




PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOPER PINTAR (*SMART SUITCASE*) UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Fiqqi Rahmatul Mukaromah¹, Tomas Iriyanto², Nur Anisa³

Universitas Negeri Malang^{1,2,3}

Email Korespondensi: fiqqirm@gmail.com 

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel: Masuk: 18 September 2024 Diterima: 31 Desember 2024 Diterbitkan: 31 Desember 2024 Kata Kunci: Koper Pintar; Kognitif; Mengenal Angka.	Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya dalam pembelajaran yang belum memadai dan bervariasi dalam menstimulasi kognitif mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun. Kurangnya variasi dalam belajar yang menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah dan menggunakan lembar kerja anak merasa bosan dan kurang tertarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran koper pintar (<i>smart suitcase</i>) yang dapat menstimulasi kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun dalam memahami konsep bilangan 1-20. Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development dengan model ADDIE, analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Pada penelitian ini menggunakan validator ahli materi, ahli media, dan pengguna, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan anak-anak TK kelompok B. Hasil pengembangan media pembelajaran koper pintar (<i>smart suitcase</i>) berdasarkan hasil validasi ahli materi, didapatkan presentase 78%. Hasil validasi ahli media, didapatkan presentase 72%. Hasil validasi ahli pengguna, didapatkan presentase 96%. Selanjutnya dilakukan perhitungan hasil uji coba kelompok kecil didapatkan hasil presentase 92% dan kelompok besar didapatkan hasil presentase 96%.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. media pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif bermanfaat untuk anak sebagai alat yang membantu perkembangan anak diantaranya alat permainan yang dapat mengembangkan perkembangan anak (Fatimah et al., 2023). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan untuk diterima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian pada peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak selalu digunakan didalam kelas namun juga bisa diluar kelas. Media pembelajaran ini dapat memberikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan kepada anak (Wicaksana & Rachman, 2018). Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga melahirkan kreatifitas dan karya inovasi anak. Media pembelajaran dapat menstimulasi anak dalam pengembangan fikiran dan minat anak sehingga terjadi proses pembelajaran (Zaman et al., 2010).

Anak usia dini dalam perkembangan ada enam aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni, salah satu aspek yang dikembangkan untuk anak usia dini adalah pengembangan kognitif. Stimulasi yang diberikan kepada anak sebaiknya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak pada kelompok usianya. Kebutuhan satu anak dengan anak yang lain akan berbeda, banyak faktor yang mempengaruhi setiap anak yaitu faktor genetik dan biologis (Hasliza & Anisa, 2020). Pengembangan kognitif pada anak berkaitan dengan sebuah

proses mengingat, pengambilan keputusan, serta pemecahan masalah (Hafiza et al., 2024). Pengembangan Kognitif adalah sebagai salah satu dari pengembangan anak usia dini yang berperan penting dalam kehidupan pembelajaran. Kemampuan kognitif membantu anak dapat memberdayakan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhannya dan masyarakat (Valentina Dewi et al., 2023). Kemampuan kognitif anak ditunjukkan dengan cara melaksanakan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan yang mengandung unsur edukatif (Martini, 2024). Kognitif adalah suatu proses berfikir, kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang dilakukan anak. Anak akan memahami apa yang terjadi dilingkungan dan anak akan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan masalah (Pahrul & Amalia, 2020).

Pengenalan konsep bilangan sangat penting untuk dikuasai oleh anak maka akan menjadi dasar penguasaan konsep-konsep matematika dijenjang pendidikan berikutnya (Puspita, 2022). Mengenalkan matematika pada anak usia dini dapat menstimulasi aspek kognitif khususnya dalam pengenalan konsep lambang bilangan (Anisa et al., 2020). Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan untuk memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat tinggi untuk mengenal matematika (Mulyaningsih, 2020). Mengetahui lambang bilangan dengan menggunakan permainan dapat membantu anak mengembangkan keterampilan bekerja mandiri, ketahanan, kepercayaan diri, ketekunan, dan semangat pantang menyerah (Amalia & Rachmi, 2024). Kemampuan mengenal konsep bilangan anak terdapat pengaruh yang positif dan sangat signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan (Kurnia, 2018). Konsep bilangan perlu diberikan kepada anak cara yang tepat dengan cara menyebutkan dan mengurutkan bilangan 1-20, mengurutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-20 (Puspita, 2022). Kegiatan konsep bilangan pada anak disesuaikan dengan tahap perkembangan anak yang masih suka bermain, maka pembelajaran mengenal konsep bilangan di TK dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui penggunaan media pembelajaran (Septiviani, 2024).

Pengenalan konsep bilangan dalam pembelajaran kurang dipahami dengan baik oleh anak dan terbatasnya jenis media yang digunakan (Ashari et al., 2023). Pembelajaran dengan bermain akan terlaksana dengan baik anak akan tertarik dengan media pembelajaran yang bervariasi dan anak tidak akan bosan (Retnaningrum & Umam, 2021). Perlu dikembangkan media pembelajaran dengan inovasi baru yang mendukung kemampuan kognitif pada anak, khususnya mengenal angka. Berdasarkan hasil observasi di 3 TK di Kabupaten Trenggalek (TK Mutiara Insani, TK Bayangkari, TK Darmawanita) ditemukan fakta mengalami kendala dalam kegiatan pembelajaran dikelas antara lain: (1) kurangnya kesediaan media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan kognitif; (2) media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan lembar kerja anak dan papan tulis; (3) anak cepat bosan dalam proses pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi; (4) guru masih mengalami kesulitan dalam hal pembuatan media pembelajaran yang nyata; (5) kurangnya kesediaan media pembelajaran mengenal angka.

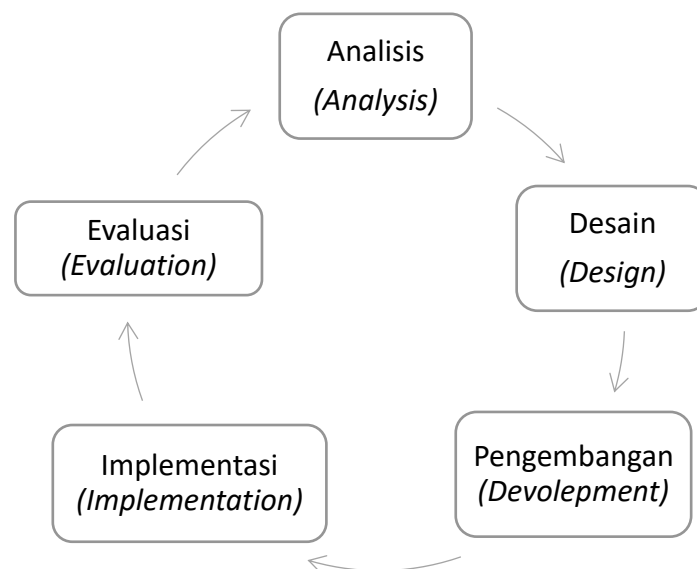
Solusi permasalahan tersebut adalah membuat media pembelajaran mengenal angka yang menyenangkan. Salah satu contoh dengan cara mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk media yang dapat menstimulasi pengembangan kognitif (Putri & Ningrum, 2023). Dengan demikian guru melakukan alternatif dengan memanfaatkan media pembelajaran mengenal angka dengan berbagai bentuk anak akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran akan mudah dipahami oleh anak dengan menggunakan alat permainan edukatif yang didalamnya terdapat berbagai macam bentuk, warna, gambar. Media pembelajaran yang bervariasi sesuai tema anak akan tertarik. Media pembelajaran mengenal angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran disekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak (Puspita, 2022).

Produk yang dikembangkan didesain dengan sesuai permasalahan yang telah didefinisikan. Dengan cara mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk media yang dapat

menstimulasi pengembangan kognitif. Peneliti memperoleh suatu alternatif dengan mengembangkan dan merancang suatu media pembelajaran yang bernama koper pintar (*smart suitcase*) yang sederhana, aman, menarik dan menyenangkan bagi anak. Media pembelajaran koper pintar (*smart suitcase*) ini merupakan pembelajaran mengenal angka 1-20, pengenalan penjumlahan, pengurangan untuk menambah sumber referensi tambahan materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang berfariai dapat memberikan anak semakin semangat dalam mengenal angka dengan berbagai bentuk sehingga mampu menarik minat anak dalam belajar (Putri & Ningrum, 2023). Peneliti memberikan manfaat yang penting bagi anak materi pendidikan. Dengan memberikan manfaat diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar anak usia dini dengan mendukung kemajuan masa depan anak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh oleh Dick dan Carry tahun 1996 (Sugiyono, 2010). Prosedur penelitian dalam pengembangan media pembelajaran koper pintar (*smart suitcase*) memiliki tahapan yang dilakukan, diantaranya: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*devolepment*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Berikut merupakan rancangan model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Analisis ini adalah tahap pertama yang dilakukan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran. Dilakukan dengan menganalisis kebutuhan media yang diperoleh lembaga TK. Tahap desain adalah melakukan perancangan media dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap analisis sebelumnya disimpulkan dan dilakuakn perencanaan sehingga menghasilkan media Koper Pintar. Tahap pengembangan adalah mengembangkan rancangan media pembelajaran koper pintar (*smart suitcase*) yang telah dirancang. Melakukan konsultasi untuk validasi kepada validator ahli media, ahli materi dan guru tk kelompok B, melakukan revisi terhadap penelitian dan saran yang diberikan media yang layak. Tahap implementasi adalah uji coba produk pada kelompok B di 3 TK kota Trenggalek meliputi uji coba kelompok kecil sebanyak 5 anak dan uji coba kelompok besar sebanyak 10 anak. Tahap evaluasi adalah tahap mengetahui kualitas dan kelayakan media.

Jenis penelitian dalam pengumpulan data yaitu data kualitatif, didapatkan dari penilaian, kritik, dan saran meliputi observasi dan angket. Selanjutnya data kuantitatif didapatkan dari penilaian ahli materi, ahli media, ahli pengguna, dan uji coba kelompok B. Hasil analisis berikut berguna untuk acuan

pengembangan revisi produk sehingga layak untuk digunakan. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi akan bermanfaat guna memahami kevalidan. Adapun rumus untuk mengelola data berupa kelayakan atau validitas dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% =$$

Sumber : (Akbar, 2013)

V = Validasi

TSe = Total skor emperis (hasil uji komprtensi yang dicapai)

TSh = total skor maksimal yang diharapkan

100% = konstanta

Kriteria ketercapaian produk dapat dijelaskan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi

Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan)	Tingkat Validasi
81,00% - 100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa revisi
61,00% - 80,00%	Cukup valid cukup efektif dapat digunakan namun perlu revisi kecil
41,01% - 60,00%	Kurang valid, perlu perbaikan besar, disarankan tidak digunakan.
21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid tidak bisa digunakan

Sumber: (Akbar, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pengembangan yang dicapai adalah suatu media pembelajaran yang dinamakan Koper Pintar (*smart suitcase*) berbasis media, yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan anak pada anak usia 5-6 tahun dalam memahami konsep bilangan 1-20. Media pembelajaran koper pintar (*smart suitcase*) ini berbentuk koper yang berisi berbagai macam media yang dapat digunakan oleh pengguna anak maupun guru. Berikut tampilan koper pintar (*smart suitcase*).



Gambar 2. Tampilan Dalam Koper Pintar (*Smart Suitcase*)

Koper pintar (*smart suitcase*) dikembangkan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang berusia 5-6 tahun. Setelah tahap pembuatan media pembelajaran selesai, proses selanjutnya validasi dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli maret, ahli media, dan ahli pengguna guru TK kelompok B. Penilaian terhadap kevalidan produk dilakukan dengan menggunakan lembar validasi, menilai aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan. Data kualitatif diperoleh melalui evaluasi instrumen validasi, sementara data kualitatif diperoleh melalui masukan yang disampaikan oleh validator dan guru kelas. Berikut merupakan hasil validasi yang telah diperoleh.

Pembahasan

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penelitian	Penelitian		P (100%)
		Tse	Tsh	
1.	Keefektifan Koper Pintar (<i>Smart Suitcase</i>)	20	25	80%
2.	Keefisienan Koper Pintar (<i>Smart Suitcase</i>)	20	25	80%
3.	Kemenarikan Koper Pintar (<i>Smart Suitcase</i>)	19	25	76%
Jumlah		59	75	78%

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi dapat diketahui bahwa materi yang terdapat pada koper pintar (*smart suitcase*) dikatakan cukup efektif dengan presentase capaian 78% dan tingkat validitas cukup efektif sehingga sedikit revisi dan dapat diterapkan secara langsung.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penelitian	Penelitian		P (100%)
		Tse	Tsh	
1.	Keefektifan Koper Pintar (<i>Smart Suitcase</i>)	16	20	80%
2.	Keefisienan Koper Pintar (<i>Smart Suitcase</i>)	18	25	72%
3.	Kemenarikan Koper Pintar (<i>Smart Suitcase</i>)	20	30	66%
Jumlah		54	75	72%

Berdasarkan uji validitas ahli media dapat diketahui bahwa media pembelajaran koper pintar (*smart suitcase*) dikatakan cukup valid dengan presentase 72% dan tingkat validitas cukup efektif sehingga sedikit revisi dan dapat diterapkan secara langsung. Terdapat juga data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi sebagai berikut:

- 1) Koper sebaiknya dapat dimanfaatkan sebagai medianya, tidak hanya sebagai alat penyimpanan.
- 2) Media dari tutup botol dibuat sesuai standar, jangan ada yang tinggi dan rendah harus sama.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Pengguna

No	Aspek Penilaian	TK KB 52			TK DWP K			TK MI		
		Tse	Tsh	P (100%)	Tse	Tsh	P (100%)	Tse	Tsh	P (100%)
1.	Keefektifan	20	20	100%	18	20	90%	18	20	90%
2.	Keefisienan	20	20	100%	18	20	90%	19	20	95%
3.	Kemenarikan	20	20	100%	20	20	100%	20	20	100%
Jumlah		60	60	100%	56	60	93%	57	60	95%
Tse		173								
Tsh		180								
Jumlah		96%								

Berdasarkan uji validitas ahli pengguna dapat diketahui bahwa media pembelajaran koper pintar (*smart suitcase*) dikatakan evaktif dengan presentase 96% dan tingkat validitas sangat valid bisa dipakai tanpa perbaikan.

Tabel 5. Akumlasi Total Keseluruhan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	P(100%)
1.	Keefektifan	50	60	83%
2.	Keefisienan	42	45	93%
3.	Kemenarikan	60	60	100%
Jumlah		152	165	92%

Data pada tabel 5 hasil uji coba kelompok kecil yang menunjukkan bahwa hasil keseluruhan uji coba kelompok kecil diperoleh skor yaitu 152 dengan prresentase 92%. Artinya media pembelajaran koper pintar (*smart suitcase*) termasuk kualifikasi kriteria pada tingkat pencapaian dengan skor presentase 81%-100% yaitu sangat efektif, sangat efisien, sangat menarik dapat digunakan dengan tanpa revisi. Yang menunjukkan bahwa temuan analisis pada tingkat validitas valid dan dapat diterapkan secara langsung.

Tabel 6. Akumlasi Total Keseluruhan Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	P(100%)
1.	Keefektifan	112	120	93%
2.	Keefisienan	86	90	95%
3.	Kemenarikan	120	120	100%
Jumlah		318	330	96%

Data pada tabel 6 hasil uji coba kelompok besar yang menunjukkan bahwa hasil keseluruhan uji coba kelompok besar diperoleh skor yaitu 318 dengan prresentase 96%. Artinya media pembelajaran koper pintar (*smart suitcase*) termasuk kualifikasi kriteria pada tingkat pencapaian dengan skor presentase 81%-100% yaitu sangat efektif, sangat efisien, sangat menarik dapat digunakan dengan tanpa revisi. Yang menunjukkan bahwa temuan analisis pada tingkat validitas valid dan dapat diterapkan secara langsung.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, didapatkan presentase 78%. Hasil validasi ahli media, didapatkan presentase 72%. Hasil validasi ahli pengguna, didapatkan presentase 96%. Selanjutnya dilakukan perhitungan hasil uji coba kelompok kecil didapatkan hasil presentase 92% dan kelompok besar didapatkan hasil presentase 96%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran koper pintar (*smart suitcase*) telah memenuhi kriteria tingkat pencapaian skor 81%- 100% menurut Akber (2017), yaitu sangat efektif, sangat efisien, sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi.

PENUTUP

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media koper pintar (*smart suitcase*) layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut telah memenuhi kriteria tingkat pencapaian skor, yang sangat efektif, sangat efisien, sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil dibuktikan melalui data yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna, serta uji coba kelompok di 3 TK, yaitu TK Kemala Bhayangkari 52, TK DWP Kelutan, dan TK Mutiara Insani. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya bisa dapat mengembangkan penelitian ini dengan membuat media pembelajaran yang berbagai macam bentuk dan lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran (Cetakan 2)*. Remaja Rosdakarya.
- Amalia, N., & Rachmi, R. (2024). *Flash Card Sebagai Media Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*. 8.
- Anisa, N., Fitriani, Repna, M., & Kustiawan, U. (2020). Development of Mathematic Tower Games To Practice Ability To Recognize the Concept of Number Symbols in Early Childhood. *Journal Early Childhood and Primary Education*, 1(1), 100–106.
- Ashari, N., Jalil, N., Mustafa, N. A., Nurhamna, Dasman, E. F., & Nurhaskin. (2023). Pengenalan Konsep Matematika Dalam Permainan Monopoli Untuk Kelas B. *JP2KG (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 4(1), 1–12.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Hafiza, H., Wati, K. S., & Safitri, D. (2024). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik. *Alzam Jurnal: Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 11–20.
- Hasliza, P., & Anisa, N. (2020). Pengembangan Permainan Jelajah Telapak Kaki Ceria Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 26–35.
- Kurnia. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini*. 5(3), 2474–2480.
- Martini, R. dan F. (2024). Dampak Permainan Lego terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Telenursing (Joting)*, 6, 447–455.
- Mulyaningsih. (2020). *PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI PENDAHULUAN Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang ditujukan bagi anak- anak usia 4-6 tahun untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar anak dapa*. 1(1), 29–40.
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Puspita, Y. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kantong Angka. *PAUD Teratai*, 4(1), 112–118.
- Putri & Ningrum. (2023). *Pengembangan media kongka (koper angka) untuk menstimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun*. 9, 298–311.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.52802/twd.v5i1.120>
- Septiviani, E. (2024). *Volume 3 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 465-473 PENGGUNAAN MEDIA MANIPULATIF DALAM KEGIATAN MENGENAL KONSEP BILANGAN DI TK KRISTEN IMMANUEL*. 3, 2715–2723. <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i3.72221>
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Valentina Dewi, E. R., Hibana, H., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267–282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 34. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf