

# PENGARUH PENERAPAN *POWER POINT INTERAKTIF* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH

## 52

Gusmaniarti<sup>1\*</sup>, Nurul Affah<sup>2</sup>, Henita Retnasari<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: <sup>1</sup> [\\*gusmaniarti@um-surabaya.ac.id](mailto:gusmaniarti@um-surabaya.ac.id), <sup>2</sup> [nurulspt11@gmail.com](mailto:nurulspt11@gmail.com), <sup>3</sup> [henitar28@gmail.com](mailto:henitar28@gmail.com)

\*corresponden author

Informasi Artikel	ABSTRAK
Kata Kunci: AUD; Power Point Interaktif; Kognitif	Pembelajaran pada anak usia dini dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik sehingga anak dapat memperoleh dan membangun pengetahuan mereka melalui cara menemukan sendiri pengetahuan mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan media <i>power point interaktif</i> terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah 52. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dengan populasi penelitian anak usia 5-6 tahun pada sekolah TK Aisyiyah 52 Sukolilo, Surabaya. Sampel penelitian berjumlah 20 anak. Data didapatkan melalui hasil nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> . Dari hasil analisis data yang diperoleh bahwa nilai rata-rata untuk <i>pre-test</i> adalah 1,6 dan nilai rata-rata untuk <i>post-test</i> adalah 3,65, hal ini menandakan bahwa nilai rata-rata <i>post-test</i> lebih tinggi dari rata-rata nilai <i>pre-test</i> . Sedangkan untuk nilai t hitung adalah 2.10239 dan nilai t-tabel adalah 2.03586 dengan taraf signifikan 5% dan N = 20. Maka Ha diterima dan H0 ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh media <i>power point interaktif</i> terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di sekolah TK Aisyiyah 52 Sukolilo.
<b>Keywords:</b> AUD; Interactive Powerpoints; Cognitive	<b>Abstract</b> Learning in early childhood can be done by utilizing various learning media, one of which is by utilizing technology to improve the cognitive abilities of students so that children can acquire and build their knowledge through discovering their own knowledge. The purpose of this study was to determine the effect of learning with <i>interactive power point</i> on the cognitive development of early childhood in Kindergarten Aisyiyah 52. The research method used in this study was quantitative research. The research population is children aged 5-6 years at Aisyiyah 52 Sukolilo Kindergarten, Surabaya. The research sample amounted to 20 children. Data obtained through the results of the <i>pre-test</i> and <i>post-test</i> . From the results of data analysis obtained that the average value for <i>the pre-test</i> is 1.6 and the average value for <i>the post-test</i> is 3.65, this indicates that the <i>post-test</i> is higher than the average value <i>pre-test</i> . Meanwhile, the calculated t value is 2.10239 and the t-table value is 2.03586 with a significant level of 5% and N = 20. Then Ha is accepted and H0 is rejected. This means that there is an influence of <i>interactive power point</i> on the cognitive development of early childhood in the Aisyiyah 52 Sukolilo Kindergarten school.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini tidak hanya diakui sebagai “usia emas”, tetapi juga merupakan fase kunci dan jendela kesempatan dalam perkembangan anak (Ilham & Aidin, 2021). Anak usia dini melewati berbagai tahap selama pertumbuhannya. Jika diberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan, maka perkembangan tersebut dapat berjalan dengan lancar. Perkembangan bakat anak usia dini berbeda dari masing-masing anak. Pertumbuhan fisik, perkembangan kognitif, emosi, sosial, bahasa, moral, dan agama merupakan beberapa dimensi dari perkembangan tersebut (Wiyarni, 2015). Dalam Undang-Undang no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) didefinisikan sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Periode antara usia 0 dan 8 tahun dikenal sebagai "era emas". Pada saat itu semua kehidupan anak dimulai, dibentuk, dan dibimbing dengan bijak dan benar (Pranita 2010).

Pengembangan media pembelajaran pada lembaga TK dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi dimana hal ini merupakan salah satu usaha untuk mengarahkan siswa pada proses belajar dan untuk berinteraksi dengan sumber-sumber belajar lainnya. Diantara banyaknya pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi peneliti menggunakan media *power point interaktif* dengan memanfaatkan teks, audio, video, dan multimedia. untuk pengayaan materi, berlatih serta penguatan peserta didik dalam mempelajari suatu tema. Menurut Mardi dkk (2007) Microsoft Power Point adalah salah satu program aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbentuk *Power point interaktif* pada anak usia dini dapat digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar agar dapat merangsang motivasi anak untuk belajar.

Dalam pembelajaran menggunakan media *power point interaktif* pada anak usia dini pengemasan dilakukan secara digital dan diakses menggunakan laptop dengan bantuan *proyektor* sehingga dapat ditampilkan pada *screen proyektor*. Materi pada *power point interaktif* dimuat dengan format yang menarik bagi anak. Penelitian yang dilakukan oleh Aini berkaitan dengan pemanfaatan teknologi yakni media *PopUp Digital* yang dirancang untuk menumbuhkan motivasi anak dalam membaca di TK ABA Sidokelar, melalui buku cerita berdialog dan terdapat audio anak mampu mendengarkan dan membaca karena dirancang dengan menari. Media ini terbukti efektif bagi anak hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian yang menyatakan media pembelajaran digital mampu memotivasi anak dalam membaca. (Aini, 2021).

TK Aisyiyah 52 Surabaya berada pada kecamatan Sukolilo, memiliki jumlah siswa sebanyak 57 anak yang terbagi menjadi kelompok A dan kelompok B. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di TK Aisyiyah 52 Surabaya pada kelompok B, peneliti melihat bahwasanya perkembangan kognitif pada sebagian anak di kelompok B mengalami keterlambatan hal ini dapat dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik, hasil observasi ini kemudian dibuktikan dengan

perlakukan awal yang diberikan peneliti terhadap perkembangan kognitif anak pada kelompok B terlihat hasil *pre-test*.

Berdasarkan hasil pengamatan diatas, maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian mengenai pengaruh penggunaan *power point interaktif* terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B pada TK Aisyiyah 52 Surabaya

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif menurut pendapat Arikunto (2006) penelitian kuantitatif yakni pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari mengumpulkan data, penafsiran terhadap data yang diperoleh, serta pemaparan hasilnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antar variabel sehingga dapat dilakukan analisis statistik. Desain penelitian menggunakan *quasi-experimental one-group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang mencoba menguji hipotesis, meramalkan kejadian dalam konteks eksperimen, dan membuat generalisasi dari korelasi variabel. Populasi maupun sampel dalam penelitian ini adalah 20 anak kelompok B pada TK Aisyiyah 52 Surabaya. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik menggunakan uji-t dan mencari perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui pengaruh penerapan *power point interaktif* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 52 Surabaya.

Pada penelitian ini ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yakni teknik 1) wawancara, proses pengumpulan data, menggunakan informan (guru kelas) yang menjawab pertanyaan yang diajukan untuk kepentingan penelitian, dalam riset kuantitatif tipe wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. 2) Observasi, mengamati peserta didik selama pembelajaran berlangsung, untuk menemukan fakta-fakta di lapangan, teknik yang harus dilakukan dengan ketelitian dan kecermatan dalam rangka memperoleh data penelitian, praktik observasi melibatkan pengerahan beberapa indera peneliti, terutama penglihatan dan pendengaran untuk menangkap fenomena di sekitar yang bisa dijadikan data, dan skala reteng dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Pengukuran ini dilaksanakan dengan menggunakan instrumen berupa instrument *checklist* yang telah disiapkan oleh peneliti sebelum memulai kegiatan belajar-mengajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media *power point* pada proses pembelajaran bertujuan untuk membantu pengajar meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik, agar dapat memudahkan peserta didik dalam menangkap pesan yang akan disampaikan pada pembelajaran dengan dilengkapi video. penggunaan karakter disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini salah satunya penggunaan kartun animasi yang menarik bagi anak-anak termasuk pada video animasi, radio/audio dan gambar diam, simbol visual, simbol verbal. Dengan kata lain anak dapat tertarik dengan penggunaan gambar-gambar, baik simbol audio maupun visual.

Pada proses perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B pada TK Aisyiyah 52 Surabaya pada penelitian ini dilakukan secara bertahap dengan mengangkat beberapa

tema Binatang dengan menampilkan media gambar, animasi, audio, video, dan kuis. Proses pembelajaran dimulai dengan menyiapkan RPPH, membuka pembelajaran dan dilanjutkan dengan penerapan pembelajaran menggunakan *power point interaktif* dimana pada saat penerapan anak terlihat antusias dan interaktif. Pada proses ini pelaksanaan *pre-test* berlangsung selama 2 x 30 menit, *treatment* berlangsung selama 2 x 30 menit, pengulangan materi berlangsung selama 2 x 30 menit, dan *post-test* berlangsung selama 2 x 30 menit. Target dilaksanakan penelitian ini yaitu penggunaan *power point interaktif* dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak. Aktivitas yang dipilih untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah metode pembelajaran berbasis teknologi dengan media *power point*.

Kegiatan *pre-test* dilakukan dengan melakukan tanya jawab terkait tentang macam-macam karakteristik binatang buas dan penugasan berupa LKA. Kegiatan dilakukan dengan metode ceramah dengan menunjukkan gambar animasi binatang pada *power point*. Hasil pengamatan yang didapat oleh peneliti selama melakukan kegiatan observasi dilapangan, peneliti berasumsi bahwa seluruh siswa masih belum mampu menyelesaikan pertanyaan dan LKA secara sederhana tanpa adanya bantuan. Akan tetapi sebagian anak telah mampu menjawab pertanyaan yang diajukan. Dalam penelitian ini digunakan konversi Usman, persentase data dari angket diperoleh berdasarkan perhitungan skala Gutman dengan menentukan beberapa kriteria penilaian: Pada pelaksanaan tindakan dilakukan pengamatan dan evaluasi pada anak yaitu pemberian checklist pada simbol: BSB (Berkembang Sangat Baik) = \*\*\*\* jika anak menampakkan perkembangan kognitif melalui tanya jawab dan penugasan LKA melebihi indikator, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = \*\*\* jika anak menampakkan perkembangan kognitif sesuai indikator tanpa bimbingan. MB (Mulai Berkembang) = anak mampu menampakkan kreatifitasnya dengan dibimbing/diarahkan, dan BB (Belum Berkembang) = \* jika anak dalam menampakkan perkembangan kognitif melalui media *power point* interaktif dan penugasan LKA harus selalu dibimbing oleh guru dari awal pembelajaran sampai akhir, jadi beberapa bentuk penilaian tersebut di atas, hal ini berdasarkan pada beberapa indikator sebagai acuan penilaian.

Adapun nilai hasil *pre-test* yang didapat peneliti disaat melakukan proses observasi pada anak kelompok B TK Aisyiyah 52, yang disertai dengan bantuan guru ialah sebagai berikut :

$$\text{Rata - rata item 2} = \frac{\text{jumlah skor item 2}}{\text{jumlah anak}}$$

Tabel 1.1

**Hasil Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Sebelum penggunaan media *power point* interaktif (Observasi Awal/ *Pre Test*)**

No.	Nama	Kemampuan yang dicapai								Total
		Anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru terkait karakteristik binatang luas				Anak mampu memahami konsep matematika sederhana penjumlahan dan pengurangan dengan benda				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	2	3	4	1	2	3	4			
1.	GF	√				√				2
2.	GG	√				√				2
3.	AZ	√				√				2
4.	AD	√				√				2
5.	AM		√			√				4
6.	RM	√					√			3
7.	FF		√				√			4
8.	BI		√				√			4
9.	ST	√					√			3
10.	FF	√					√			3
11.	JR	√					√			3
12.	NO			√		√				4
13.	NV	√					√			3
14.	RA	√					√			3
15.	FZ	√				√				2
16.	DY	√				√				2
17.	DI		√				√			3
18.	AT		√				√			4
19.	BM		√				√			4
20.	FN		√				√			4
<b>Jumlah</b>		29				32				61
<b>Rata-rata</b>		1,45				1,6				3,05

$$\text{Rata - rata item 1} = \frac{\text{jumlah skor item 1}}{\text{jumlah anak}}$$

Keterangan :

$$= \frac{29}{20} \\ = 1,45$$

$$= \frac{32}{20} \\ = 1,6$$

Setelah peneliti melakukan kegiatan observasi terkait pengukuran awal kemampuan kognitif anak kelompok B. Peneliti memperoleh nilai pada aspek item 1 sebesar 29 dengan rata-rata nilai persubyek 1,45. Sedangkan untuk aspek pada item 2 nilai yang diperoleh sebesar 32 dengan rata-rata nilai per sampel 1,6. Berdasarkan analisis tersebut dapat diketahui bahwa hasil awal dilakukannya kegiatan observasi terkait kemampuan kognitif anak kelompok B memiliki total nilai sebesar 61 dengan subyek 20 anak. Adapun nilai tersebut didapat sebelum anak-anak diberikan perlakuan (*treatment*). *Treatment* atau pemberian perlakuan kepada subyek. Dalam hal ini, media

yang digunakan sebagai media pemberian perlakuan kepada subyek adalah *power point interaktif*. Peneliti melakukan kegiatan Treatment ini untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media tersebut terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B TK Aisyiyah 52 Surabaya. Treatment dilakukan secara bertahap selama 2 hari dengan masing-masing durasi 30 menit. Dalam kesempatan ini, anak sangat tertarik dengan metode pembelajaran yang digunakan dengan media *power point interaktif*. Hal ini dapat terlihat dari total jumlah 20 anak secara keseluruhan, mampu dengan antusias mengikuti pembelajaran terutama pada saat adanya audio, dan menyanyi serta gerak lagu bersama.

Pada saat pemberian treatment selesai langkah selanjutnya adalah *post-test*. Nilai *post test* yang didapat oleh peneliti dibantu oleh guru kelas dengan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anak dan disesuaikan dengan kriteria instrumen pengamatan. Hal ini dilakukan agar menjaga keobjektifan hasil pengukuran. Adapun nilai akhir yang didapat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2

**Hasil Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B pasca penggunaan media *power point interaktif* (Observasi Awal/ Post Test)**

No.	Nama	Kemampuan yang dicapai								Total
		Anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru terkait karakteristik binatang buas				Anak mampu memahami konsep matematika sederhana pengurangan dan pengurangan dengan benda				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1.	GP				√					7
2.	GG				√			√		7
3.	AZ				√				√	8
4.	AD				√			√		7
5.	AM			√					√	7
6.	RM			√					√	7
7.	FF			√					√	7
8.	BI			√					√	7
9.	ST				√				√	8
10.	FF				√				√	8
11.	JR			√					√	7
12.	NO			√				√		7
13.	NV			√				√		7
14.	RA			√				√		7
15.	FZ				√			√		7
16.	DV				√				√	7
17.	DI				√				√	8
18.	AT				√				√	8
19.	BM				√				√	8
20.	FN				√				√	8
Jumlah		72				73				145
Rata-rata		3,6				3,65				7,25

Keterangan :

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata item 1} &= \frac{\text{jumlah skor item 1}}{\text{jumlah anak}} \\ &= \frac{72}{20} \end{aligned}$$

$$= 3,6$$

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata item 2} &= \frac{\text{jumlah skor item 2}}{\text{jumlah anak}} \\ &= \frac{73}{20} \\ &= 3,65 \end{aligned}$$

Data yang dikumpulkan peneliti bersumber dari pengamatan awal dan pengamatan pasca perlakuan terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B pada TK Aisyiyah 52 yaitu:

Tabel 1.3

## Hasil Analisis Nilai Pretest dan Posttest

No.	Pretest	Posttest	d (posttest-pretest)	Xd (d-MD)	X <sup>2</sup> d (xd <sup>2</sup> )
1	2	7	5	0,70	0,4900
2	2	7	5	0,70	0,4900
3	2	8	6	1,70	2,8900
4	2	7	5	0,70	0,4900
5	4	7	3	-1,30	1,6900
6	3	7	4	-0,30	0,0900
7	4	7	3	-1,30	1,6900
8	4	7	3	-1,30	1,6900
9	3	8	5	0,70	0,4900
10	3	8	5	0,70	0,4900
11	3	7	4	-0,30	0,0900
12	4	7	3	-1,30	1,6900
13	3	7	4	-0,30	0,0900
14	3	7	4	-0,30	0,0900
15	2	7	5	0,70	0,4900
16	2	7	5	0,70	0,4900
17	3	8	5	0,70	0,4900
18	4	8	4	-0,30	0,0900
19	4	8	4	-0,30	0,0900
20	4	8	4	-0,30	0,0900
<b>Rata-rata (Md)</b>	3,05	7,35	4,3		
<b>Jumlah</b>				<b>0</b>	<b>14,2</b>
<b>t hitung</b>	<b>2,10239</b>				
<b>t tabel</b>	<b>2,03586</b>				

Setelah itu, untuk mengetahui hasil perkembangan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah 52 peneliti melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest). Untuk menentukan hasil uji coba menggunakan *one group design* dengan *pre-test* dan *post-test* digunakan rumus sebagai berikut : (Arikunto, 2002).

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{N(N-1)}}}$$

Berdasarkan hasil perhitungannya, maka pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini dapat dilihat dari sebelum dan setelah perlakuan yaitu : rata-rata nilai untuk *pretest* adalah 1,6 dan rata-rata nilai *posttest* 3,65. Ini artinya nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari nilai rata-rata *pretest*. Sedangkan untuk nilai t hitung adalah

2.10239 dan nilai t-tabel adalah 2.03586 dengan taraf signifikan 5% dan N = 20. Ini artinya nilai t hitung lebih besar dari nilai t-tabel yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media *power point interaktif* efektif karena mampu mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah 52.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan media *power point interaktif* pada proses pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak-anak TK Aisyiyah 52. Hal ini sejalan dengan pemikiran Hendri (lihat Ilham & Aidin, 2021), yang menurutnya otak manusia terbagi menjadi dua belahan (hemispheres), yaitu belahan kanan (right brain) dan belahan kiri (left brain). Otak kanan terlibat dalam pembentukan emosi, kreativitas, musik, imajinasi, dan fantasi atau imajinasi, serta memori jangka panjang dalam proses mengingat.

Sementara otak kiri lebih berfungsi di bidang-bidang seperti logika, aritmatika, angka, bahasa, dan tulisan. Otak kiri memiliki kecenderungan untuk memiliki memori jangka pendek dalam hal mengingat.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa penelitian metode pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan media *power point interaktif* efektif karena mampu mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah 52, hal ini dapat terlihat dari bagaimana ketika perlakuan (*treatment*) kepada anak pada saat proses pembelajaran, anak terlihat antusias dengan media *power point interaktif* yang diterapkan karena media *power point interaktif* yang digunakan dibuat dengan menarik disertai animasi, audio, dan video interaktif yang mampu menarik perhatian anak dan mampu meningkatkan fokus anak sehingga pada saat tanya jawab anak mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan anak mampu mengerjakan LKA dengan indikator penilaian berkaitan dengan perkembangan kognitif secara baik hal ini dapat terlihat dari hasil *pre-test* dimana 62,5% anak mendapatkan hasil BSB (Berkembang Sangat Baik) dan 37,5% anak mendapatkan hasil BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Maka dapat di simpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan media *power point interaktif* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B pada TK Aisyiyah 52 Sukolilo dengan hasil pengambilan keputusan yaitu :  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak karena T hitung > T tabel ( $2.10239 < 2.03586$ ). Maka dapat dibuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan media *power point interaktif*.

### Saran:

Untuk memfasilitasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif ada baiknya lembaga pendidikan anak usia dini mulai mencari dan menggunakan media-media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak adalah *power point interaktif*. Hasil penelitian yang telah di paparkan di atas semoga dapat di jadikan literatur bagi peneliti selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud, 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud
- Gutek, Gerald Lee (terjemahan), 2015. *Metode Montessori*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hartati, Sri, Zulminiati, 2018. *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Stimulasi Sensori Visual Bagi Guru AUD di Kecamatan Batang Anai*. Jurnal: *Early Childhood Education* vol 2 no 2b
- Paramita, Vidya Dwina, 2017. *Jatuh Cinta Pada Montessori: Seni Mengasuh Anak Usia Dini*. Yogyakarta: B First (PT bentang Pustaka)
- Seefeld, Carol & Barbara A. Wasik, 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, Dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: Indeks
- Sukardi, 2012. *Metodologi penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiono, 2016. *Metode Penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta