. Penggunaan media *flashcard* bisa melalui permainan, misalnya anak berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dan anak berlari berlomba untuk mencari kartu gambar yang sesuai dengan pembelajaran dari guru. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Berdasarkan data hasil observasi dilapangan terhadap pengembangan kognitif anak usia dini melalui media *flashcard* cukup baik. Guru kelas B selain melakukan pembelajaran dalam pengembangan kognitif anak usia dini melalui media *flashcard*, juga dengan permainan, permainan ini dilakukan di awal kegiatan sebelum memulai kegiatan inti. Permainan ini dilakukan dengan durasi sekitar 20 menit. Dimana kartu bergambar ini dijadikan sebagai media yang dilihat dan diamati gambar serta huruf yang ada di bawahnya untuk kemudian di sampaikan kepada teman yang berada di sampingnya dan diteruskan lagi keteman yang ada disamping berikutnya, permainannya berupa pesan berantai. Yang pada akhirnya teman yang paling ujung

menyebutkan kata atau nama benda yang sudah diterima dari temannya. Apabila benar berarti kemampuan pengembangan kognitifnya sudah mulai berkembang dengan baik.

Berdasarkan pernyataan yang diberikan guru kelas pembelajaran dan permainan pengembangan kognitif dilakukan selama 1 bulan. Evaluasi kegiatan pembelajaran pengembangan kognitif anak usia dini melalui media *flashcard* yang dilakukan guru adalah dengan beberapa indikator perkembangan:

1. Dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10.
2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
3. Dapat mengenal berbagai macam lambing huruf vocal dan konsonan.
4. Dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Indikator yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tersebut bisa dicapai dengan melakukan kegiatan bermain. Bermain terbagi menjadi dua bagian. Kesatu, bermain diartikan juga sebagai *play*, yaitu sebuah aktivitas bersenang-senang tanpa memerlukan sebuah kemenangan atau kekalahan. Kedua, bermain diartikan sebagai *games* yaitu sebuah aktivitas bersenang-senang yang memerlukan suatu kemenangan atau kekalahan. Bermain pada pengertian yang pertama yaitu hanya sebatas untuk mencari sebuah kesenangan tanpa memperdulikan hasil yang didapat . Tetapi pada pengertian yang kedua dimaknai selain mendapat kesenangan bermain juga dapat memperhatikan hasil yang dapat di peroleh, Ismail 2009 (dalam Fadlillah, 2019). Berdasarkan teori diatas dapat di analisis bahwa bermain merupakan se-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

buah aktivitas yang dibagi menjadi 2 yaitu ada yang dilakukan untuk memerlukan kesenangan dan ada juga sebuah permainan yang memerlukan kemenangan atau kekalahan. Sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan untuk menunjang perkembangan kognitifnya dengan kegiatan bermain.

Berdasarkan data hasil studi observasi yang kemudian peneliti triangulasi kan dengan data hasil studi wawancara terhadap pengembangan kognitif melalui media *flashcard* yaitu kurangnya dalam pemberian arahan supaya kelas menjadi kondusif selama pembelajaran, Sesuai dengan tujuan pembelajaran/ permainan *flashcard* adalah meningkatkan kemampuan daya ingat, melatih kemampuan konsentrasi, memperbanyak perbendaharaan kosa kata, menstimulasi otak anak, metode belajar yang mudah diingat, melatih kemampuan mendengar, berbicara serta menulis pada anak (Arsyad, 2011:122).

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Perencanaan Pembelajaran dalam RPPH, setiap hari Kamis dalam 1 minggu, mempersiapkan materi yang sudah terdapat tema, kompetensi dasar, kegiatan, dan media pendukung pembelajaran. Dalam RPPH sudah memuat materi pembelajaran pengembangan kognitif anak usia dini melalui media *flashcard*. Penggunaan media tersebut bisa melalui permainan, dan dilaksanakan pada awal pembelajaran ataupun secara berkelompok. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aprianti, E., Nafiqoh, H., & Rohaeti, E. E. (2019). METODE PEMBELAJARAN BERMAIN KARTU KATA DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF DI TK TRIDAYA CIMAHI. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 16-23.
- Fadlillah, M. (2019). Buku ajar anak bermain & permainan anak usia dini. Jakarta: Prenada Media
- Isjoni, (2011). Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: Alfabeta
- Khadijah, (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, ed.1. Medan: Perdana Publishing.
- Moleong, L.J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurwidayati, A. (2015). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Flash Card Di Pos PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember
- Nawawi, H., & Martini, M., Penelitian Terapan, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, cet 2 1996
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Susilana, R., & Cepriyana (2009), *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.4 | No.1 | Januari 2021

Sugiyono. (2015) Metode Penelitian

Pendekatan Kualitatif, Kualitatif
dan R&D Bandung:Alfabeta.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak*

Usia Dini. Jakarta:Kencana Prenada
Media Group.