

PENERAPAN MEDIA LOOSE PART DALAM MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI DI TK PELANGI KASIH

A. Tuty Harminanti¹, Muhtarom², Sumarno³

^{1,2,3}Universitas PGRI

anastasiatutyharminanti@gmail.com¹, muhtarom@upgris.ac.id², sumarno@upgris.ac.id³

ABSTRACT; *This research aims to provide an overview of validity of the Aiken model creativity enhancement instrument items which are used as an evaluation tool for implementing learning using loose part media which can increase the creativity of early childhood. The subjects involved in testing the validity of instrument item were 3 validators, including : 1 group A teacher, 1 group B teacher, 1 accompanying teacher. The tool used to collect data is an observation given to the validators. The analysis in this research uses quantitative descriptive techniques by comparing the validation result of instrument items obtained from validator testing with the classification of item validity that has been determined based on a certain range of scores. The results of this research are that of the ten instrument items for increasing cre, there are 7 instrument items with a very high value, namely 0.888 and 2 instrument items with a high value activity of 0,777 and 1 instrument item with a medium value, namely 0.666, which still needs evaluation so that it is suitable to be as an evaluation tool.*

Keywords: *Loose Part Media, Creativity, Early Childhood.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang validitas butir instrumen peningkatan kreatifitas model Aiken yang digunakan sebagai alat evaluasi pelaksanaan pembelajaran dengan media loose part dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini. Subjek yang terlibat dalam melakukan uji validitas butir instrumen adalah 3 orang validator, antara lain: 1 guru kelompok A, 1 guru kelompok B, 1 guru pendamping. Alat yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data berupa instrumen observasi yang diberikan kepada para validator. Analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan cara membandingkan hasil validasi butir instrumen yang diperoleh dari pengujian para validator dengan pengklasifikasian validitas butir yang telah ditetapkan berdasarkan rentangan skor tertentu. Hasil dari penelitian ini bahwa dari sepuluh butir instrumen peningkatan kreatifitas terdapat 7 butir instrumen dengan nilai sangat tinggi yaitu 0,888 dan 2 butir instrumen bernilai tinggi 0,777 dan 1 butir instrumen dengan nilai sedang yaitu 0,666 yang masih perlu evaluasi supaya layak untuk menjadi alat untuk mengevaluasi.

Kata Kunci: Media Loose Part, Kreatifitas, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan usia yang di mana anak-anak dengan mudah mencerna dan meniru apa yang mereka lihat di kehidupan mereka. Anak usia dini merupakan masa golden age, yang pada masa ini menjadi masa yang sangat penting untuk dapat membentuk jati diri atau karakteristik anak usia sehingga dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang unggul di segala aspek. Untuk menjadi penerus bangsa yang unggul diperlukan Pendidikan yang optimal yang ditunjang dengan sarana prasarana yang baik. Pendidikan memiliki peran signifikan dalam membentuk anak-anak agar memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dan berintegritas dengan lingkungan mereka (Suryana & Hijriani, 2021).

Salah satu prinsip dasar pengembangan pembelajaran anak usia dini adalah dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Pendidikan anak usia dini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak secara positif melalui sikap, keyakinan dan kemandirian. Anak usia dini yang aktif, eksploratif dan imajinatif merupakan ciri – ciri anak yang memiliki kreatifitas yang tinggi, hal ini tentunya harus didukung oleh keterampilan guru untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat memotivasi anak dalam menumbuhkan rasa ingin tahu yang besar dengan menerapkan pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mewujudkan pembelajarn yang menarik bagi anak usia dini. Penggunaan media memiliki pengaruh positif terhadap aspek perkembangan anak pra sekolah (Sain, dkk,2013). Seorang guru harus mampu mengembangkan kreativitasnya dalam mengajar dan segala sesuatu yang berhubungan dengan pengembangan pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif.

Adapun salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yaitu aspek seni kreativitas. Keterampilan berfikir kreatif adalah kemampuan individu menggunakan pikiran untuk menghasilkan ide- ide baru, kemungkinan-kemungkinan baru dan penemuan baru berdasarkan orisinalitas dalam produksinya (Daud et al., 2012; Fiori et al., 2022; Yulida & Veryawan, 2018). Kreativitas mendorong anak untuk belajar dan bekerja lebih banyak sehingga suatu saat mereka dapat menciptakan hal-hal atau ide baru yang melebihi harapan kita. Perkembangan kreativitas berdampak besar terhadap perkembangan faktor tumbuh

kembang anak (Astuti & Aziz, 2019; Rahayu et al., 2021). Jika kreatifitas anak tidak berkembang sejak kecil, maka kecerdasan dan kemampuan berbicara anak tidak akan berkembang, sebab untuk menciptakan suatu produk membutuhkan banyak bakat kreatif dan membutuhkan kecerdasan yang cukup tinggi. Kreatifitas memiliki peranan penting karena kreativitas mampu mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan anak (Mustika & Ain, 2020; Prahesti et al., 2020). Sedangkan salah satu ciri anak kreatif yaitu selalu ingin tahu dan tertarik pada banyak hal, menyukai hobi dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan, anak-anak secara kreatif menunjukkan sikap kemandirian serta kepercayaan diri yang baik (Mardiyah et al., 2021; Miskawati, 2019; Solifah et al., 2020).

Permasalahan mendasar sering dijumpai bahwa kreativitas anak yang terhambat dikarenakan keterbatasan lingkungan bermainnya, anak selalu dibatasi untuk melakukan suatu hal baru, kurangnya rasa aman serta sarana prasarana anak dalam belajar dan juga kondisi lingkungan keluarga yang tidak mendukung. Hal ini menyebabkan anak belum mampu untuk mengekspresikan diri, belum mampu menuangkan idenya, belum mampu untuk mengenal berbagai macam tekstur serta belum mampu membuat berbagai macam gambar sesuai dengan imajinasinya. Sedangkan ideal kreatifitas anak umur 5-6 tahun yakni kemampuan anak dalam membuat berbagai macam bentuk yang beragam, dapat mengenali dan mencampurkan warna, mampu mengenali bentuk dan mampu membuat karya sendiri (Aisyah, 2017; N. E. Nurjanah, 2020). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor sehingga kemampuan kreativitas anak tidak berkembang sebagaimana mestinya didalam lingkungannya.

Permasalahan dalam pengembangan kemampuan kreativitas anak disebabkan oleh beberapa faktor baik dari lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga (Hanifah et al., 2021; Munasti et al., 2021; Novita Eka Nurjanah, 2020). Orang tua atau guru memandang sesuatu hal baru yang dilakukan oleh anak kurang menarik dan bagus dari pandangan mereka hal inilah yang menyebabkan anak kurang percaya diri dalam melakukan suatu kegiatan. Perilaku seperti ini yang menjadikan kemampuan kreatifitas anak dikategorikan belum berkembang. Lingkungan emosional dan fisik yang sesuai perlu diatur, peralatan dan perlengkapan yang perlu disediakan dan guru memiliki sikap yang mendukung kreatifitas untuk menumbuhkannya dilingkungan sekolah (Agusriani & Fauziddin, 2021; Patriansah et

al., 2021). Pada hakikatnya kreativitas dibutuhkan anak dalam kehidupannya untuk memecahkan masalah dan juga menghasilkan karya baru tanpa meniru hasil karya teman atau meminta bantuan dari guru. Observasi awal dilakukan di Kelompok B TK Pelangi Kasih. Dari observasi yang dilakukan 6 anak dikategorikan belum berkembang dalam kreativitasnya. Hal ini dilihat dari anak yang masih meniru dan dibantu guru saat berkreatifitas dengan benda- benda yang ada di dalam kelas. Anak belum mampu membangun, membentuk secara mandiri sesuai dengan ide- idenya sendiri, anak belum mampu untuk menuangkan ide atau gagasan dalam sebuah karya.

Berdasarkan masalah tersebut diatas, yaitu perkembangan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang terjadi, maka solusi pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan metode media *loose parts*. Media *loose parts* adalah bahan pembelajaran yang dapat dibongkar pasang kembali, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Alam kita penuh dengan *loose parts*, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. Orang tua dan guru dapat mengumpulkan *loose parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. *Loose parts* merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa (Kiewra, C., & Vaselack, E., 2016). *Loose parts* mendukung perkembangan pola pikir anak yang berbeda-beda dan unik. Hal ini dikarenakan *loose part* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan, kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan dapat terus dieksplorasi anak. Bahan-bahan terbuka yang dapat ditemukan dimana saja dapat memberikan stimulus bagi perkembangan anak untuk mengenali potensi berpikirnya. Anak dapat dengan bebas menentukan akan menjadi apa benda tersebut dan benda mana yang dipilihnya untuk dimainkan. *Loose parts* ini bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Misalnya, mainan dirancang dengan satu tujuan khusus, dan biasanya digunakan anak dengan satu atau dua cara saja. Anak yang membawa sekeranjang mobil-mobilan, biasanya akan menggunakan mobil mobilan untuk dimainkan seperti menjalankan mobil. Namun ketika anak menggunakan benda-benda di alam, ia dapat menggunakannya untuk apapun sesuai dengan ide anak. Ini akan mengembangkan imajinasi, kreativitas, bahasa dan pengetahuan anak.

Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini. Diharapkan dengan media *loose part* kreatifitas anak dapat berkembang dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk Menganalisis penerapan media *loose part* untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini di TK Pelangi Kasih. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif ang diharapkan hasil dalam penelitian ini adalah menunjukkan proses perhitungan validasi butir instrumen. Subjek yang dilibatkan dalam melakukan uji validasi butir instrumen sebanyak 4 orang yaitu guru kelompok A, guru kelompok B. Objek dalam penelitian ini adalah instrumen evaluasi model *Aiken* yang digunakan untuk mengevaluasi implementasi pembelajaran dengan media *loose part* untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini.

Data yang terkumpul dalam penelitian diperoleh dengan menggunakan observasi yang diberikan pada validator yang melakukan pengujian validitas isi dan butir instrumen. Namun, secara khusus pada tulisan ini hanya dijelaskan tentang pengujian validitas butir instrumen yang melibatkan validator. Data hasil validasi butir instrumen dianalisis dengan cara membandingkan hasil validasi butir tersebut dengan pengkategorian validitas butir yang mengikuti rentangan yang ditunjukkan pada Tabel I sebagai berikut.

Tabel I. Rentangan Pengkategorian Validitas Butir Instrumen

Rentangan Skor	Kategori
0,8-1,000	Sangat Tinggi
0,6-0,799	Tinggi
0,4-0,599	Cukup
0,2-0,399	Rendah
< 0,200	Sangat rendah

Jika butir instrumen evaluasi tergolong pada kategori sangat tinggi, tinggi, dan cukup, maka butir tersebut digunakan. Jika butir instrumen evaluasi tergolong pada kategori rendah dan sangat rendah, maka butir instrument tersebut dibuang/tidak digunakan. Jika sebagian

butir atau bahkan semua butir tergolong pada kategori rendah, maka perlu melakukan kajian ulang dan bahkan membuat ulang butir instrumen pada masing-masing aspek evaluasi dengan analisis dan validasi konten materi secara mendalam

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Butir-butir Instrumen Loose Part Model Aiken.

Butir-butir instrumen pada prinsipnya digunakan sebagai alat untuk mengukur dalam proses evaluasi. Proses evaluasi yang baik pada prinsipnya menghasilkan suatu rekomendasi yang tepat untuk nantinya digunakan dalam memudahkan mengambil suatu keputusan oleh para pengambil keputusan. Pernyataan ini sama dengan pendapat dari beberapa peneliti berikut, diantaranya: Divayana pada tahun 2018, Divayana, Ardana, dan Ariawan pada tahun 2017, Divayana, *et al* pada tahun 2017, Suandi, Putrayasa, dan Divayana pada tahun 2017, Divayana pada tahun 2016, Divayana pada tahun 2017, Divayana pada tahun 2015, Jampel, Widiana, dan Divayana pada tahun 2016, Arnyana, *et al* pada tahun 2017, Sudiana, *et al* pada tahun 2018, Divayana pada tahun 2017.

Berdasarkan atas pentingnya mendapatkan hasil rekomendasi yang optimal sebagai muara dari penerapan media loose part untuk meningkatkan kreatifitas, maka butir-butir instrumen yang dipersiapkan harus dapat dikemas dengan baik, valid dan reliabel sehingga pelaksanaan implementasi pembelajaran dengan media loose part dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini. Adapun rincian butir-butir instrument evaluasi model *Aiken* yang digunakan sebagai alat evaluasi pelaksanaan penerapan media loose part dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini dapat ditunjukkan secara lengkap pada Tabel II berikut.

Tabel II. Butir-Butir Instrumen Observasi Kreatifitas

Model Aiken

No	Pernyataan	Penilaian														
		Validator 1					Validator 2					Validator 3				
		S	B	C	K	S	S	B	C	K	S	S	B	C	K	S
		B				K	B				K	B				K

1	Anak memiliki banyak ide atau gagasan	4					3				4			
2	Anak cepat dalam memahami suatu masalah atau tugas	4					3				3			
3	Anak seringkali melontarkan berbagai macam pemecahan masalah	4					4				3			
4	Anak memiliki banyak cara atau upaya untuk memecahkan masalah	4					4				3			
5	Anak memiliki bakat untuk menghasilkan ide-ide yang cemerlang	4					4				4			
6	Anak seringkali menunjukkan inisiatif sendiri untuk memecahkan masalah	4					4				4			
7	Anak mampu menjelaskan secara detail suatu masalah atau tugas	4					4				3			
8	Anak sangat teliti dan jeli dalam melakukan sesuatu atau tugas		3				3				3			
9	Anak memiliki kemampuan yang menonjol dibandingkan teman sebayanya	4					4				4			

10	Anak memiliki sudut pandang (pendapat) yang lebih baik dengan temanntya dalam memecahkan masalah atau mengerjakan tugas		4						3					3				
----	---	--	---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C :Cukup

K :Kurang

SK : Sangat Kurang

B. Hasil Perhitungan Validitas Butir Instrumen Menggunakan Formula Aiken

Adapun hasil validitas butir instrumen motorik halus model *Alken* yang menggunakan perhitungan formula *Aiken* dapat ditunjukkan pada Tabel III berikut.

Tabel III. Hasil Perhitungan Validasi Butir Instrumen Kreatifitas

No Butir	Validator			S1	S2	S3	Σs	V	Kategori
	I	II	III						
1	4	3	4	3	2	3	8	0,888	Sangat Tinggi
2	4	3	3	3	2	2	7	0,777	Tinggi
3	4	4	3	3	3	2	8	0,888	Sangat Tinggi
4	4	4	3	3	3	2	8	0,888	Sangat Tinggi
5	4	4	4	3	3	2	8	0,888	Sangat Tinggi

6	4	4	4	3	2	3	8	0,888	Sangat Tinggi
7	4	4	3	3	3	2	8	0,888	Sangat Tinggi
8	3	3	3	2	2	2	6	0,666	Sedang
9	4	4	4	2	3	3	8	0,888	Sangat Tinggi
10	4	3	3	3	2	2	7	0,777	Tinggi

Untuk memperoleh nilai S1, S2, S3, dan S4 yang hasilnya ditunjukkan pada Tabel II di atas diperoleh menggunakan formula: $S = \frac{r - l_0}{n - 1}$ Dimana: r = skor rating kepentingan yang dipilih oleh pakar l0 = skor terendah dari semua skor rating kepentingan Berdasarkan formula S tersebut, maka S1 untuk butir ke-1 = $\frac{4 - 1}{3} = 1$, S2 untuk butir ke-1 = $\frac{3 - 1}{2} = 1$, S3 untuk butir ke-1 = $\frac{4 - 1}{3} = 1$. Penentuan S1, S2, S3, tersebut dapat dilanjutkan sampai dengan butir ke-10 dengan langkah perhitungan yang sama. Untuk memperoleh nilai V yang hasilnya telah ditunjukkan pada Tabel III di atas diperoleh menggunakan formula Aiken:

$$V = \frac{\sum S}{n(c - 1)}$$

Dimana:

$\sum S$ = Total keseluruhan dari selisih antara skor yang diberikan oleh pakar dengan skor terendah

rating kepentingan

n = Jumlah pakar yang terlibat

c = Jumlah pilihan skor rating kepentingan

Berdasarkan formula V tersebut, maka nilai V untuk butir ke-1 dapat dihitung sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{n(c - 1)}$$

$$n (c - 1)$$

$$V = \frac{8}{3 (4 - 1)}$$

$$V = \frac{8}{3 * 3}$$

$$V = \frac{8}{9}$$

$$V = 0,888$$

Demikian seterusnya dengan langkah yang sama untuk memperoleh nilai V pada tiap butir instrumen selanjutnya.

Penentuan kategori tiap butir instrumen yang ditunjukkan pada Tabel III diatas dilakukan dengan membandingkan nilai V tiap butir instrumen dengan rentangan pengkategorian validitas instrumen yang ditunjukkan pada Tabel I. Kategori sangat tinggi akan muncul jika nilai V berada pada rentang skor 0,8-1,000. Kategori tinggi jika nilai V berada pada rentang skor 0,6-0,799. Kategori cukup jika nilai V berada pada rentang skor 0,4-0,599. Kategori rendah jika nilai V berada pada rentang skor 0,2-0,399. Kategori sangat rendah jika nilai V berada pada rentang di bawah 0,200.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini maka dapat ditemukan bahwa dari ke sepuluh butir instrumen peningkatan kreatifitas terdapat 7 butir instrumen dengan nilai sangat tinggi yaitu nomor butir ke 1 jumlah nilai V = 0,888, nomor butir ke 3 jumlah nilai V = 0,888, nomor butir ke 4 jumlah nilai V = 0,888, nomor butir ke 5 jumlah nilai V = 0,888, nomor butir ke 6 jumlah nilai V = 0,888, nomor butir ke 7 jumlah nilai V = 0,888, nomor butir ke 9 jumlah nilai V = 0,888

Sedangkan nilai V kategori Tinggi dari 10 butir instrumen terdapat 2 butir instrumen, yaitu pada nomor butir instrument ke 2 dan 7 dengan nilai $V = 0,777$. Untuk nilai V kategori sedang dari 10 butir instrumen, yaitu pada nomor butir instrument ke 8 nilai $V = 0,666$.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan formula *Aiken* dengan melibatkan 3 pakar untuk melakukan uji validasi butir instrumen mampu menjawab tentang peningkatan kreatifitas anak usia dini. Walaupun secara umum hasil penelitian ini telah mampu memberikan solusi, namun terdapat kendala yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu keraguan untuk mengambil penggunaan butir instrumen yang validitasnya masih berada pada kategori “sedang / cukup”.Diharapkan untuk validitas instrumen kategori sedang / cukup perlu evaluasi dan perbaikan, sehingga butir tersebut dapat digunakan untuk mengevaluasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat 10 instrumen evaluasi model *Aiken* yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan penerapan media loose part untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini. Setelah dilakukan uji validitas menggunakan formula *Aiken*, maka diperoleh 7 butir pada kategori sangat tinggi , 2 butir pada kategori tinggi. Sedangkan 1 butir dilakukan evaluasi untuk mengetahui penyebab mengapa butir tersebut pada kategori cukup/sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294–302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>.
- Daud, A. M., Omar, J., Turiman, P., & Osman, K. (2012). Creativity in Science Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 59, 467–474. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.302>.
- Herak, R., & Lamanepa, G. H. (2019). Meningkatkan kreatifitas siswa melalui STEM dalam pembelajaran IPA Increasing Student Creativity Through STEM in Science Learning. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 4(1), 89–98. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v4i1.1047>.

- Herlina, M. S., Dartono, F. A., & Setyawan. (2018). Eksplorasi Eco Printing Untuk Produk Sustainable Fashion. *Jurnal Kria Isi Surakarta*, 15(02), 118–130. <https://doi.org/10.33153/ornamen.v15i2.2540>.
- Kharishma, V., & Septiana, U. (2019). Pelatihan Teknik Ecoprint untuk Guru PAUD. *Seminar Nasional: Seni, Teknologi dan Masyarakat*, 2, 183–187. <https://doi.org/10.33153/semhas.v2i0.119>.
- Kiewra, C., & Vaselack, E. (2016). Playing with nature: Supporting preschoolers' creativity in natural outdoor classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 41 (1), 70-95.
- Mirawati, & Nugraha, R. (2017). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Berkebun. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.50>
- Nurjanah, N.E & Wahyuseptiana, Y.I.(2018). THE APPLICATION OF PLAYING BASED ON REGGIO EMILIA'S APPROACH TO STIMULATE EARLY CHILDHOOD CREATIVITY. *1st National Seminar on Elementary Education (SNPD 2018)*. 1 (1), pp. 555-561. Surakarta: SHEs: Conference Series.
- Salim, E., Prasetyawati, D., & Hariyanti, D. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Melalui Metode Inkuiri Pada Kelompok B DI TK Mojokerto 3 Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2013/2014. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 84–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v3i2%20Oktober.511>
- Sain, S. N. H., Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (2013). Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Aspek Perkembangan pada Anak Pra Sekolah di Wilayah Puskesmas Ondong Kabupaten Kepulauan Siau Tagulandang Biaro. *Jurnal Eners (ENS)*, 1(1), 16–20.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Rahmi, P. (2019). Pengenalan Sains Anak Melalui Permainan Berbasis Keterampilan Proses Sains Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 2(2), 43–55