

Aud Cognitive Development in Dolupore State Kindergarten by Utilizing Plant Learning Media

Maria Fatima Palu^{1*}, Veronik Tuga², Clotilda Mori³, Maria Jenia Nena⁴, Maria Natalia Defatima Tai⁵, Maria Susanti Anu⁶

Prodi PG-PAUD, STKIP Citra Bakti

Corresponding Author: Maria Fatima Palu mariafatimapalu@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Aud Cognitive Development, Plant Learning Media, Early Childhood

Received : 20 November

Revised : 21 December

Accepted: 22 January

©2022 Palu, Tuga, Mori, Nena, Tai, Anu : This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Early childhood is a group of children who are in a unique growth and development process. Early childhood education is the most fundamental education because the child's development in the future is largely determined by various meaningful stimulations given from an early age. its various potentials. The method is carried out by teaching directly at the Dolupore State Kindergarten school. Through teaching activities it can help the growth and development of early childhood, by helping children to recognize letters and also various types of plants that are in the surrounding environment. simple problems in everyday life in a flexible and socially acceptable way and apply knowledge or experience in new contexts, think logically, cover various differences, classify, pattern, take initiative, plan, and know cause and effect, think symbolically, including the ability to recognize, name, and use the concept of numbers, recognize letters, and be able to present various objects and their imagination in the form of images (Permendikbud No 137 of 2014).

Perkembangan Kognitif Aud di TKK Negeri Dolupore dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Tanaman

Maria Fatima Palu^{1*}, Veronik Tuga², Clotilda Mori³, Maria Jenia Nena⁴, Maria Natalia Defatima Tai⁵, Maria Susanti Anu⁶

Prodi PG-PAUD, STKIP Citra Bakti

Corresponding Author: Maria Fatima Palu mariafatimapalu@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif Aud, Media Pembelajaran Tanaman, Anak Usia Dini

Received : 20 November

Revised : 21 December

Accepted: 22 January

©2022 Palu, Tuga, Mori, Nena, Tai, Anu : This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak dimasa selanjutnya sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Metode yang di lakukan dengan cara mengajar secara langsung di sekolah TK Negeri Dolupore. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, dan pikiran. Kognitif sebagaimana dimaksud meliputi belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Permendikbud No. 137 Tahun 2014).

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan koordinasi motorik halus dan kasar, daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual kecerdasan agama atau religius, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu di arahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak dimasa selanjutnya sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik-integratif agar di masa perkembangan anak mendapatkan stimulasi yang utuh, untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Upaya yang dilakukan dalam rangka pengembangan potensi tersebut melalui program pendidikan yang terstruktur. Komponen untuk pendidikan yang terstruktur adalah kurikulum.

Dunia anak adalah dunia bermain, artinya selama rentang pertumbuhan dan perkembangannya selalu melakukan berbagai aktivitas dengan diselingi bermain. Bermain dijadikan sarana penting bagi anak, karena bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, dan anak akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman, serta memiliki konsep diri yang positif (Fadlillah, 2019; Hairiyah & Mukhlis, 2019).

Bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memahami dunia, mengendalikan emosi, dan mengembangkan imajinasinya sehingga anak aktif membangun pengetahuannya (Amiran, 2016; Holis, 2017). Saat melakukan aktivitas bermain, anak tentunya membutuhkan sebuah permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif (pendidikan). Permainan yang bersifat mendidik di TK disebut dengan permainan edukatif. Permainan dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif, jika permainan tersebut bisa dianalisis dari manfaat penggunaannya (Aprilianto & Mariana, 2018; Saputra, 2019).

TINJAUAN PUSTAKA

Permainan edukatif artinya permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir anak termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Sudiatmika, Cahyawan, & Buana, 2014; Rahman & Tresnawati, 2016). Manfaatnya yaitu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, merangsang pemikiran, meningkatkan motivasi serta bergaul dengan lingkungannya (Putra, 2016; Lestari, Hadi, & Mushafanah, 2019). Permainan edukatif tidak selalu identik dengan bahan daur ulang, tetapi permainan edukatif dapat dikembangkan dengan canggih dan modern sesuai dengan perkembangan zaman. Permainan edukatif semakin canggih memiliki keunggulan yaitu

sebagai media pembelajaran karena prosesnya yang mudah, dapat dimainkan secara berulang-ulang, dan menyenangkan (Satria & Rusda, 2017; Harjanta & Herlambang, 2018). Di TK, permainan edukatif dapat dikemas sesuai dengan tema pembelajaran, seperti tema tanaman sub tema sayur dan buah.

METODOLOGI

Metode yang dilakukan dengan cara mengajar secara langsung di sekolah TK Negeri Dolupore. Melalui kegiatan mengajar dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, dengan cara membantu anak untuk mengenal huruf dan juga berbagai jenis tanaman-tanaman yang berada di lingkungan sekitar. Ada berbagai jenis metode yang dilakukan dalam mengajar yang dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini di TK Negeri Dolupore. Metode yang sering digunakan dalam mengajar yaitu, metode bermain, metode bercerita, menyanyi, dan juga tanya jawab.

Lokasi yang dilaksanakan untuk kegiatan mengajar yaitu di TK Negeri Dolupore yang terletak di desa Mataloko, dengan subjeknya adalah anak-anak murid yang berada di TK Negeri Dolupore dengan jumlah murid 12 orang tahun akademik 2022/2023. Kegiatan mengajar dilakukan guna untuk mengembangkan kognitif anak agar anak dapat mengenal tanaman-tanaman atau pun tumbuhan-tumbuhan lainnya melalui media-media yang akan diberikan oleh guru.

Teknik pengumpulan dalam kegiatan ini yaitu teknik mengajar dan dokumentasi. Teknik mengajar yaitu memberikan pelajaran atau pengetahuan sesuai dengan materi atau juga tema yang ada agar dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan kognitif anak usia dini sedangkan dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumentasi. Dengan menggunakan alat bantu untuk dokumentasi seperti handphone.

HASIL PENELITIAN

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris (Alwi, dkk, 2002). Sedangkan menurut Yusuf (2005) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, dan pikiran. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak yang pada intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Kognitif sebagaimana dimaksud meliputi ;

1. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru,
2. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat,
3. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Permendikbud No. 137 Tahun 2014).

Berdasarkan hasil mengajar perkembangan kognitif anak usia dini di TKK Negeri Dolupore yang dilakukan secara langsung sudah semakin baik. Hal ini didapatkan melalui kegiatan mengajar dengan lima tema yaitu tema tanaman hias, tema buah-buahan, tema tanaman perdu, tema sayur sayuran dan tema jenis-jenis umbi yang dapat membantu perkembangan kognitif anak usia dini di TKK Negeri Dolupore. Berikut hasil mengajar yang dilakukan di TKK Negeri Dolupore dapat dilihat dari tema/subtema diantaranya yaitu :

1. Tanaman Hias
Alat dan bahan yang disiapkan yaitu berbagai tumbuhan bunga, LKA, dan lem
2. Buah-buahan
Alat dan bahan yang disiapkan yaitu, berbagai jenis buah-buahan, LKA
3. Tanaman Perdu
Alat dan bahan yang disiapkan yaitu berbagai tanaman perdu seperti jahe, tomat, lengkus, dan lain-lain, LKA
4. Sayur- sayuran
Alat dan bahan yang disiapkan yaitu sayur sayuran seperti pucuk labu, daun singkong, daun pepaya, bayam, dan lain-lain, LKA
5. Jenis- jenis Umbi
Alat dan bahan yang disiapkan yaitu, bawang merah, LKA. Kegiatan mengajar di lakukan dalam ruangan kelas dengan jumlah murid 12 orang yang terdiri dari 7 siswa dan 5 siswi. Kegiatan mengajar dapat membantu anak untuk memahami tentang manfaat dari berbagai jenis tumbuhan yang diajarkan sesuai dengan tema yang sudah di tentukan.

PEMBAHASAN

Selasa, 15 November 2022

Kegiatan mengajar dilaksanakan di sekolah Tk Negeri Dolupore yang beralamat di Desa Mataloko, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Kegiatan mengajar yang dilakukan dimulai pada jam 08:00-10:00 dengan Tema yang di ajarkan yaitu tanaman hias. Piaget mengatakan bahwa anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka. Anak tidak pasif menerima informasi ,melainkan berperan aktif dalam menyusun pengetahuan mengenai realitas. Pembelajaran yang diharapkan adalah

pembelajaran yang aktif dimana guru sebagai penyedia bahan-bahan seperti ruangan petunjuk-petunjuk yang mendorong anak untuk menemukan sendiri. Berdasarkan kegiatan mengajar yang saya lakukan, saya menggunakan media dari berbagai jenis tanamam bunga, dan menggunakan metode bermain, ceramah, bernyanyi, kemudian melakukan evaluasi. Dari kegiatan mengajar ini pengajar menjelaskan kepada anak tentang kegunaan dari tanamam hias. Dalam penjelasan yang di sampaikan pengajar mengaitkan juga dengan kehidupan sehari hari serta memberikan contoh-contohnya. Kemudian pengajar memberikan bungan-bunga yang sudah di siapkan, kemudian meminta anak untuk mengelompokan tanaman tersebut, dan juga meminta anak untuk menghitung jumlah bunga yang di berikan. Setelah itu pengajar memberikan LKA kepada anak murid untuk belajar menempel huruf yang sdh di sediakan oleh pengajar.

Tema Tanaman, Sub Tema Sayuran dan Buah Buah

Tema tanaman sub tema sayur dan buah merupakan salah satu tema pembelajaran yang diajarkan pada anak kelompok B semester satu di TK yang dapat membantu anak untuk mengetahui manfaat sayur dan buah, mengetahui dan menyebutkan nama-nama sayur dan buah, dan mengetahui keragaman warna yang terdapat pada sayur dan buah, sehingga dapat menstimulasi aspek perkembangan anak, diantaranya yaitu aspek kognitif dan bahasa. Kemampuan kognitif anak merupakan kemampuan komprehensif yang berkaitan dengan kemampuan menalar atau mengingat, memecahkan masalah dari berbagai obyek, serta kemampuan dalam mengenal warna (Norlaila, 2015; Bujuri, 2018). Sedangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik yaitu mampu mengucapkan kalimat panjang, mampu menjadi pendengar yang baik, dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, dan mempunyai perbendaharaan kata yang cukup baik (Hayati, Cholimah, & Christianti, 2017; Hemah, Sayekti, & Atikah, 2018). Permasalahan dari penelitian terdahulu yaitu saat mengenal nama sayuran dan buah-buahan, anak cenderung malas belajar karena bahan ajar yang kurang menarik dan metode digunakan masih bersifat konvensional, seperti guru mengajar dengan cara menunjuk gambar obyek dan memberitahu nama obyek tersebut sehingga membuat rasa ingin tahu anak berkurang (Ayuni Kaffah et al., 2020). Berdasarkan kegiatan mengajar yang saya lakukan di TKK NEGERI DOLUPORE terdapat beberapa aspek yang masuk kedalam tema yang disediakan diantaranya yaitu aspek bahasa, seni, sosial emosional, fisik motorik halus, disini pengajar memberikan kepada murid untuk mengelompokan buah berdasarkan nama, mencicipi buah dan menebak warna pada buah yang disediakan oleh pengajar. Disini pengajar menggunakan metode ,ceramah, Tanya jawab, nyayi, diskusi, evaluasi dan juga bercerita. Kemudian pengajar memberikan LKA kepada anak dan meminta anak mengerjakan LKA tersebut dalam bentuk menyusun abjad sesuai dengan nama buah.

Rabu, 30 November 2022

Kegiatan mengajar ini dilakukan tepat pada pukul 08:00-10:00 di TKK NEGERI DOLUPORE untuk memenuhi tugas pengembangan kognitif AUD dengan tema tanaman dan sub tema tanaman perdu (Jahe, lengkuas,dll). Berdasarkan kegiatan mengajar yang dilakukan disini pengajar melakukan metode bercerita, diskusi, tanya jawab, dan juga metode ceramah. Setelah pengajar memberikan penjelasan kepada anak murid, kemudian memberikan media (Jahe dan lengkuas) kepada anak untuk melihat, sehingga anak bisa mengetahui manfaat dari tanaman tersebut. Pengajar juga memberikan gambar tanaman perdu tersebut agar anak bisa membedakan jenis-jenis tanaman perdu lainnya.

Rabu, 7 Desember 2022

Kegiatan mengajar ini dilakukan tepat pada pukul 08:00-10:00 di TKK NEGERI DOLUPORE untuk memenuhi tugas pengembangan kognitif AUD dengan tema tanaman dan sub tema jenis-jenis umbi (bawang merah dan bawang putih). Berdasarkan kegiatan mengajar yang dilakukan disini pengajar melakukan metode bercerita, diskusi, tanya jawab, dan juga metode ceramah. Setelah pengajar memberikan penjelasan kepada anak murid, kemudian memberikan media (Bawang) kepada anak untuk melihat, sehingga anak bisa mengetahui atau membedakan antara umbi-umbi yang lainnya. Pengajar juga menjelaskan manfaat atau kegunaan dari bawanh tersebut.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, dan pikiran. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak yang pada intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Berdasarkan kegiatan mengajar yang saya lakukan di TKK NEGERI DOLUPORE terdapat beberapa aspek yang masuk kedalam tema yang disediakan diantaranya yaitu aspek bahasa, seni, sosial emosional, fisik motorik halus, disini pengajar memberikan kepada murid untuk mengelompokan buah berdasarkan nama, mencicipi buah dan menebak warna pada buah yang disediakan oleh pengajar. Disini pengajar menggunakan metode ,ceramah, Tanya jawab, nyayi, diskusi, evaluasi dan juga bercerita. Kemudian pengajar memberikan LKA kepada anak dan meminta anak mengerjakan LKA tersebut dalam bentuk menyusun abjad sesuai dengan nama buah.

PENELITIAN LANJUTAN

Disini pengajar menggunakan metode ,ceramah, Tanya jawab, nyayi, diskusi, evaluasi dan juga bercerita. Kemudian pengajar memberikan LKA kepada anak dan meminta anak mengerjakan LKA tersebut dalam bentuk menyusun abjad sesuai dengan nama buah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi. (2002). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Amiran, S.(2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di PAUD Nazareth Oesapa. Jurnal Pendidikan Anak,5(1).
- Aprlianto,A.,& Mariana,W.(2018). Permaianan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan karakter. Nazhruna:Jurnal Pendidkan Islam,1(1),139-158.
- Fadlilla,M.(2019).Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Sudiatmika,I.D.P.A,Cahyawan,A.A.K.A.,& Buana,P.W.(2014). Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber Untuk Mengenal Jenis Jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis Android.Merpati,2(2),215-225. Retrievet From <http://ocs.unud.ac.id//index.php//merpati//arctile/view/17889>.
- Saputra,A.(2019).Permainan Edukatif Anak Usia Dini.PELANGI:Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini 1(1),102-113.<https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>.
- Satria,M.,& Rusda,D.(2017). Aplikasi game edukasi pengenalan alphabet untuk anak usia 3 hingga 5 tahun berbasis android.In jurnal penelitian dosen FIKOM (UNDA) (Vol.4).Retrieved from <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/37>.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 13(1), 184-190. Retrieved from <http://www.sttgarut.ac.id/jurnal/index.php/algoritma/article/view/323>.
- Lestari, S. Y., Hadi, H., & Mushafanah, Q. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Tematik. Jurnal Sinektik, 2(1), 97. <https://doi.org/10.33061/js.v2i1.2979>.
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android dengan Model ADDIE. Jurnal Transformatika, 16(1), 91-97. Retrieved from <https://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/view/894>.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. Jurnal Kariman, 7(2), 265-282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>.

- Holis, A. (2017). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan UNIGA* (Vol. 10). <https://doi.org/10.52434/JP.V10I1.84>.
- Putra, R. C. (2016). Pembuatan Game Edukasi Pintar Memilih Sampah Berbasis Android Publikasi Ilmiah (Universitas Muhammadiyah Surakarta). Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/148612565.pdf>.
- Yusuf, A.M. (2005). *Metodologi Penelitian (Dasar-Dasar Penyelidikan Ilmiah)*. Padang: UNP Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud.
- Norlaila, H. (2015). Upaya Pengembangan Aspek Kognitif Dalam Aktivitas yang Bersifat Eksploratif & Menyelidik (Mencampur Warna) Menggunakan Model Example non Examples di Kelompok B TK Tunas Muda Kec. Simpang Empat Kab. Banjar. *JEA*, 1(1), 66-95. Retrieved from <http://jurnal.uinantasari.ac.id/index.php/jurnalaud/article/view/2147>.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini *Undiksha*, Vol. 9, No. 1, Tahun 2021, pp. 107-116.
- Hayati, N., Cholimah, N., & Christianti, M. (2017). Identifikasi Keterampilan Kognitif Anak Usia 2-6 Tahun di Lembaga PAUD Kecamatan Sleman, Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 181-189. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17705>.
- Hemah, E., Sayekti, T., & Atikah, C. (2018). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1-14. Retrieved from <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jppppaud/article/view/4675>.
- Ayuni Kaffah, S., Nurul Arifah, R., Lastika Rahimsyah, M., Nurfauziah Hayati, A., Bia Alpiansah, A., Ziaul Haq Iskandar, D., ... Firmansyah, R. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mengenai Pengenalan Nama Buah dalam Tiga Bahasa untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2), 2655-6561. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.542>.