

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Alfrida Suwati

alfridasuwati@gmail.com

Universitas Katolik Indonesia St. Paulus Ruteng

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini hendak menunjukkan hasil yang beragam. Beberapa studi mendukung penggunaan teknologi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, sementara yang lain mengemukakan bahwa perlu ada batasan dan pengawasan ketat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan dan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan dan rekomendasi bagi para pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengoptimalkan manfaat teknologi dalam pembelajaran anak usia dini, sambil melindungi dan memperhatikan perkembangan kognitif yang optimal pada tahap ini. Penelitian ini juga dapat menjadi kontribusi berharga dalam pengembangan kurikulum PAUD yang lebih kontekstual dan adaptif kepada perubahan zaman.

Kata Kunci: teknologi, anak usia dini, perkembangan kognitif.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tahap awal dalam perkembangan pendidikan, yang memegang peranan penting dalam membentuk dasar kemampuan kognitif anak-anak. Kemampuan kognitif pada usia dini memainkan peran vital dalam membentuk pondasi perkembangan intelektual anak. Oleh karena itu, penelitian yang berfokus pada pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran terhadap kemampuan kognitif anak usia dini menjadi hal yang semakin relevan. Pembelajaran anak usia dini merupakan pembelajaran berfokus terhadap anak didik berdasarkan aspek perkembangan anak secara pendekatan kurikulum seperti komponen perancangan tentang beragam pengetahuan yang disesuaikan dengan peranan spesifik dari guru melalui persiapan materi dan kegiatan pembelajaran (Ningrum & Wardhani, 2022). Hal tersebut berkaitan dengan keefektifan akan tanggung jawab pertumbuhan anak usia dini untuk menentukan perkembangan dalam tahapan yang berkesinambungan selanjutnya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Prosedur pengelolaan PAUD tentunya berkaitan dengan keterlibatan guru pada saat pembelajaran serta kepala sekolah selaku pengelola organisasi (Yani & Jazariyah, 2021). Menurut Maiza & Nurhafizah (2019), saat ini diharuskan untuk mengikuti kebijakan berdasarkan perkembangan dengan mengedepankan pendidikan. Pernyataan tersebut diperkuat dengan adanya pengamatan yang dilakukan oleh pemerintah terhadap kompetensi guru dimana fungsi guru menjadi kunci yang utama dalam menciptakan pendidikan yang terarah (Zulkarnain et al., 2021). Menurut Aleksankov dalam Shatunova et al., (2019), perubahan sistemik pendidikan harus menjadi dasar model pendidikan baru, antara lain digitalisasi pendidikan, personalisasi pelatihan, pendekatan proyek, integrasi pendidikan formal dan nonformal, pembuatan ruangruang kreatif, dan pembuatan kursus antar universitas (universityhubs). Guru PAUD harus mampu membelajarkan anak dengan melibatkan mereka dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan, mendorong kreativitas,

mengembangkan sikap kemandirian berupa bakat dan minat, serta berfokus membelajarkan anak agar aktif di mana disesuaikan pada tingkat perkembangan, potensi, dan psikologis anak didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka pintu untuk berbagai inovasi dalam bidang pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini. Anak-anak pada usia ini sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan dan pendidikan, sehingga menjadi penting untuk memahami dampak teknologi dalam konteks pembelajaran mereka. Kehadiran teknologi sudah tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia (Wahyudi & Sukmasari, 2014). Mulai dari membuka hingga memejamkan mata, manusia selalu bersanding dengan teknologi. Kehadiran teknologi pasti membawa dampak positif maupun negatif. Dampak dari teknologi, baik positif maupun negatif harus disikapi dengan bijaksana agar kehadiran teknologi dapat memberikan manfaat pada tatanan kehidupan manusia. Hampir semua ranah kehidupan manusia diiringi dengan teknologi, termasuk ranah pendidikan. Pendidikan memerlukan bantuan dari teknologi agar dapat memudahkan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dengan tujuan memudahkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di semua jenjang pendidikan, termasuk didalamnya adalah pendidikan anak usia dini. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini mencakup penggunaan perangkat keras seperti tablet, komputer, dan perangkat mobile, serta perangkat lunak edukatif yang dirancang khusus untuk anak-anak. Hal ini membawa manfaat dalam bentuk pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendidik, dengan potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini juga berpotensi membawa risiko. Terlalu banyak paparan terhadap teknologi atau penggunaan yang tidak tepat dapat mengganggu perkembangan kognitif anak. Di era globalisasi saat di mana kita hidup sekarang, merupakan masa di mana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Yang paling jelas adalah perkembangan alat komunikasi. Yang mulanya dulu hanya ada surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet PC, i-pad dan lain sebagainya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak. Dan jenis dari teknologi itu sendiri lebih beragam. Teknologi yang beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah. Oleh karena itu, penelitian ilmiah yang mendalam diperlukan untuk memahami dampak sebenarnya dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini.

Penggunaan teknologi akan membantu orang dewasa (pendidik maupun orangtua) untuk menjawab keingintahuan pada anak yang tidak dapat dijelaskan secara verbal. Selain itu, Vi (Hardiyana, 2016). Selanjutnya dalam Amandemen Undang Undang Dasar 1945, pasal 28 C ayat 1, yang dinyatakan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas

hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Berdasar pada UUD 1945 pasal 28 C ayat 1 diamanatkan bahwa jenjang pendidikan dapat memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai upaya pengembangan diri. Hal ini menjadi pedoman bahwa diperkenankan mengambil manfaat dari penggunaan teknologi di lembaga PAUD. Hal tersebut diperkuat dengan paparan *Effectively integrating technology into the curriculum demands effort, time, commitment and sometimes even a change in one's beliefs* (Clements, 2002). Saat ini kemajuan teknologi yang sangat cepat membuat anak-anak juga tidak dapat menghindarinya (Sufa, 2015), sehingga dari sejak dini perlu diperkenalkan produk-produk teknologi agar saat dewasa kelak anak akan memanfaatkan produk teknologi dengan bijak. Selain itu menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) menyatakan bahwa untuk menjadi negara maju, Indonesia memerlukan 3 (tiga) hal penting yang harus diperbaiki dan dikuasai, antara lain: 1) Sumber daya manusia; 2) Teknologi; dan 3) Bahasa (Izzati, 2015). Atas dasar beberapa uraian tersebut, maka perlu adanya studi implementasi pemanfaatan penggunaan teknologi bagi pengembangan anak usia dini. Penelitian ini hendak menunjukkan hasil yang beragam. Beberapa studi mendukung penggunaan teknologi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, sementara yang lain mengemukakan bahwa perlu ada batasan dan pengawasan ketat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan dan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan dan rekomendasi bagi para pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengoptimalkan manfaat teknologi dalam pembelajaran anak usia dini, sambil melindungi dan memperhatikan perkembangan kognitif yang optimal pada tahap ini. Penelitian ini juga dapat menjadi kontribusi berharga dalam pengembangan kurikulum PAUD yang lebih kontekstual dan adaptif kepada perubahan zaman.

METODOLOGI

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengaruh penggunaan teknologi gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel yang biasanya ditentukan secara acak untuk diambil data-datanya, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimentasi. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui berapa % pengaruh dari penggunaan teknologi gadget terhadap kognitif anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini populasinya adalah peserta didik yang berusia 5-6 tahun di PAUD X dan Dalam penelitian ini sampelnya adalah 12 orang dari peserta didik kelas B yang berusia 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Observasi

Peneliti ini dapat dilakukan melalui observasi langsung terhadap anak-anak usia 5-6 tahun yang menggunakan media berbasis teknologi, seperti tablet atau komputer. Peneliti dapat mencatat bagaimana anak-anak bereaksi terhadap media tersebut, sejauh mana mereka terlibat, berapa lama mereka menggunakan media tersebut, dan apa jenis aktivitas kognitif yang mereka lakukan saat menggunakan media tersebut.

Wawancara

Peneliti Melakukan wawancara dengan orangtua atau pengasuh anak-anak dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengaruh media berbasis teknologi terhadap kemampuan kognitif anak. Peneliti juga dapat mengajukan pertanyaan terstruktur atau terbuka untuk memahami perspektif orangtua tentang penggunaan media oleh anak-

anak dan bagaimana mereka melihat dampaknya terhadap perkembangan kognitif.

Kuesioner

Dalam penelitian ini peneliti merancang kuesioner atau survei untuk orangtua atau pengasuh anak-anak usia 5-6 tahun. Kuesioner ini dapat berisi pertanyaan tentang pola penggunaan media berbasis teknologi oleh anak-anak, jenis media yang digunakan, durasi penggunaan, dan aktivitas yang mereka lakukan saat menggunakan media tersebut. Selain itu, Anda juga dapat memasukkan pertanyaan tentang perkembangan kognitif anak, seperti kemampuan berbicara, memecahkan masalah, atau keterampilan berpikir kritis.

Validitas instrumen

Validitas merupakan syarat terpenting yang harus dilalui untuk mendapatkan instrumen yang baik. Validitas suatu instrumen penelitian tidak lain adalah kemampuan alat ukur untuk dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen dapat dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis butir instrumen dan membandingkan hitung dan tabel. Rumus yang digunakan untuk menguji tingkat validitas dalam penelitian ini adalah rumus product moment sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X (\sum Y)}{n \sum X^2 - \sum X^2 \{n \sum Y^2 - \sum Y^2\}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi product moment

n = jumlah responden

x = variable bebas

y = variable terkait

$\sum x$ = jumlah skor x

$\sum y$ = jumlah skor y

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara skor x dengan skor y

$\sum x^2$ = jumlah skor x yang dikuadratkan tiap butir

$\sum y^2$ = jumlah skor y yang dikuadratkan tiap butir

Uji coba instrumen dilakukan pada 12 siswa usia 5-6 tahun di Kelas A2 PAUD X. Pengujian validitas tiap butir yang digunakan adalah analisis item atau butir yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah skor tiap butir dengan menggunakan rumus product moment

Reliabilitas instrumen

Reliabilitas merupakan syarat kedua untuk mendapatkan suatu instrumen yang baik. Pada pengujian reliabilitas ini pengumpulan data yang digunakan memakai lembar observasi dengan menggunakan dua penilaian agar tidak subjektif dan data yang dihasilkan tidak bias. Reliabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu instrumen yang reliabel berarti instrumen tersebut dapat dipercaya sehingga untuk menghitung reliabilitas instrumen pengaruh media berbasis teknologi terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun dapat menggunakan rumus Anova hoyn, yaitu:

$$r = \frac{RJK_s - RJK(R)}{RJK(s)}$$

Keterangan :

r = reliabilitas

$RJK(s)$ = rata-rata jumlah kuadrat antara subjek

$RJK(r)$ = rata-rata jumlah kuadrat residu

Teknik analisis data

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah data hasil pretest, posttest pengaruh penggunaan media berbasis teknologi terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Sebelum data yang sudah dikumpulkan dianalisis hipotesis, terlebih dahulu data-data tersebut harus memenuhi beberapa prasyarat. Adapun prasyarat tersebut meliputi uji normalitas:

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, maka penulis melakukan uji normalitas dengan rumus uji Liliefors.

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel.

Rumus Uji Normalitas

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan:

Z_i = Skor Baku

X_i = Skor Data

$\bar{X}$ = Mean

S = Simpangan Baku/Standar Deviasi (DS)

Setelah dilakukan uji normalitas dan data terbukti berdistribusi normal, maka selanjutnya penulis melakukan uji hipotesis (Uji T)

Uji hipotesis

Pada penelitian ini uji hipotesis yang penulis gunakan yaitu menggunakan Microsoft Excel dengan rumus berikut:

Rumus Uji Hipotesis:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{\sigma_x / \sqrt{n}}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = rata-rata sampel

μ = rata-rata populasi

σ_x = simpangan baku sampel

n = banyak data derajat kebebasan = db untuk uji $t = N-1$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat penilaian frekuensi penggunaan teknologi (gadget) pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 1. penggunaan alat teknologi (gadget)

No	Lama penggunaan	Presentase	Frekuensi
1	<1	12	100%
2	>2	0	0
	Total	12	100%

Menunjukkan bahwa responden yang menggunakan gadget 1 Jam/hari yaitu 12 orang (100%) artinya seluruh responden menggunakan gadget dengan kategori tinggi, sedangkan yang menggunakan gadget dalam kategori rendah adalah 0.

Tabel 2. Perkembangan Kognitif

No	Nama	Skor	Presentase
1	EJ	15	34.09%
2	AS	31	70,45%
3	AR	34	77,27 %
4	FN	34	77.27%
5	NJ	24	54.54%
6	YG	32	72,72%
7	JM	26	59.09%
8	EN	19	43.18%
9	ET	36	81.81%
10	MA	33	75.00%
11	FI	21	47.73%
12	AB	20	45.45%

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dari rata-rata (mean) skor anak yaitu 27,08. Dengan skor tertinggi keterlambatan perkembangan kognitif setelah berlebihan bermain gadget yaitu LM dengan skor 36 yaitu 81,81% yang artinya skor ini tergolong tinggi, sedangkan skor terendah yaitu 15 dengan persentase 34,09%.

Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengevaluasi apakah sampel terdistribusi secara teratur atau tidak. Tes Lilliefors digunakan dalam penelitian ini karena ukuran sampel di bawah 30 peserta. Statistik hasil perkembangan kognitif anak usia pemanfaatan gadget di PAUD X secara umum berdistribusi setelah dilakukan perhitungan karena: Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis (Uji T)

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka penulis melanjutkan analisis data menggunakan uji T untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini: Diberikan interpretasi terlebih dahulu yaitu $db = N - 1 = 12 - 1 = 11$. dengan db 11 dan taraf signifikan 5% diperoleh harga kritik 2,20. Jika $t_{5\%}$ to maka H_a diterima dan H_0 ditolak Jika $t_{5\%} > t_o$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak Dari olahan data diperoleh terhitung = 2,47 > $t_{tabel} = 2,20$ nilai signifikan $t > 0,05$ maka H_a diterima artinya ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD X. Interpretasi : H_a = tidak ada pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini PAUD X H_0 = ada pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD X.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat dijabarkan sebagai berikut pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD X. Data penelitian penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini ini diketahui dari pengukuran menggunakan kuesioner (angket) yang menunjukkan bahwa skor anak paling tinggi mendapatkan (81,81%) dan skor terendah yaitu (34,09%), seluruh sampel yang digunakan sudah diobservasi dan dipilih anak yang menggunakan waktu penggunaan gadget lebih dari 2 jam per harinya. Hasil uji statistik menggunakan cara manual dan Microsoft Excel dengan menggunakan uji statistik satu sampel parametrik dapat diketahui bahwa diperoleh thitung 2,47 dengan nilai tabel 2,20 dimana taraf signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Berdasarkan nilai hitung 2,47 > 2,20 maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disintesis secara garis besar, bahwa terdapat pengaruh positif dalam menggunakan gadget menyebutkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kognitif anak, interaksi edukatif keluarga menunjukkan thitung sebesar 4,71 dengan probabilitas signifikan 0,000, hal ini menunjukkan bahwa tingkat signifikan lebih kecil dari taraf $\alpha = 0,05$. Penggunaan gadget dan interaksi keluarga secara simultan berpengaruh positif yang signifikan terhadap kognitif anak. Melalui penelitian tersebut, dijabarkan bahwa alasan adanya hasil positif dari interaksi anak menggunakan gadget dikarenakan anak sejatinya adalah pembelajar yang aktif, anak secara natural memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga anak secara aktif mencari tahu informasi untuk membantu pemahaman dan kesadaran realitas yang dihadapi anak (Rahmawati & Latifah, 2020; Marinding, 2020). Berdasarkan rata-rata hasil skor yang diperoleh dan sejalan dengan penelitian tersebut, menunjukkan penggunaan gadget mempengaruhi perkembangan kognitif anak, dengan begitu dapat diketahui bahwa ada pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada penyajian serta pembahasan data yang telah dibuat, maka diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan penggunaan teknologi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. , hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis satu sampel parametrik dengan hasil diperoleh diperoleh thitung= 2,47 $\square$ ttabel = 2,20 dengan nilai taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan ada pengaruh positif penggunaan teknologi gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD X. Hasil perhitungan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini di Desa Teluk

DAFTAR PUSTAKA

- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1). [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Fakhrudin, A. U. (2018). sukses menjadi guru PAUD. PT Remaja Rosadakarya.
- Filtri, H., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1175>
- Hidayati, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Panca Mukti Kecamatan Pondok Kelapa Bengkulu Tengah. [Diploma Thesis, IAIN Bengkulu]. E-Repository Perpustakaan IAIN Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5568/>
- Karim, M. B. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. In *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2).