

EFEKTIVITAS PENG GUNAAN MEDIA KARTU ANGKA DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD NURUL IKHLAS

Yusuf Haryanto¹, Suriyani², Tita Rosita³

Universitas Muhammadiyah Bogor Raya

Korespondensi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Jalan Raya Leuwiliang No. 106 Bogor 16640

surel: yusufheryanto77@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk memberikan gambaran secara jelas dan tepat tentang keefektivan penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Populasi atau sampel penelitian dari penelitian ini menggunakan subyek satu kelas dengan jumlah siswa 9 anak pada kelompok B. Adapun sampel yang telah diuji sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Sampel pun telah diberikan (*treatment/tindakan*) sebanyak 3 kali sehingga data yang disajikan oleh peneliti adalah data umum dari PAUD NURUL IKHLAS yang didalamnya terkandung materi pembelajaran yang akan dijadikan untuk menunjukkan hasil keefektivan kartu angka dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu *pretest* yang dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2023, *treatment* yang dilakukan dalam 3 hari pada tanggal 13-15 Juni 2023, dan *postets* yang dilakukan selama 1 hari pada tanggal 16 Juni 2023. Untuk mengetahui uji normalitas menggunakan uji t berpasangan dependent maka menghasilkan nilai thitung, hasil bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima karena thitung lebih besar daripada ttabel $10,54529 > 2,3060041$. Artinya tidak terlalu jauh antara nilai rata-rata *Pretest* dan *Postest* dan termasuk kriteria *rendah* dengan nilai normalitas 0,380038

Kata Kunci : Media Kartu Angka, Perkembangan Kognitif Anak

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu kuasa penyegaran yang ditunjukkan untuk budak sejak jasmani gantung tambah umur enam hari yang dilakukan sepakat zakat insentif guru menjelang mencanai kemajuan dan perputaran sarira dan lubuk hati agar mempunyai kesediaan bagian dalam menggapil pelajaran lebih lanjut.¹

Akal menakhlikkan wadah menapuk berbagai masukan dan perlengkapan indera yang kedapatan bagian dalam unsur manusia. Dengan masukan pecah indera pendengaran, penglihatan, pengecapan, perabaan dan penciuman dapur akan mampu memperlainkan benar-salah, baik-buruk, indah-buruk, enak-tidak enak dan sebagainya.

Alat indera anak sejak dilahirkan tamat berfungsi, namun belum sekaliannya bisa digunakan secara sempurna. Untuk itu diperlukan kala berkunjung umur masak perkembangannya (masukritis). Anak umur pagi-pagi adalah bahan orang yang sedang menderita suatu daya upaya peredaran pakai pesat dan fundamental perbanyak pekerjaan selajutnya.

Menurut Suyadi bahwa kursus kanak-kanak umur pagi-pagi adalah kursus yang diselenggarakan tambah objek kepada memfasilitasi perkembangan dan peredaran kanak-kanak secara bersamaan atau memfokuskan keleluasaan pada sirkulasi serata sebelah kepribadian kanak-kanak. PAUD menerima tren bilang kanak-kanak kepada megembangkan kepribadian dan kecakapan secara maksimal. Lembaga PAUD teristiadat menyisihkan berbagai sebelah sirkulasi sebagai kognitif, Bahasa, sosial emosional, tubuh dan motorik.²

Kemampuan memedulikan tanda pengenalan ponten menakhlikkan kedurhakaan tunggal karunia terbit segi sirkulasi kognitif. Kognitif adalah seimbang ujar yang digunakan oleh psikologi kepada memaparkan semua lagak nyawa yang berencetan pakai persepsi, pikiran, inisiatif dan pengurusan data yang memungkinkan seseorang menjangkau bidang pengetahuan.

Teori kognitif mengikuti Woolfolk menjadikan kekeliruan esa karunia menjelang mendapat dan memperuntukkan pendapat bagian dalam denah membedah unit dan beradaptasi tambah lingkungannya. Menurut Sujiono karunia perputaran kognitif sela lain mengklasifikasikan produk yang menyimpan penyejajaran warna, pola dan ukuran, menuliskan lingkaran, segitiga dan orientasi empat beiring mengenali dan membagi nilai waduk menayang gantung 20.³

Muhammad Fadillah berkeyakinan bahwa anak belajar melalui bermain untuk mengenal dirinya dan dunianya. Melalui kegiatan bermain, anak dapat melatih penggunaan keterampilan kognitifnya. Permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka adalah permainan kartu angka bergambar.⁴

¹ Setiadi Susilo, 2016. Pedoman penyelenggaraan PAUD. Jakarta: Media Pustaka. hal. 27.

² Suyadi, 2014. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: Remaja Osdakarya. hal. 22

³ Ramaikis Jawati, 2023. "Peningkatan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ulumi II", Jurnal PAUD, No. 1/Vol. 1, 1 April 2013, hal. 253

⁴ Muhammad Fadillah, 2014. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: PT Indeks, hal. 17.

Piaget berpendapat bahwa perkembangan pemikiran anak-anak berkembang melalui tahap-tahap atau periode-periode yang semakin kompleks. Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat fase, yaitu fase sensorimotor (0-2 tahun), fase pra-operasional (2-7 tahun), fase operasi konkret (7-11 tahun) dan fase operasional formal (11-15 tahun).

Perkembangan kognitif 5-6 tahun sesuai dengan Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)
4. Mengenalkan pola ABCD-ABCD
5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke besar atau sebaliknya⁵

Selanjutnya menurut Piaget ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif anak pada tahap ini, sebagai berikut:

1. Menggunakan Simbol
2. Mampu Mengklasifikasikan
3. Memahami Angka
4. Memahami Huruf Abjad⁶

Indikator di pangkal samahalnya tambah paham Piaget yang menyalurkan bahwa bagian dalam sirkulasi kognitif kepada bocah umur 5-6 tahun bersemayam dekat babak praoperasional konkret. Ciri/sifat seragam sirkulasi kognitif usia dini yakni anak menginjak mencetuskan perlengkapan-perengkapan memperuntukkan haluan simbolis, belum mampu memperuntukkan haluan terstruktur dan memperhitungkan setiap perlengkapan yang tak kehidupan memegang perasaan.⁷

Media merupakan aparat pencerahan yang sangat bermanfaat bagian dalam ikhtiar mencontoh tambah adanya wahana bisa memukau pikiran, perasaan, hasrat dan keinginan kanak-kanak sehingga kelahirannya ikhtiar mencontoh-menjaga yang menyenangkan.

Media kartu bergambar adalah media tiga dimensi yang terbuat dari karton atau sejenisnya, bersampul gambar dan bersampul plastik lambang numerik (angka) berukuran 4×4 cm. Jumlah kartu disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak.

Selama pembelajaran, pendidik dapat menggunakan media kartu sebagai permainan agar anak tidak bosan. Misalnya, anak bisa menebak angka, mencocokkan kartu bergambar angka dengan banyak benda, mengurutkan kartu bergambar angka dan mengklasifikasikan warna.

Dan setelah dilakukan evaluasi pembelajaran di PAUD Nurul Ikhlas, ternyata masih terdapat peserta didik yang belum berkembang mengenai aspek

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Lampiran I Sumber Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, hal. 24-26.

⁶ Diane E, Human Development, 2010. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Kencana. hal. 324.

⁷ Diane E, Human Development, 2010. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Kencana. hal. 323

kognitifnya, dimana anak masih belum mampu untuk mengenal angka, mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan meskipun sudah bersekolah selama beberapa bulan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut maka diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan itu, oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian ilmiah pada anak usia dini, dengan judul efektivitas penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada Anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Ikhlas Cigombong

Berdasarkan uraian di atas, penulis merumuskan masalah yaitu Bagaimana efektivitas media kartu angka dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Ikhlas?

Pengetahuan adalah usaha dan kekayaan yang penciptaannya merupakan bagian dari usaha menghasilkan pengetahuan. Kognisi mencakup berbagai tugas mental seperti mengamati, mengingat, melambungkan, mengkategorikan, merencanakan, berpikir, memecahkan masalah, mencipta, dan membayangkan. Perkembangan kognitif anak-anak melibatkan kemampuan untuk meniru anak-anak yang lahir melalui hutan citra mental dan proses mental internal yang kompleks. Dengan demikian kekuatan peniruan tidak dibatasi hanya dengan mengubah kebiasaan atau hanya dengan upaya kedewasaan.

Kognisi sering diartikan sebagai kecerdasan atau pemikiran. Kognisi adalah kognisi yang mengukur tindakan dan pengetahuan peri. Hidup adalah tindakan tindakan yang membuat kesan atau diperlukan sebelum kesan dibuat. Perkembangan kognitif menunjukkan bahwa peredaran darah disebabkan oleh sifat aktif anak. Contohnya adalah kemampuan anak untuk mengoordinasikan berbagai aspek pemikiran sebelum mengerjakan bagian yang berbeda

Kriteria perkembangan intelektual.⁸ Menurut Piaget, perkembangan kognitif adalah trik genetik, yaitu trik berdasarkan mekanisme biologis ujung saraf. Artinya, seiring bertambahnya usia seseorang, sistem saraf dan kemampuannya menjadi lebih kompleks. Pada usia 5-6 tahun terdapat beberapa kecenderungan perkembangan kognitif, beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan Simbol

Anak-anak tidak perlu melakukan kontak sensorimotor dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkannya.

Contoh: Anak-anak dapat menggunakan bentuk bebek sebagai analogi angka 2.

2. mampu Mengklasifikasikan

Anak-anak mengatur objek, orang, dan peristiwa ke dalam kategori yang bermakna.

Contoh: Anak-anak diminta memilih benda "besar dan kecil" dalam kelompok ukuran.

3. Memahami Angka

⁸ Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, Siti Fatimah. Peran Guru Dalam Mengembangkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudhotul Ulum Kresnomulyo, (Jurnal PIAUD UIN Raden Intan Lampung).

Anak dapat menggunakan angka untuk melakukan perhitungan. Contoh: anak tersebut membagikan permen kepada teman temannya dan menghitung jumlah permen tersebut untuk memastikan bahwa setiap orang menerima jumlah yang sama.

4. Memahami huruf abjad

Anak-anak dapat mengetahui dan memahami tanda-tanda tulisan gramatikal, yaitu huruf-huruf alfabet dalam mengembangkan simbol-simbol fonetik bahasa.

Contoh: Kemampuan pemahaman anak dapat diukur dari kemampuan anak menggunakan huruf sedemikian rupa sehingga anak dapat mengucapkan huruf pertama dari alfabet.

Sedangkan menerima Monk yang dikutip oleh Holis, mengeluarkan bahwa pengertian berisi taktik berbicara dan taktik melihat yang menghasilkan, memperoleh, memegang dan menganggit pengetahuan. Selanjutnya menerima Syaiful Bahri Djmarah kognitif mengadakan talen yang selalu dituntut untuk budak beri tahu kepada dikuasai, karena penyerobotan talen depan generasi ini berperan pokok jumlah penyerobotan kekhususan pengetahuan. Perkembangan bisa diartikan seperti taktik berlangsungnya bentuk-bentuk bagian dalam sarira seseorang, yang menghasut penyungguhan bagian dalam kepribadiannya.

Menurut Krause, Brochner, dan Duchnese, perkembangan kognitif adalah sifat bagian manusia dalam berpikir, berpikir, mencerna, dan mengingat hal-hal di sekitar kita, yang meliputi proses mental seperti mengambil, mengatur, dan mencerna semua informasi.⁹

Menurut Chaplin, kemampuan kognitif adalah teknik berpikir, keterhubungan, kemampuan menilai batas-batas berpikir. Sementara itu, menurut Susanto, ia memahami bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan jiwa untuk menghubungkan, menilai, dan merenungkan suatu kejadian atau peristiwa.¹⁰

Pada saat yang sama, menurut Santrock, Hergenhanhn menemukan bahwa kemampuan kognitif terkait dengan aktivitas mental, bagaimana informasi diingat, disimpan dan diangkut dan diambil kembali, dan digunakan dalam tindakan dan cara berpikir yang kompleks.¹¹

Menurut Sujiono, dalam pengembangan keterampilan kognitif, anak-anak belajar untuk mengelompokkan benda-benda yang memiliki kesamaan warna,

⁹ Salmiati Nurbaity dan Desi Mulia Sari, 2016. Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahman Kota Band Aceh), Jurnal ISSN 2355-102X, Vol. III No. 1, hal. 45.

¹⁰ Rini Priliantini Sugianto dan Deti Rostika, 2013. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak", Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Indonesia, Vol. 1 No. 3

¹¹ Ratna Juita, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air Di TK Aisyiah Kota Kaciak Maninjau", Jurnal Pesona PAUD, No. 1/1.

bentuk, dan ukuran. Mereka juga belajar mencocokkan lingkaran, segitiga, dan persegi panjang, serta mengenal dan menghitung angka dari 1 sampai 20..¹²

Kognitif adalah proses berpikir yang menggabungkan kekuatan dan kemampuan untuk mengevaluasi dan merenungkan. Sebagai hasilnya, proses kognitif sangat penting bagi setiap individu, yang kemudian akan tercermin dalam tindakan atau tingkah laku (kecerdasan).¹³

Menurut Rahman yang dikutip oleh Srianis dkk., banyak hal yang dapat dikembangkan pada tahap perkembangan kognitif ini, seperti pengetahuan tentang lambang bilangan dan konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, pengetahuan tentang warna, bentuk, ukuran, pola, dll.¹⁴

Pengenalan bilangan seperti yang dikemukakan oleh Fatimah tentang perkembangan kognitif bilangan pada anak:

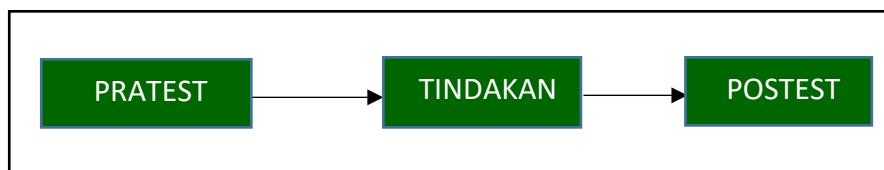
1. Anak dapat menyebut bilangan 1-20
2. Anak dapat mengenal lambang bilangan
3. Anak dapat menghitung benda¹⁵

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen terikat. Metode penelitian eksperimen dependen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang mengkaji keefektifan perlakuan tertentu terhadap hasil belajar.

Metode ini digunakan untuk menguji kebenaran suatu pengetahuan yang ada berdasarkan taraf pendekatannya yang membuktikan efektivitas perlakuan terhadap masalah yang diteliti pada Anak usia 5-6 tahun kelas B PAUD Nurul Ikhlas.

Desain penelitian yang digunakan dalam eksperimen dependent adalah prates-tindakan dan posttest, seperti dalam bagan di bawah ini.



Gambar 1
Desain Penelitian

¹² Ramaikis Jawati, 2013. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ulumi II", Jurnal PAUD, No. 1/I, hal 253.

¹³ Ibid, hal. 17.

¹⁴ Komang Srianis, 2014. "Penerapan Metode Puzzel Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk", dalam Ni Keutu Surani dkk., E-Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. No. 1/II, hal. 3.

¹⁵ Normala R. Kolly, "Meningkatkan Kemampuan Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Konkrit Penutup Pada Anak Usia Dini Dikelompok A Cempaka Putih Kabupaten Gorontalo Utara", Jurnal S1 Jurusan PG. PAUD FIP UING, hal. 5.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah didapatkan dari kegiatan pretest ini, diperoleh nilai tertinggi yaitu 66,67 dan nilai terendah 33,33. Kemudian nilai rata-rata (Mean) dari nilai pretest ini yaitu 53,702, nilai tengah (Median) 58,33, dan nilai yang paling banyak muncul (modus) adalah 58,33 dengan frekuensi 4 dan persentase 44,45%. Sementara untuk nilai 33,33 mendapat frekuensi 1 dengan persentase 11,11%, nilai 50 mendapat frekuensi 3 dengan persentase 33,33% dan nilai 66,67 mendapat frekuensi 1 dengan persentase 11,11%. Berikut adalah data nilai pretest yang digambarkan dalam bentuk diagram:

Postest dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2023 di kelas B. Kegiatan postest ini dengan melakukan teknik kolase menggunakan kartu angka. Dari jumlah 9 anak secara keseluruhan, 9 anak yang diawal pada saat pretest mengalami perkembangan kognitif yang masih kurang membawa perubahan setelah dilakukan satu kali perlakuan / tindakan. Adapun nilai hasil posttest yang didapat peneliti dalam kelas B di PAUD NURUL IKHLAS sebagai berikut:

Dalam proses menganalisis data, peneliti melakukan hal tersebut setelah dilakukannya kegiatan *pretest* dan *posttest*. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui perbedaan akan perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan/tindakan dengan menggunakan kartu angka. Sehingga peneliti dapat mengetahui apakah dengan menggunakan kartu angka tersebut berefek terhadap perkembangan kognitif pada kelas B di PAUD NURUL IKHLAS.

Berikut ini adalah tabel yang berisikan data-data yang diperlukan untuk mengetahui keefektifan media kartu angka dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD NURUL IKHLAS:

Untuk mengetahui keefektifitasan alat peraga edukatif kartu angka dalam mengembangkan kognitif anak menggunakan rumus sebagai berikut:

Diketahui:

$$\begin{aligned}n &= 9 \\n-1 &= 8 \\ \Sigma d &= 158,36 \\ \Sigma d^2 &= 2.986,889\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}t_{hitung} &= \frac{\Sigma d}{\sqrt{\frac{n \Sigma d^2 - (\Sigma d)^2}{n-1}}} \\t_{hitung} &= \frac{158,36}{\sqrt{\frac{9 \times 2.986,889 - (158,36)^2}{8}}} \\t_{hitung} &= \frac{158,36}{\sqrt{\frac{26.882,001 - 25.077,8896}{8}}}\end{aligned}$$

$$t_{hitung} = \frac{158,36}{\sqrt{\frac{1.804,1114}{8}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{158,36}{\sqrt{225,513925}}$$

$$t_{hitung} = \frac{158,36}{15,0171211}$$

$$t_{hitung} = 10,54529$$

Setelah t_{hitung} diketahui, kemudian dicari t_{tabel} dengan menggunakan rumus =TINV(0,05;9) pada Microsoft Excel dan diperoleh data t_{tabel} sebesar 2,306004.

Berdasarkan hitungan di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} $10,54529 > 2,306004$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Untuk mengetahui efektivitas yang diberikan yaitu dengan menggunakan rumus uji normalitas *Gain* menurut Meltzer adalah sebagai berikut :

$$G = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i}$$

Berdasarkan hitungan di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} $10,54529 > 2,306004$. Artinya efektivitas alat peraga edukatif kartu angka dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD NURUL IKHLAS termasuk kriteria rendah. Ini terjadi karena nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* tidak terlalu jauh perbedaannya.

Cara lain untuk menghitung uji t berpasangan dependent adalah dengan menggunakan *excel Analysis Toolpak* sebagai berikut :

Tabel 1
Hasil Analysis Toolpak Pretest dan Posttest Perkembangan Kognitif

t-Test: Paired Two Sample for Means

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	53,70222222	71,297778
Variance	88,74691944	140,80942
Observations	9	9
Pearson Correlation	0,914680029	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	8	
t Stat	10,54529689	
P(T<=t) one-tail	2,85128E-06	
t Critical one-tail	1,859548038	

P(T<=t) two-tail	5,70256E-06
t Critical two-tail	2,306004135

Dari t-Test : *Paired Two Sampel For Means* di atas didapati data :

1. Mean (nilai rata-rata) *postest* = 71,297 dan *pretest* = 53,702
2. t Stat = 10,54529 (t_{hitung})
3. t *Critical two-tail* = 2,306004 (t_{tabel})

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 2013. "Media Pembelajaran". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, 2013. "Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisiyyah Pulai Payung Kecamatan Rumbio Jaya". Jurnal *PAUD Tambusai*.
- Ekawardana, 2013. "Penelitian Tindakan Kelas". Jakarta Selatan: Press Group.
- Fauziddin, Muhammad, 2017. "Pembelajaran PAUD". Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasiana, Isabella dan Aniek Wirastania, 2017. "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Media Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A".
- Holis, Ade, 2016. "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini." Jurnal *Pendidikan Universitas Garut*, No. 01, 2016.
- Indri, Iriani, 2016. "Psikologi Perkembangan Anak". Jakarta: Indeks.
- Pramunditya, Didith., Et al., 2014. *Asesmen Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Graha
- Ilmu Rohani, Ahmad, 2001. "Media Intruksional Edukatif". Jakarta: Rineka Cipta.
- Santrock, John, 2012. "Live Span Human Development". Jakarta: Erlangga.
- Srianis, dkk., 2014. Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk". e-Jornal PG-PAUD.
- Susanto, Ahmad, 2012. "Perkembangan Anak Usia Dini". Jakarta: Kencana Permana. Media Group.