



Prototype Media Pembelajaran Brainburst Cards untuk Menstimulus Pekembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Ester Kurniawati Halawa^{a*}, Endang Junita Sinaga^b, Winarti Agustina^c

^{a,b,c} Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen / Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, IAKN Tarutung
 * correspondence: esterkurniawatihalawa2001@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to develop a learning media prototype called "Brainburst Cards" to simulate cognitive development in children aged 5-6 years. The research followed the research and development (R&D) method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. The three main steps focused on were analysis, design, and development. Data was collected through questionnaires from media experts, language experts, and early childhood experts. The validation results showed that Brainburst Cards was highly feasible for stimulating cognitive development in children aged 5-6 years. Media experts assessed it as 98% feasible, linguists as 93% feasible, and early childhood experts as 100% feasible. The assessment categories were all "Very Feasible." The experts positively evaluated aspects such as writing, image color, appearance, language suitability, and usability. This research contributes to the development of learning media that meets the needs and characteristics of early childhood and recommends implementing Brainburst Cards for children aged 5-6 years in learning contexts.

Keywords: *learning media, cognitive development, early childhood.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe media pembelajaran yang disebut "Brainburst Cards" untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini mengikuti metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Tiga langkah utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah analisis, desain, dan pengembangan. Data dikumpulkan melalui kuesioner dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli anak usia dini. Hasil validasi menunjukkan bahwa Brainburst Cards sangat layak digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Ahli media menilai 98% layak, ahli bahasa 93% layak, dan ahli anak usia dini 100% layak. Semua kategori penilaian adalah "Sangat Layak". Para ahli menilai positif aspek-aspek seperti tulisan, warna gambar, tampilan, kesesuaian bahasa, dan kegunaan. Penelitian ini

memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini dan merekomendasikan penerapan Brainburst Card untuk anak usia 5-6 tahun dalam konteks pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, perkembangan kognitif, anak usia dini

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif anak tidak optimal karena kurangnya stimulus yang diberikan oleh orang tua dan pendidik, serta kurangnya media atau alat yang dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif anak. Menurut Purwani dkk (2022), dalam manajemen pembelajaran untuk anak usia dini (PAUD), penggunaan media sebagai alat pembantu adalah bagian integral dari proses perencanaan. Mereka menggarisbawahi bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pengantar yang penting dalam mengirimkan pesan guru dan materi kepada peserta didik. Darihastining dkk (2022), menyampaikan bahwa baik guru maupun siswa membutuhkan alat/media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dianggap akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran siswa.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, sejalan dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam konteks pendidikan anak usia 5-6 tahun di PAUD Sentuhan Kasih Abadi GBI Tarutung. Sesuai dengan hasil wawancara kepada salah satu guru di lembaga tersebut, Ibu A. Buulolo menjelaskan bahwa di sekolah tersebut telah disediakan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti buku cerita bergambar, Puzzle, Lego dan lainnya. Namun, berdasarkan laporan perkembangan semester media tersebut belum memberikan dampak untuk perkembangan kemampuan kognitif anak. Terbukti dari 40% dari 80 orang anak usia 5-6 tahun, dalam aspek perkembangan kognitif, anak masih belum lancar dalam mengaitkan kuantitas dengan lambang bilangan yang sesuai, misalnya memahami bahwa angka "3" mewakili tiga objek serta dalam menyebutkan, menulis dan menunjukkan lambang huruf vokal dan konsonan. Fakta tersebut terjadi karena kegiatan yang dilaksanakan masih terpusat pada tugas-tugas dan penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi yang dapat menyebabkan kejenuhan pada anak. Akibatnya, minat anak terhadap kegiatan di kelas menjadi kurang. Kegiatan tersebut kurang memberikan kesempatan bagi

anak untuk menyatakan pengetahuannya, sehingga menyebabkan perkembangan kognitif anak tidak berkembang secara memadai.

Menurut Jean Piaget (2020) mengemukakan bahwa anak-anak mengalami tahap-tahap perkembangan kognitif yang berbeda. Selama periode ini, anak mengalami fase unik dalam kehidupan mereka, di mana mereka mengalami berbagai perubahan dalam hal pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik secara fisik maupun secara spiritual. Proses ini berlangsung sepanjang hidup, secara bertahap, dan berkelanjutan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan tahap perkembangan kognitif anak dapat merangsang pemikiran dan pemahaman mereka terhadap dunia sekitar. Media pembelajaran adalah berbagai jenis alat atau media yang dipakai untuk mengkomunikasikan informasi, pengetahuan, atau keterampilan kepada para siswa.

Salah satu media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah media pembelajaran Flash Card. Data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Flash Card sangat tepat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dan melatih ketertiban anak dalam mengikuti pembelajaran. Ada beberapa penelitian terdahulu terkait media pembelajaran Flash Card dapat menstimulus perkembangan dan meningkatkan kognitif bagi anak usia dini. Pertama, studi yang dilakukan oleh Nurindah S, berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Flash Card" menunjukkan bahwa penggunaan Flash Card dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak-anak kelompok A di TKIT Al Hikmah Palopo. Kedua, penelitian Puspita Inggrida, berjudul "Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Di Kelompok A Tk Islam Insan Al-Firdaus" Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Flash Card berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Desi Ramdayani dan rekan-rekannya berjudul "Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun) di Desa Puyung, Kecamatan Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah" menggunakan tahap pengembangan dengan enam kali pertemuan. Hasil penelitian membuktikan bahwa pengembangan flashcard berhasil meningkatkan kemajuan kognitif anak-anak dari skor awal 54,27 menjadi 89,02. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa

penggunaan flashcard efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di Desa Puyung.

Menurut Arsyad (2022) Flash Card adalah kartu kecil yang mengandung gambar, teks, atau simbol yang dapat membantu anak mengingat atau mengarahkan mereka pada konten yang terkait dengan gambar tersebut. Media Flash Card digunakan dengan tujuan memfasilitasi anak-anak dalam mengidentifikasi bentuk, warna, ukuran, simbol bilangan, dan untuk memperkuat pemahaman dasar mereka tentang objek atau kata-kata, serta konsep jumlah dari setiap gambar yang terdapat dalam Flash Card tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran Flash Card yang bertujuan untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenal dan belajar menulis angka serta huruf, dengan memperhatikan tahapan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dalam pengembangan ini, peneliti mengakui bahwa media pembelajaran Flash Card memiliki sejumlah keterbatasan. Salah satunya adalah batasan dalam jumlah informasi yang bisa disajikan dalam satu kartu, yang terbatas pada tema pembelajaran tertentu. Selain itu, kartu-kartu tersebut cenderung mudah rusak dan tidak tahan lama sehingga menjadi limbah yang tidak ramah lingkungan setelah beberapa kali penggunaan. Dengan demikian, penggunaan Flash Card kurang memberikan pengalaman pembelajaran yang dapat memengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan. Keterbatasan ini dapat mengurangi efektivitas Flash Card dalam mengkomunikasikan konsep pembelajaran kepada berbagai tipe pembelajar.

Namun, peneliti bertekad untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan tersebut dengan merancang media pembelajaran Flash Card yang lebih menarik, efektif, fleksibel, inovatif. Peneliti akan mendesain menjadi media pembelajaran yang menghadirkan kelebihan dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, antara lain pengembangan aspek kognitif, bahasa, kemampuan motorik halus, serta keterampilan sosial dan emosional. Selain itu, media ini akan memperluas kosakata anak melalui interaksi gambar yang menarik dan objek gambarnya dekat dengan lingkungan anak, sementara penggunaan bahan yang bagus dan ramah lingkungan sebagai bahan pembuatannya menjadikannya lebih tahan lama dan aman bagi anak-anak. Dan selain itu fleksibilitasnya dalam segala tema membuat media ini nantinya menjadi pilihan yang efisien secara finansial, serta dapat dikreasikan sendiri dengan alat dan bahan yang ada di rumah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Dengan demikian, peneliti bermaksud

mengembangkan media pembelajaran baru yang diberi nama "Brainburst Cards", dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. METODE

Metode yang digunakan pada studi ini yaitu penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE, diperkenalkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996, bertujuan untuk merancang sistem pembelajaran. Dalam proses pengembangan produk, model penelitian ADDIE dianggap lebih logis dan menyeluruh. Mulyatiningsih menjelaskan bahwa model ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks pengembangan produk pembelajaran, termasuk pengembangan model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta media dan materi pengajaran.

Dalam studi pengembangan media pembelajaran Brainburst Cards, terdapat lima langkah pengembangan yang diperlukan untuk menciptakan produk akhir. Namun, peneliti telah membatasi langkah-langkah tersebut menjadi tiga langkah yaitu analisis, desain dan pengembangan (Analysis, Design, and Development). Hal ini dilakukan karena tiga langkah tersebut sudah mencukupi untuk menjawab rumusan masalah penelitian, serta disebabkan oleh kendala waktu dan sumber daya yang terbatas dalam melakukan penelitian tersebut.

Untuk menghasilkan media pembelajaran Brainburst Cards, prosedur pengembangan model dapat diuraikan sebagai berikut yaitu :

1. Analysis (Analisis)
 - a. Studi pustaka : melakukan studi literatur dan analisis awal untuk memahami konteks dan kebutuhan pembelajaran anak usia 5-6 tahun dalam menstimulus perkembangan kognitif anak.
 - b. Analisis komperatif media pembelajaran : perbandingan media pembelajaran sebelumnya dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan
2. Design (Desain)
 - a. Perencanaan Pengembangan Model: Menetapkan tujuan, ruang lingkup, dan langkah-langkah yang akan diambil dalam pengembangan media pembelajaran Brainburst Cards.

- b. Mengembangkan Format Produk Awal: Merancang dan mengembangkan prototipe awal media pembelajaran Brainburst Cards sesuai dengan desain yang telah direncanakan.
3. Development
 - a. Validasi Pakar (Expert Judgment): Mengajukan prototipe awal kepada pakar pendidikan dan spesialis kognitif antara lain pakar media, pakar bahasa dan pakar anauk usia dini. Dengan tujuan untuk mendapatkan umpan balik dan validasi terhadap desain dan konten media pembelajaran Brainburst Cards.
 - b. Revisi Produk: Menganalisis hasil validasi dan melakukan revisi terhadap desain, konten, atau format media pembelajaran Brainburst Cards sesuai dengan masukan yang diberikan.

Dengan memanfaatkan tabel skala Likert, peneliti dapat mengevaluasi seberapa layak hasil penelitian dalam menggambarkan kualitas produk sebagai media. Untuk menentukan rata-rata persentase jawaban dari responden, digunakan metode perhitungan yang diadaptasi dari karya Adam Malik (2018:18) dalam bukunya "Pengantar Statistika Pendidikan".

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan : P = Angka Presentase atau skor penilaian

f = Nilai yang diperoleh

n = Nilai maksimal

100 = Nilai tetap

Menghitung presentase kelayakan dari setiap aspek dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan : P = Angka Presentase atau skor penilaian

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Skor maksimal

100 = Nilai tetap

Skor Kelayakan	Kategori
0-21 %	Tidak Layak
21%-40%	Kurang Layak

41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yang benar dan teknik analisis data yang sesuai, implementasi model ADDIE pada penelitian ini akan membantu dalam mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran Brainburst Cards untuk menstimulus perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil analisis kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan adalah hasil dari proses identifikasi media pembelajaran yang akan dihasilkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, proses pembelajaran, lingkungan belajar, dan tujuan pencapaian. Ini meliputi pemahaman mendalam tentang kebutuhan, preferensi, harapan, dan tantangan pengguna. Hasil dari analisis ini adalah pengembangan media pembelajaran Brainburst Cards yang bertujuan merangsang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Sentuhan Kasih GBI Tarutung.

2. Hasil desain produk

Hasil desain produk adalah media pembelajaran Brainburst Cards yang merangsang perkembangan kognitif anak usia dini melalui aktivitas mental dinamis dan interaktif. Media Brainburst Cards dirancang untuk menjadi menarik dan bervariasi melalui permainan puzzle yang menantang, serta untuk merangsang aspek perkembangan anak secara menyeluruh, terutama kognitif, dengan fokus pada pengenalan angka, huruf, warna, buah, sayuran, dan keterampilan berhitung. Brainburst Cards terbuat dari bahan kain yang tahan lama, fleksibel untuk berbagai tema, dapat dibuat sendiri sesuai kreativitas, dan lebih ekonomis karena menggunakan bahan yang ada di rumah. Selain sebagai alat pembelajaran, Brainburst Cards juga berfungsi sebagai alat bermain yang menghindari kebosanan dalam belajar, menyediakan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan bagi anak.

3. Hasil validasi

Kelayakan media pembelajaran adalah evaluasi terhadap tingkat keberhasilan, efektivitas, dan kecocokan suatu model atau kerangka kerja yang dikembangkan. Evaluasi ini mencakup analisis mendalam terhadap kehandalan, keabsahan, ketersediaan sumber daya, efisiensi, dan kesesuaian model dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Ahli media, bahasa, dan anak

usia dini melakukan penilaian terhadap kelayakan model ini. Berikut hasil validasi dari beberapa pakar :

a. Ahli media pembelajaran:

Media ini telah diserahkan kepada ahli di bidang media pembelajaran untuk mendapatkan penilaian mengenai kesesuaian dan efektivitasnya dalam mendukung proses belajar dan menstimulasi perkembangan kognitif anak.



Dari grafik yang ditampilkan, ahli media memberikan penilaian kelayakan penampilan dan penyajian media sebesar 97%, dengan kategori "Sangat Layak". Sementara itu, penilaian isi konten mendapatkan presentase 100% dengan kategori yang sama, yaitu "Sangat Layak".

b. Ahli bahasa

Dalam tahap ini, media pembelajaran Brainburst Cards telah menjalani proses uji validasi oleh ahli bahasa untuk mengevaluasi kejelasan instruksi, pemilihan kata, dan kesesuaian bahasa yang digunakan dengan pemahaman anak usia 5-6 tahun.



Grafik tersebut menunjukkan evaluasi oleh ahli bahasa terhadap dua aspek. Aspek pertama, kesesuaian bahasa dengan karakteristik anak, dinilai 87% dan dikategorikan sebagai "Sangat Layak". Sementara itu, aspek kedua, pemilihan ketetapan bahasa, mendapat skor 100% dengan kategori "Sangat Layak".

c. Ahli anak usia dini

Pada tahap ini, Brainburst Cards yang merupakan sebuah media pembelajaran, telah diberikan kepada pakar di bidang anak usia dini untuk dinilai sejauh mana kesesuaiannya dengan tahapan perkembangan

anak usia 5-6 tahun, serta efektivitasnya untuk menstimulus perkembangan kognitif anak.



Grafik di atas menunjukkan evaluasi oleh ahli bahasa terhadap dua aspek. Aspek pertama, kelayakan penampilan dan penyajian media, dinilai 100% dengan kategori "Sangat Layak". Sementara itu, penilaian aspek kedua, tentang isi (content), mendapat skor 100% juga dengan kategori "Sangat Layak".

4. Hasil Revisi Desain

Hasil revisi desain mencakup perubahan atau penyesuaian yang telah dilakukan pada produk desain. Revisi ini mencerminkan upaya perbaikan atau pembaruan yang diimplementasikan untuk meningkatkan berbagai aspek dalam desain produk tersebut. Setelah melalui proses penilaian oleh ahli dalam bidang media, bahasa, dan anak usia dini, akan ada berbagai saran dan masukan yang diberikan. Masukan tersebut kemudian digunakan sebagai panduan dalam merevisi produk awal.

Media Pembelajaran Brainburst Cards Sebelum di Revisi	Media Pembelajaran Brainburst Cards Sesudah di Revisi
	<p>The image shows four pairs of cards. The first pair (red border) shows the word 'satu' (one) and 'nanas' (pineapple) with the number '1'. The second pair (red border) shows a pineapple and the number '1'. The third pair (blue border) shows two broccoli florets and the number '2'. The fourth pair (blue border) shows the word 'dua' (two) and 'brokoli' (broccoli) with the number '2'.</p>





5. Pembahasan

Pada tahap awal penelitian dan pengembangan produk ini, dilakukan observasi di PAUD Sentuhan Kasih Abadi GBI Tarutung, di mana hasil observasi ditemukan bahwa mereka belum menggunakan media pembelajaran Brainburst Cards. Langkah pertama dalam pembuatan Brainburst Cards adalah analisis (Analysis), di mana kita menyesuaikan produk dengan kebutuhan peserta didik, proses pembelajaran, lingkungan belajar, dan tujuan pembelajaran. Kemudian, dilakukan perancangan dan desain (Design) model media dengan memilih bahan, warna, tampilan, dan ukuran yang sesuai. Tahap selanjutnya adalah pengembangan (Development), di mana produk awal dievaluasi oleh para ahli sebelum diperkenalkan kepada anak-anak. Dengan umpan balik positif dari ahli media, bahasa, dan anak usia dini, produk tersebut dinilai layak dan sesuai untuk digunakan.

Produk media pembelajaran Brainburst Cards yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi dari beberapa ahli, termasuk ahli media, ahli bahasa, dan ahli anak usia dini yang ahli di bidangnya masing-masing. Pada validasi dari ahli media, terdapat dua aspek yang dinilai, yaitu kelayakan penampilan dan penyajian media, serta isi (konten). Hasil validasi ini menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 3,9 dengan presentase kelayakan sebesar 98% dan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, dalam validasi dari ahli bahasa, dua aspek yang dinilai adalah kesesuaian bahasa dengan karakteristik anak dan pemilihan ketetapan bahasa. Hasilnya menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 3,6 dengan presentase kelayakan sebesar 93% dan kategori

"Sangat Layak". Terakhir, pada validasi dari ahli anak usia dini, dua aspek yang dinilai juga meliputi kelayakan penampilan dan penyajian media, serta isi (konten). Hasilnya menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 4 dengan presentase kelayakan sebesar 100% dan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa Brainburst Cards dinilai sangat layak digunakan, dengan penilaian tinggi dari para ahli dalam berbagai aspek yang dievaluasi.

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran Brainburst Cards "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran Brainburst Cards dapat membantu menstimulus perkembangan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan dan aman. Para ahli sepakat bahwa media pembelajaran Brainburst Cards memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang sangat layak untuk anak usia 5-6 tahun. Brainburst Cards dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam upaya mendukung perkembangan anak-anak pada usia prasekolah.

Pengembangan Brainburst Cards perlu dilanjutkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih berkualitas dengan mengimplementasikan uji coba lapangan mulai dari tahap satu lawan satu (*One to One*), melalui tahap kelompok kecil (*Small Group*), hingga tahap kelompok besar (*Large Group*).

DAFTAR PUSTAKA

- Fajriani, D. A. (2021). Media Flashcard Untuk Menstimulus Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian Kualitatif Deskriptif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Thamrin Cianjur) (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2019). Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 87-93.
- Malik, A., & Chusni, M. M. (2018). Pengantar statistika pendidikan: Teori dan aplikasi.
- Nae, M. E., Ngura, E. T., & Meka, M. (2021). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di Kober ST. Rafael Waruwaja Kecamatan Golewa Barat Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(3), 408-421.
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545-8559.

- Ramdayani, D., Fahrudin, F., Nurhasanah, N., & Karta, I. W. (2020). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun) Di Desa Puyung Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(4), 139-145.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD agapedia*, 6(1), 49-58.
- Tarigan, J. I. R., Agustina, W., & Samosir, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Finger Painting Terhadap Kreativitas Bermain Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Cerdas Ceria Kecamatan Sipoholon. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 158-169.
- Utami, N. T. (2023). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(01), 43-52.