

Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Vindy Lestari Putri¹, Arwendis Wijayanti², Narendra Dewi Kusumastuti³

PG-PAUD STKIP Modern Ngawi

e-mail: vindylestariputri@gmail.com, narendradewi.k@gmail.com

Abstrak

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan sedini mungkin. Agar perkembangan kognitif dapat tercapai maka diperlukan alat dan media untuk merangsang perkembangan anak usia dini supaya dalam bermain, anak dapat seraya belajar. Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru serta melakukan observasi bahwa terdapat beberapa anak yang kesulitan mengenal angka, mengatur benda berdasarkan ukuran bentuk. Permasalahan yang terlihat adalah media dan metode pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran kognitif masih terbatas. Peneliti bersama dengan guru menindaklanjuti masalah tersebut dengan mengembangkan Media Frueelin dirancang dengan menggunakan metode penelitian Research and Development untuk pengumpulan data maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yaitu melakukan observasi, wawancara dan juga validasi ahli. Harapannya *frueelin* menjadi salah satu media permainan yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di KB Kamboja kec. Mantingan. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan di KB Kamboja menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 Tahun setelah bermain Frueelin.

Kata Kunci : Frueelin, Roda Putar, Kognitif, Anak Usia Dini

Abstract

Cognitive development is a very important development to be developed as early as possible. In order for cognitive development to be achieved, tools and media are needed to stimulate early childhood development so that children can play while learning.. Researchers have conducted interviews with teachers and observed that there are some children who have difficulty recognizing numbers, arranging objects based on shape sizes. The problem that appears is that the media and learning methods that are attractive in cognitive learning are still limited. The researcher along with the teacher followed up on this problem by developing Frueelin Media designed using the Research and Development research method for data collection, so the researcher used qualitative and quantitative approaches, namely conducting observations, interviews and also expert validation. The hope is that frueelin will become one of the game media that can improve the cognitive development of early childhood in KB Kamboja, Mantingan.

Keywords: Frueelin, Rotating wheel, Cognitive, Early Childhood

PENDAHULUAN

Anak usia dini ialah anak yang sedang berada pada masa perkembangan sangat pesat. Masa ini menjadi periode awal yang sangat menentukan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya kehidupan anak nantinya, oleh karena itu sangat perlu dan penting bagi guru dan orangtua dalam mengembangkan segala aspek perkembangan pada anak termasuk perkembangan kognitifnya. Berbagai cara dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan anak. Pernyataan dari (Izzati, L & Yulsofriend, 2020).

Anak usia dini menurut Mansur (2005:88) adalah sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia dini berada pada masa dimana pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan pada usianya.

Mendidik anak usia dini harus dilaksanakan dengan benar dan hati-hati, untuk meningkatkan semua aspek perkembangan pada anak usia dini yang meliputi : perkembangan fisik, perkembangan motorik, nilai agama dan moral, bahasa, seni, sosial emosional dan kognitif. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan dasar pembentukan kepribadian pada anak. Tujuannya yaitu untuk membentuk anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Farida Herna Astuti dan Hapziah (2020) menyatakan anak usia dini adalah anak yang memiliki usia 0-6 tahun menurut sistem pendidikan nasional, agar memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang baik anak belajar melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan dunia anak dengan bermain anak mendapatkan stimulus yang tepat dan memahami kehidupan sehingga aspek perkembangan anak dapat tercapai.

Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan berdasarkan kelompok usianya, yang pertama yaitu tempat penitipan anak dan SPS untuk anak usia 0 sampai dengan 6 tahun, yang kedua kelompok bermain untuk usia 2 sampai 4 tahun, yang ketiga Taman Kanak-kanak (TK) untuk usia 4 sampai dengan 6 tahun. Anak usia dini adalah pribadi unik yang mempunyai pemikiran sendiri serta tingkat perkembangan yang berbeda-beda. Pada usia dini merupakan usia keemasan bagi anak yaitu diawal kelahiran hingga usia 6 tahun. 80% otak anak bekerja pada usia ini serta pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek pada usia tersebut. Pada usia dini sangat penting mendapatkan stimulus yang tepat dan memahami kehidupan sehingga aspek perkembangan anak dapat tercapai. Salah satu aspek yang sangat penting yaitu perkembangan kognitif. Tercapainya perkembangan kognitif anak dapat mengembangkan pemikiran-pemikirannya untuk menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya dan dapat mengeksplorasi dunia sekitar untuk membantu anak dalam tahap perkembangan selanjutnya.

Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan merupakan kemampuan untuk mempelajari ketrampilan dan konsep baru. Ketrampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta ketrampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Masykouri, & Pudjiati 2011:6). Kemampuan seseorang dalam ketrampilan pengenalan konsep baru dan juga kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah dengan cepat. Agar perkembangan kognitif dapat tercapai maka diperlukan alat dan media untuk merangsang perkembangan anak usia dini supaya dalam bermain, anak dapat seraya belajar.

Media *Frueelin* ini difokuskan dalam perkembangan kognitif pada aspek matematika. Matematika merupakan kemampuan yang harus dikembangkan pada masa prasekolah. Kemampuan matematika yaitu kemampuan menggunakan angka-angka untuk menghitung, mengenal bentuk-bentuk, mengklasifikasikan atau mengelompokkan, menggunakan konsep matematis, menerapkan matematika pada kehidupan sehari-hari, serta peka terhadap pola tertentu (Koesmadi D.P, 2018)

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Gardner (2000:4) menyatakan bahwa kognitif sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Sedangkan dijelaskan oleh Wolfolk (1995:21). Kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Selain perkembangan kognitif aspek lain yang sama pentingnya untuk dikembangkan adalah perkembangan motorik pada anak usia dini. Perkembangan motorik dibagi menjadi dua, yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan aktivitas gerak yang terkoordinasi dari beberapa bagian tubuh dan menggunakan tenaga yang lebih untuk melakukannya, sedangkan perkembangan motorik halus merupakan perkembangan aktivitas gerak koordinasi yang menggunakan tenaga relatif sedikit (O. Tanto & Kristanto, 2015).

Hakikat anak usia dini, dunia anak merupakan dunia bermain. Sangatlah penting untuk menekankan aktivitas bermain anak yang juga diselipkan pembelajaran-pembelajaran didalamnya. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek, sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada suatu kegiatan ke kegiatan lain yang dianggap anak lebih menarik.

Pendidikan anak usia dini sangat ditekankan pada pemberian rangsangan untuk membentuk kepribadian anak secara utuh dan mencapai perkembangan secara optimal karena anak berada pada masa perkembangan sangat pesat yang tidak dapat dicapai pada masa lainnya. Supaya kegiatan selalu ada unsur pembelajaran dan juga ada unsur keceriaan, maka penting sekali adanya media dalam pembelajaran untuk anak usia dini.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat merangsang aspek perkembangan anak untuk mempelajari hal baru. Azhar (2011:15) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas. Lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Hal tersebut ditegaskan oleh Brigs (1977:87) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti ; buku, film, video dan sebagainya.

Elisa Novie Azizah (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa bagian integral yang perannya penting pada Taman Kanak-Kanak guna menuju kompetensi harapan adalah media pembelajaran. Media berperan sebagai wahana untuk mendekatkan persepsidan pemahaman guru dengan daya tangkap anak. Media juga dapat meningkatkan kualitas serta mutu pembelajaran, sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru kepada anak.

Peran orangtua dan juga pendidik sangat penting untuk merangsang perkembangan anak usia dini. Permasalahannya yang terlihat sekarang ini adalah media dan metode yang menarik serta menyenangkan dalam pembelajaran kognitif sangat terbatas. Kebanyakan anak usia dini mengalami kesulitan untuk bisa duduk diam dan mengikuti pembelajaran dengan tenang. Selain itu keterbatasan media untuk merangsang perkembangan kognitif menyebabkan anak belajar secara pasif menggunakan metode yang tidak menarik dan monoton sehingga membuat anak menjadi jenuh saat mengikuti pembelajaran di kelas. Selama ini sebagian besar kegiatan yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah menggunakan majalah atau lembar kerja anak untuk dikerjakan anak dan terkadang menggunakan maze. Hal tersebutlah yang membuat anak sering asal-asalan dan menjadi jenuh dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Maka ditakutkan akan menjadikan adanya kegagalan pemahaman oleh anak usia dini sehingga berdampak pada perkembangan anak selanjutnya.

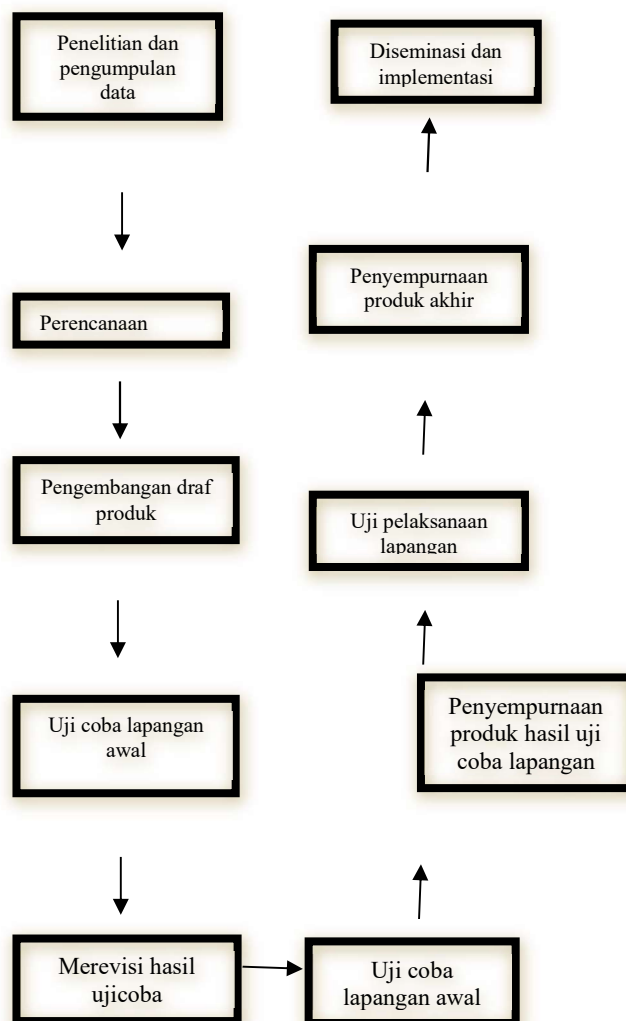
Berdasarkan hal tersebut, peneliti dan guru berdiskusi dan bekerjasama untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui roda putar. Roda putar menurut jaelani (2012) roda merupakan obyek berbentuk bundar atau lingkaran dan putar adalah gerakan berkeliling atau berganti arah. Sehingga dapat dilihat secara garis besar, roda putar merupakan obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berputar atau berganti arah yang dapat digerakkan dengan cara diputar. Roda putar adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sector/bagian yang di dalamnya terdapat kartu soal (Wahyuni, 1977:87)

Adanya roda putar ini maka peneliti mengembangkan media *Frueelin (Fruit Wheel Spin)* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Pada media *Frueelin* ini terdiri dari dua bagian yang berbeda ukuran yaitu ukuran 20cm dan juga 30cm. Pada ukuran yang besar tersebut terdapat gambar sesuai dengan tema yang sudah direncanakan. Anak dapat memutar lingkaran yang berukuran kecil dan dapat melihat angka yang ada pada lingkaran yang lebih besar dari celah lingkaran berukuran kecil tersebut. Setelah menentukan gambar yang dituju maka anak dapat menghitung gambar serta menunjukkan angka yang ada di sebelah gambar. Pengembangan media *Frueelin* ini dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini khususnya di Kelompok Bermain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini masuk ke dalam metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan dijelaskan oleh Borg dan Gall (1983:772). Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media *fruit Wheel Spin (Frueelin)* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di KB Kamboja Kabupaten ngawi.

Penelitian dan pengembangan ini memuat sistematika langkah-langkah agar produk yang dikembangkan mencapai standar kelayakan. Terdapat 10 langkah yang dilakukan dalam pengembangan model Borg dan Gall sebagai berikut:



Bagan 1. Langkah-langkah penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan validasi ahli pengambilan data dari para ahli akan sangat berguna dalam penyempurnaan produk yang akan dibuat mengingat mereka sudah berpengalaman dibidangnya masing-masing. Uji validasi dilakukan oleh orang-orang yang memiliki pengalaman, pengetahuan dan juga pemahaman dalam materi tersebut. Validator dalam penelitian ini adalah dosen yang ahli dalam bidang media dan desain pembelajaran serta ahli materi.

Data yang diperoleh dari hasil penilaian anak didik untuk kelayakan produk didapatkan dengan menggunakan skala Guttman.

$$X = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100\% \quad (1)$$

X= presentasi skor

Setelah data diperoleh maka data kan diolah dan ditetapkan dengan Kriteria kelayakan *Fruit Wheel Spin (Frueelin)* menurut Eko Putro Widyoko (2012: 108) pada tabel berikut:

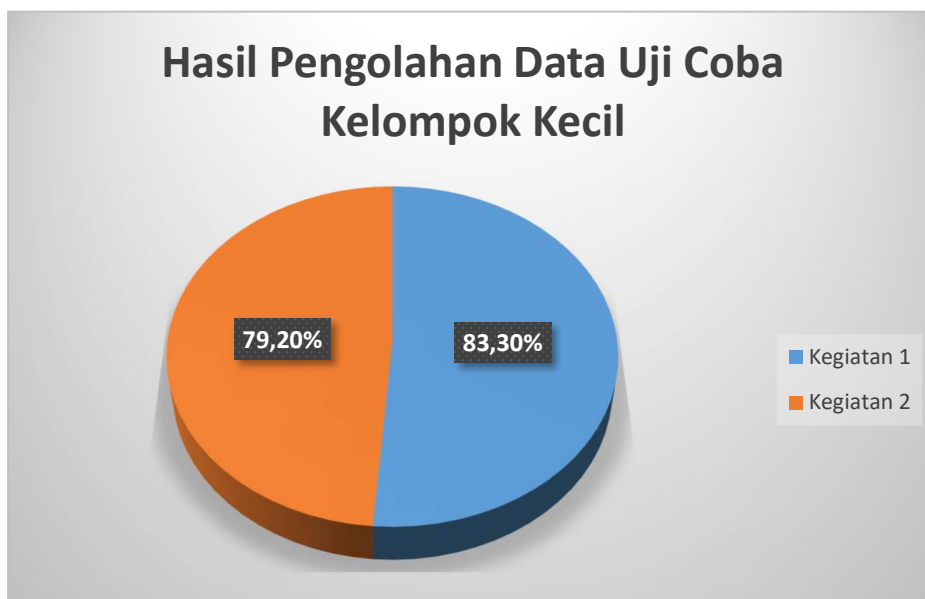
Tabel 1 Kriteria Kelayakan *Fruit Wheel Spin (Frueelin)*

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq x \leq 4,00$	Sangat Baik	
3	$2,5 \leq x < 3,25$	Baik	Layak
2	$1,75 \leq x < 2,5$	Kurang Baik	
1	$1 \leq x < 1,75$	Sangat Kurang Baik	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pendeskripsian hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk uji coba media dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan juga anak usia dini KB Kamboja. Uji coba pertama yaitu uji coba kelompok kecil.



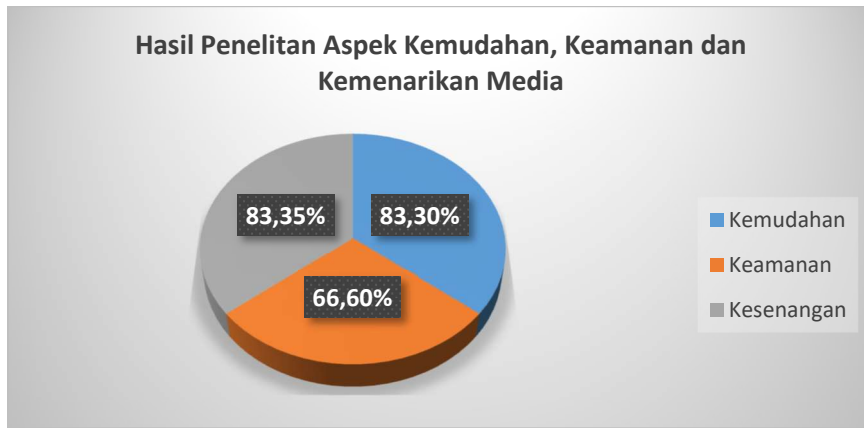
Gambar 1. Hasil Pengolahan Data Uji Coba Kelompok Kecil

Keterangan:

Kegiatan 1 : Kegiatan mengenal angka

Kegiatan 2 : Kegiatan Mengatur benda dan mengenal bentuk

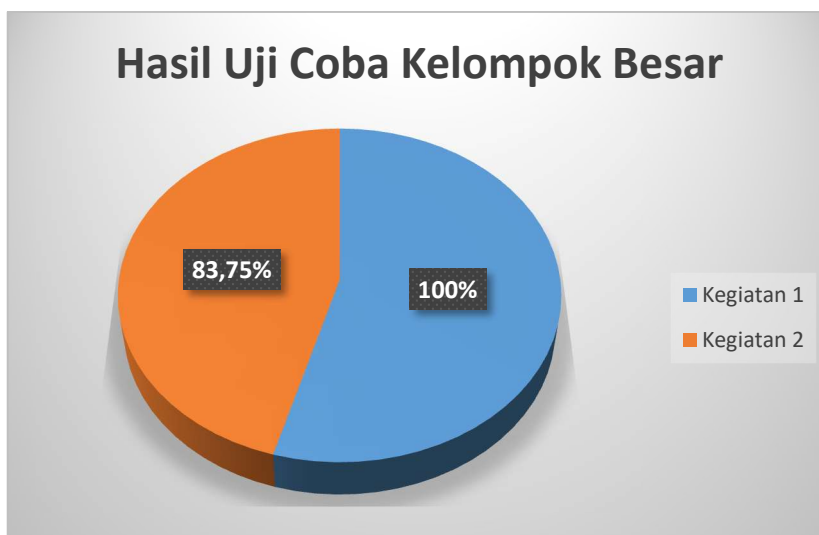
Berdasarkan table 1 uji coba kelompok kecil di atas dapat dijelaskan bahwa : anak dapat melakukan kegiatan I yaitu mengenal angka dengan presentase 83.30 %, anak dapat melakukan kegiatan II yaitu memahami bentuk-bentuk buah dan ukuran dengan presentase 79.20 %.



Gambar 2.

Hasil Penelitian Aspek Kemudahan, Keamanan dan Kemenarikan Media Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil terkait dengan aspek kemudahan, keamanan dan kemenarikan media *Frueelin (Fruit Wheel Spin)* yaitu pada aspek kemudahan yaitu 83,30% sedangkan pada aspek keamanan 66,60% dan pada aspek kesenangan 83,35%. Dilanjutkan dengan uji coba yang ke dua yaitu uji coba kelompok besar dengan 20 anak usia dini KB Kamboja.



Gambar 3. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

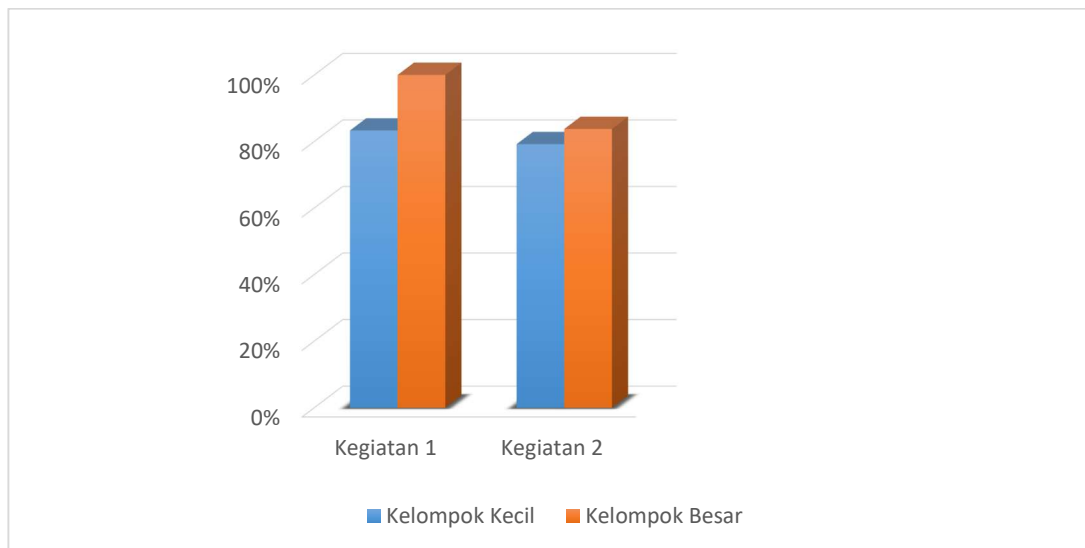
Berdasarkan table 2 uji coba kelompok besar dapat dijelaskan bahwa : anak dapat melakukan kegiatan I yaitu mengenal angka dengan presentase 100%, anak dapat melakukan kegiatan II yaitu memahami bentuk dan ukuran dengan presentase 83,75%.



Gambar 4.

Hasil Penelitian Aspek keamanan, kemudahan dan juga kesenangan kelompok besar

Adapun data uji kelompok besar tentang kemudahan media *Frueelin (Fruit Wheel Spin)*. Berikut hasil uji coba kelompok besar terkait dengan aspek kemudahan, keamanan dan kemenarikan media *Frueelin (Fruit Wheel Spin)* yaitu pada aspek kemudahan 86,60%, aspek keamanan mendapatkan hasil 94,86%, aspek kesenangan mendapatkan hasil 96,10%



Grafik 2. Hasil Presentasi Penilaian uji kelompok kecil dan kelompok besar

Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian dan pengembangan media *fruit wheel spin (Frueelin)* telah dilakukan validasi oleh ahli media dan desain pembelajaran serta oleh ahli materi selain itu pengembangan media ini telah melalui kedua tahap uji coba produk pada kelompok Bermain Kamboja Kabupaten Ngawi khususnya. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan karena hasil dari pengumpulan data berupa data analisis kebutuhan anak melalui wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah, yang menunjukkan bahwa anak membutuhkan media yang efektif untuk mengajarkan secara menarik mengenai angka, bentuk, ukuran. Dengan media *Frueelin* maka orangtua dan juga guru dapat merangsang perkembangan kognitif anak usia dini.

Kegiatan-kegiatan yang ada dalam media *Frueelin (Fruit Wheel Spin)* berisi aktivitas permainan seperti, (1) belajar mengenal angka yaitu anak mengenal angka 1 sampai 5 dengan menghitung gambar dan mencocokkan dengan simbol angka yang ada pada sebelah gambar, (2) Mengenal bentuk-bentuk yaitu anak dapat mengenali bentuk buah dan juga geometri. Disini anak dapat memasang bentuk geometri yang ada gambar buahnya dengan gambar yang ada pada papan roda putar dan mengurutkan berdasarkan ukuran anak-anak dapat menghitung buah dari yang kecil hingga yang besar. Berdasarkan data-data tersebut kemudian ditentukan isi materi yaitu pengenalan angka, dan juga bentuk.

Sujiono dan sujiono (2010:141) menjelaskan bahwa dalam aspek kognitif dengan unsur bentuk-bentuk geometri anak usia 4-5 tahun mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan obyek nyata, mampu menyebutkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi) dan mampu memasang benda sesuai dengan pasangannya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Anggraini&Mallewi (2018) yang menyimpulkan bahwa media roda putar pintar merupakan media yang menarik untuk anak usia dini. Hasil penelitian di TK Islam terpadu Nada Ashobah menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan, sehingga media roda putar pintar layak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 Tahun. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian dari Neni Pratiwi (2019) yang menyimpulkan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 di TKN Pakunden 1 Kota Blitar dapat tercapai melalui permainan roda putar. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya



peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Diperkuat dengan pendapat Tedjasaputra (2001:43) bahwa pengenalan konsep dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari bahwa sudah belajar banyak hal.

Isi pada media *Frueelin (Fruit Wheel Spin)* ini sesuai antara materi dengan kurikulum yang digunakan pada Kelompok bermain. Selain itu aktivitas permainan media *frueelin* ini juga sesuai dengan tujuan/kompetensi pada kurikulum dan adanya kesesuaian antara aktivitas permainan dengan karakteristik anak usia dini. Kesesuaian media *fruit wheel spin (frueelin)* ini untuk memperjelas materi-materi dalam aspek kognitif untuk anak usia dini khususnya di kelompok bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan menghasilkan suatu produk media pembelajaran *Frueelin* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini KB Kamboja Kabupaten Ngawi sehingga dapat dirangkum sebagai berikut : Hasil uji coba kelompok yang telah dilaksanakan mendapatkan kategori media yang efektif dapat digunakan, Hasil uji coba kelompok yang telah dilaksanakan mendapatkan kategori media yang efisien meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dan Hasil penelitian mengenai kemudahan, keamanan dan kemenarikan mendapatkan kategori dapat digunakan. Berdasarkan kesimpulan mengenai penelitian pengembangan media *frueelin*, ada beberapa saran yang hendak menjadi perhatian, antara lain; media pembelajaran *frueelin* ini telah mengalami beberapa kali uji coba, dengan hasil sangat layak sehingga dapat dimanfaatkan pendidik sebagai media pembelajaran untuk perkembangan kognitif pada anak usia dini. Untuk para peneliti yang mengambil judul yang relevan dengan penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat mengembangkan media *Frueelin* lebih lanjut baik dari segi keluasan, kedalaman dan kemutakhiran materi serta dapat dikembangkan dalam aspek perkembangan yang lainnya. Sehingga tetap dapat menjadi media yang relevan dengan proses pembelajaran yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, P. A. & M. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Africa's Potential for the Ecological Intensification of Agriculture*, 53(9), 1689–1699.
- Arsyad, A. (2012). *kreatif mengembangkan media pembelajaran* (Muna (ed.); 1st ed.). Gaung Persada.
- Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH METODE EKSPERIMEN MELALUI MEDIA REALIA TERHADAP KEMAMPUAN SAINS ANAK USIA DINI*. 8, 82–91.
- Briggs, L. J. (1977). *Instructional Design, Educational Technology*. Englewood Cliffs.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Gall, B. dan. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman Inc.
- Howard Gardner. (2000). *Multiple Intelligences: Teori dan Praktek (terjemahan)*. Bata: Intraksa.
- Hipziah, F. H. A. dan. (2020). PENGARUH PERMAINAN BALOK TERHADAP KETERAMPILAN KOGNITIF ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI PAUD BINA LESTARI MONTONG ARE KECAMATAN KEDIRI. *Africa's Potential for the Ecological Intensification of Agriculture*, 53(9), 1689–1699.
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/486/431>
- Jaelani, M. (2012). *Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Al-Qur'an Melalui Penggunaan Rotar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Pegulon Kendal*. 20, 1–8.
- Koesmadi, D. P. (n.d.). *PENGARUH CONSTRUCTIVE PLAY TERHADAP KEMAMPUAN*

Pengenalan Geometri dan Klasifikasi pada Anak.

- Mansur. (2005). *Pendidikan anak usia dini dalam islam* (K. Syafi'ie (ed.); 1st ed.). Pustaka pelajar.
- Masykouri, P. &. (2011). *Bermain bagi AUD dan Alat Permainan yang Sesuai Usia anak*.
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- S., T. S. dan M. (n.d.). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Grasindo.
- Sujiono, Y. S. dan B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks.
- Tanto, O., & Kristanto, A. (2015). Pengaruh Permainan Futsal Modifikasi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 4(2).

