



Penggunaan Media APEMM SS BabeSeta Dalam Pengenalan Konsep Dasar Matematika Awal Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Putra Champion Karangdowo Kecamatan Karangdowo Kabupaten Klaten

Tri Murgiyati, Maria Denok Bakti Agustiningrum, Irna Anjarsari

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.31331/sc.v1i2.1298>

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 6 Agustus 2020

Direvisi 18 September 2020

Disetujui 27 Oktober 2020

Keywords:

Ability to recognize geometry, media APEMM SS, used goods

Abstrak

Pemahaman tentang matematika awal diperlukan oleh anak usia dini sebagai salah satu cara agar anak mampu untuk berlogika, maka pemilihan media dan cara bermain yang tepat dan menyenangkan menjadi salah satu faktor agar anak mampu belajar matematika bagi AUD. Konsep media APEMM SS BabeSeta merupakan kependekan dari alat permainan edukatif mudah murah simpel dan sederhana dari barang bekas yang ada disekitar kita. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart adalah model spiral. Subyek dalam penelitian penelitian adalah anak usia 3-4 tahun dengan lokasi penelitian KB Putra Champion Karangdowo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media APEMM SS dari Babe Seta dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri KB Putra Champion Karangdowo. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenal geometri sebagai bagian tema dari matematika.

Abstract

An understanding of early mathematics is needed by early childhood as a way for children to be able to be logical, so the selection of media and how to play the right and fun way is one of the factors so that children are able to learn mathematics for AUD. The APEMM SS Media Concept BabeSeta stands for an easy cheap, simple and simple educational game tool from used goods around us. The type of research used in this research is Classroom Action Research, which was developed by Kemmis and Mc Taggart as a spiral model. The subjects in the research study were children aged 3-4 years with the research location of KB Putra Champion Karangdowo. The results showed that the APEMM SS media from Babe Seta could improve the ability to recognize the geometry of KB Putra Champion Karangdowo. This can be proven by increasing children aged 3-4 years ability to recognize geometry as part of mathematics.

✉ Alamat Korespondensi:

E-mail: murgiyatitri@gmail.com

e-ISSN: 2722-3094

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini yaitu Pendidikan Anak Usia Dini dimulai sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dan dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan agar membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, serta mempersiapkan anak dalam memasuki pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Pendidikan anak usia dini dilakukan menurut masa perkembangan yang terjadi pada masa hidup manusia, atau yang biasa dikenal dalam ilmu psikologi yaitu perkembangan anak usia dini. Masa-masa tersebut adalah masa dimana seorang anak mampu mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya sejak lahir sebagai sebuah kemampuan guna pertumbuhan dan perkembangan dimasa hidupnya.

Masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan masa kepribadian, guna menentukan pengalaman anak selanjutnya. Mengingat hal tersebut, maka stimulasi terhadap seluruh kemampuan yang dimiliki anak menjadi sebuah kewajiban agar anak dapat berkembang dengan optimal (Agustiningrum, 2020).

Aspek perkembangan yang dimiliki anak beragam, yaitu: kemampuan Motorik Halus, kemampuan Motorik kasar, kemampuan kognitif, kemampuan seni, kemampuan afektif. Ibrahim & Suparni (2009) mengemukakan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan mencipta teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini sehingga sangat penting mengenalkan matematika pada anak usia dini.

Kemampuan mengenal geometri adalah membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Selain itu, belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, diatas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri. Contohnya pengenalan bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan persegi panjang.

Upaya meningkatkan pemahaman tentang geometri agar mudah dipahami anak diperlukan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran dan kegiatan yang baik bagi serta menyenangkan adalah dengan bermain, untuk meningkatkan perkembangan kognitif yang berkaitan dengan perkembangan intelektual dan perkembangan mental.

Pendidikan anak usia dini merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan prinsip “belajar melalui bermain” yang sesuai dengan aspek perkembangan anak usia dini. Peran guru dalam mengoptimalkan potensi proses belajar mengajar adalah supaya guru dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Melalui bermain anak belajar tentang berbagai hal yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan yang telah ia miliki sejak lahir. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak-anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan diri sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan sekitar.

Sejalan dengan hal tersebut Agustiningrum (2019), menyatakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Memahami kesulitan belajar anak terhadap matematika maka diperlukan metode dan dan cara yang efektif dengan memegang prinsip bermain dengan belajar. Maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimanakah penggunaan APEMM SS BabeSeta mampu meningkatkan kemampuan konsep matematika awal pada anak usia 3-4 tahun di KB Putra Champion Karangdowo, Kecamatan Karangdowo, Kabupaten Klaten?

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian tindakan kelas juga disebut *classroom action research* merupakan penelitian yang kegiatannya lebih diarahkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui penerapan langsung di kelas. Penelitian tindakan kelas ini bersifat partisipatif dan reflektif, yaitu dengan melibatkan guru dan siswa secara langsung yang berinteraksi.

Peneliti memilih model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart adalah model spiral yaitu pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan dan observing (pengamatan), dan refleksi serta perbaikan rencana (Arikunto, 2010)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus, siklus 1 dan siklus 2 pelaksanaannya sama, yang membedakan adalah pada Siklus 2 mempunyai berbagai tambahan perbaikan dari tindakan sebelumnya. Pada Siklus 2 ini ditujukan untuk memperbaiki berbagai hambatan atau kesulitan yang ditemukan dalam Siklus 1. Dalam Siklus 2, kegiatan yang ada di rencana kegiatan harian atau RPPH dan strategi dalam pembelajaran mengenal geometri lebih dikembangkan dari hasil refleksi pada Siklus 1, sehingga kegiatan mengenal geometri melalui media APEMM SS BabeSeta dapat optimal.

Media untuk anak usia dini merupakan perangkat pembelajaran yang penting dalam proses pembelajaran anak usia dini, diperlukan kemampuan khusus dari guru untuk memperhatikannya agar sesuai dengan tahap perkembangan anak (Elyana, 2020). Media APEMM SS BabeSeta merupakan kepanjangan dari alat permainan edukatif mudah murah simpel dan sederhana dari barang bekas yang ada disekitar kita. media ini dibuat untuk membantu kegiatan pembelajaran, sebagai alat peraga dan juga permainan yang membantu kegiatan pembelajaran. media dibuat dari barang bekas yang ada disekitar kita yang sudah berkurang nilai gunanya bahkan sudah tidak dimanfaatkan lagi.

KB Putra Champion Karangdowo merupakan kelompok bermain yang berada di pedesaan Barang bekas yang dipakai untuk pembuatan media antara lain plavon pvc, kardus bekas kemasan makan atau minuman, kardus snack, stik es krim, kertas kalender, kertas bekas kartu stock, kertas bekas hvs. Di samping bahan-bahan tersebut masih banyak bahan lain yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran. Hal penting yang harus diperhatikan bila kita akan memanfaatkan barang barang bekas untuk kegiatan pembelajaran adalah segi kebersihan juga keamanannya. Media yang dibuat antara lain *puzzle* geometri, keping geometri, tanggram, mengelompokkan geometri, susun geometri.

Media ini dalam proses pembuatannya juga sangat mudah, sederhana dan simple, biayanya pun juga sangat murah. Dengan pembuatan yang mudah dan juga biaya yang murah diharapkan dengan adanya APEMM SS BabeSeta ini akan dapat menjadi solusi bagi lembaga maupun pendidik yang memiliki keterbatasan waktu maupun biaya.

Penelitian ini mengambil lokasi di KB Putra Champion Karangdowo, Kecamatan Karangdowo, Kabupaten Klaten. Subyek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun yang aktif belajar di KB Putra Champion Karangdowo. Penelitian ini berlangsung pada saat pandemic Covid-19 sehingga tidak semua subyek di teliti. Hanya diambil anak dengan kemampuan menengah ke bawah dan saat penelitian juga memperhatikan protokoler kesehatan.

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Penelitian ini juga melakukan teknik pengumpulan data yang terdiri

dari interview, observasi, dan dokumentasi yang diberikan kepada kepala sekolah, guru pendamping, orangtua, anak dan proses belajar mengajar yang terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal kemampuan anak-anak pada KB Putra Champion Karangdowo dalam mengenal geometri, sekitar 31% dengan kriteria MB (Mulai Berkembang). Nilai 31% merupakan nilai yang masuk pada kategori belum berkembang, belum berkembang dapat diartikan sebagai sebuah penilaian yang paling rendah dalam pembelajaran anak usia dini pada lembaga PAUD. Kondisi ini tentu saja memerlukan penanganan lebih lanjut agar STTP anak dapat tercapai sehingga guru selaku pihak yang melakukan Tindakan perlu untuk memilih dan menentukan media dan metode yang tepat guna peningkatan kemampuan konsep matematika awal khususnya pada tema geometri.

Guna meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal geometri, maka diperlukan pemberian stimulasi pada anak supaya kemampuan mengenal geometri anak-anak dapat meningkat. Pemberian stimulasi perlu diberikan pada anak dengan cara yang tepat, sehingga dapat membantu meningkatkan mengenal geometri dengan mudah dan dapat memberi rasa senang pada anak-anak. Stimulasi yang diberikan pada anak-anak adalah melalui permainan. Permainan digunakan untuk mengenalkan geometri, dikarenakan melalui permainan anak-anak akan lebih senang saat belajar mengenal geometri.

Penilaian yang digunakan adalah penilaian yang biasa digunakan dalam kurikulum 2018, yaitu penggunaan skor 4 untuk Berkembang Sangat Baik (BSB), skor 3 untuk Berkembang Sesuai Harapan (BSH), skor 2 untuk Mulai Berkembang (MB) dan 1 untuk Belum Berkembang (BB).

Kemampuan anak usia 3-4 tahun diantaranya mampu mengenal tiga macam bentuk segi tiga, lingkaran dan persegi. Indikator yang diamati pada saat pra siklus terdiri dari 4 kemampuan, yakni kemampuan menyebutkan nama geometri, kemampuan menunjukkan geometri, kemampuan mengelompokkan bentuk geometri, dan kemampuan menyebutkan jumlah sisi geometri.

Berdasarkan data hasil observasi, maka peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal geometri. Upaya yang ditempuh dengan melakukan penelitian tindakan kelas melalui permainan dengan media APEMM SS BabeSeta sebagai alat bantu mengenal geometri anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri sesuai dengan indikator keberhasilan sebesar $\geq 76\%$ dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik).

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal geometri di KB Putra Champion Karangdowo pada siklus 1. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran pada Siklus 2. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media APEMM SS dari Babe Seta dinilai dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri. Hal ini dikarenakan penerapan media APEMM SS BabeSeta pada saat pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan, akan menciptakan iklim belajar yang tepat untuk menstimulasi kemampuan mengenal geometri. Proses stimulasi akan lebih mudah diterima anak dengan media APEMM SS BabeSeta, sehingga dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri. Peningkatan yang dicapai pada Siklus 1 mengungkap bahwa kemampuan mengenal geometri meningkat namun belum sampai mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sebesar $\geq 76\%$ atau BSB (Berkembang Sangat Baik).

Berdasarkan keadaan tersebut dikarenakan adanya masalah-masalah sebagai berikut:

- 1) Saat Pembukaan guru kurang mampu menguasai kelas sehingga antusiasme anak-anak menjadi berkurang saat bermain dengan menggunakan media APEMM SS BabeSeta.
- 2) Media yang digunakan masih sangat sederhana, Kurang variasi warna sehingga kurang menarik bagi anak.
- 3) Anak-anak kurang bersemangat saat melakukan permainan.

Berdasarkan permasalahan yang di temui pada Siklus 1, maka peneliti perlu mencari solusi dari permasalahan tersebut. Solusi ini diharapkan dapat mengatasi berikutnya dapat meningkat lagi hingga mencapai indikator keberhasilan $\geq 76\%$ atau BSB (Berkembang Sangat Baik) dalam penelitian ini. Berikut ini solusi yang akan diterapkan pada saat tindakan, diantaranya:

- 1) Guru lebih mempersiapkan diri sebelum melakukan kegiatan pembelajaran
- 2) Media yang kurang menarik dapat dibuat lebih menarik dengan memberikan beberapa tambahan untuk mempercantik media dengan menambahkan kain flanel warna warni pada media.
- 3) Untuk membuat suasana menjadi kondusif dan penuh semangat bisa dilakukan babarapa ice breaking.

Tahap refleksi pada Siklus 2 mengevaluasi tentang hasil dari Siklus 2, yang merupakan kelanjutan dari Siklus 1. Berdasarkan data-data yang sudah diperoleh, peneliti mengungkapkan bahwa adanya peningkatan mengenai kemampuan mengenal geometri pada KB Putra Champion Karangdowo. Mengacu pada data-data tersebut, kemampuan anak dalam meningkat secara menyeluruh baik pada kemampuan menyebutkan nama geometri, kemampuan menunjukkan geometri, mengelompokkan bentuk geometri dan menyebutkan jumlah sisi geometri.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa melalui media APEMM SS dari Babe Seta dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri hingga mencapai 80 % dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan kemampuan mengenal geometri sudah mencapai target yang telah ditentukan Berkembang Sangat Baik (BSB), maka penelitian dihentikan sampai Siklus 2.

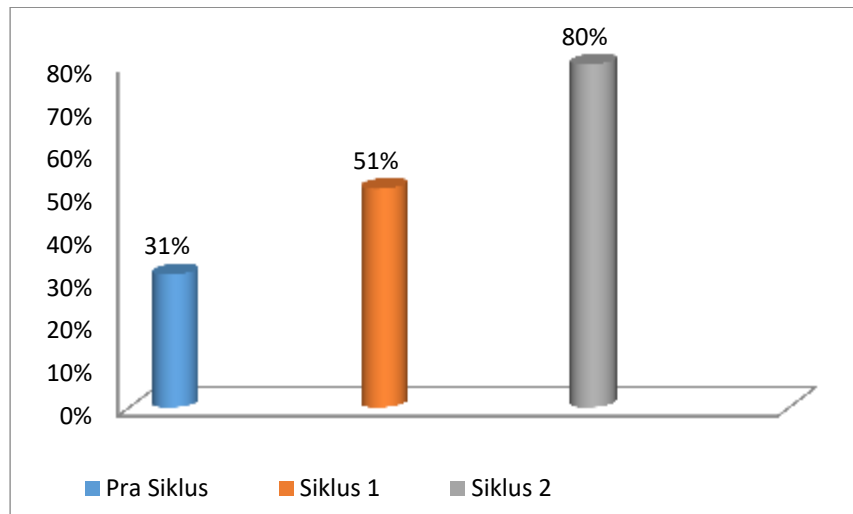
Anak yang belum mencapai target, perlu memperoleh perhatian dan penanganan secara tepat dari guru. Selain itu, guru perlu melakukan pendekatan kepada anak dan orangtua untuk dapat bekerja sama untuk meningkatkan lagi kemampuannya.

Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan dalam 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal geometri pada KB Putra Champion Karangdowo. Peningkatan kemampuan mengenal geometri yang dicapai anak-anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung meningkat secara bertahap dari setiap siklus. Adapun peningkatan yang dicapai dapat dilihat dari kenaikan persentase pencapaian setiap siklus pada semua indikator, peningkatan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Kemampuan Menngenal Geometri	Persentase	Kriteria Penilaian
Pra Siklus	31 %	MB
Siklus 1	51 %	BSH
Siklus 2	80 %	BSB

Berdasarkan Tabel 1, dalam setiap pelaksanaan tindakan siklus terjadi peningkatan persentase kemampuann mengenal geometri. Pada Pra siklus prosentase pencapaian sekitar 31 % dengan kriteria MB (Mulai Berkembang). Pada Siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan Pra Siklus. Pada siklus 1 prosentase peningkatan kemampuan mengenal geometri sebesar 51 % dengan kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Sedangkan persentase hasil pencapaian kemampuan mengenal geometri pada Siklus 2 sebesar 80 % Dengan kriterias BSB (Berkembang Sangat Baik).



Gambar 1. Pencapaian Kemampuan Mengenal Geometri Pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan Gambar 1 dapat diketahui tingkat pencapaian persentase kemampuan anak-anak dalam mengenal geometri. Pada kondisi Pra Siklus diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal geometri baru mencapai 31% dengan kriteria MB (Mulai Berkembang). Kondisi tersebut kemudian menunjukkan perubahan setelah diterapkan media APEMM SS BabeSeta pada Siklus 1 sebesar 51 % dengan kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan Siklus 2 sebesar 80 % dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik).

SIMPULAN

Permainan dalam penelitian ini adalah media APEMM SS BabeSeta. Media ini diterapkan pada tindakan Siklus 1 dan 2, dengan adanya media ini kemampuan mengenal geometri dapat meningkat dengan baik, mudah dan menyenangkan, sehingga kemampuan kognitifnya berkembang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa media APEMM SS BabeSeta dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri KB Putra Champion Karangdowo. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal geometri baik pada siklus 1 maupun 2.

Permainan dengan media APEMM SS BabeSeta ini bisa beragam bentuknya dan sangat bervariasi tergantung dari kreatifitas guru untuk mengembangkan menjadi berbagai alat permainan edukatif dan APEMM SS BabeSeta bisa dimodifikasikan dengan berbagai metode pendekatan pembelajaran anak usia dini. Media ini dalam proses pembuatannya juga sangat mudah, sederhana dan simple, biayanya pun juga sangat murah. Dengan pembuatan yang mudah dan juga biaya yang murah diharapkan dengan adanya APEMM SS BabeSeta ini akan dapat menjadi solusi bagi lembaga maupun pendidik yang memiliki keterbatasan waktu maupun biaya.

Keunggulan dari alat permainan edukatif ini adalah pembuatannya yang relatif mudah dengan biaya yang cukup murah, simpel serta sederhana karena memanfaatkan barang bekas yang ada disekitar kita. Guru dapat menciptakan berbagai alat permainan edukatif yang disesuaikan dengan tema maupun tujuan pembelajaran. Disamping itu pembelajaran menjadi lebih variatif dan juga inovatif.

Keuntungan lain adalah anak-anak akan terdorong untuk kreatif karena setiap saat selalu bersinggungan dengan barang bekas yang dimanfaatkan kembali. Begitu banyak barang bekas disekitar kita yang dapat kita manfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Meskipun alat permainan edukatif ini dari terbuat dari barang bekas tapi dapat membuat pembelajaran jadi jauh lebih

menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, kreatifitas dan inovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Shinta dan Lathipah Hasanah. (2019). *Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun*. JECE, Vol 1 no (2), Desember 2019, 45-52.
- Agustiningrum, M. D. B. (2019). Stimulation of Social-Emotional of Children's Digital Natives Through Learning Nawung Sekar Dance. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 41-47.
- Agustiningrum, M. D. B., & Rohidi, T. R. (2020). Strategi Pengembangan Motorik Anak Usia 5-8 Tahun dan Penanaman Karakter Tanggung Jawab Melalui Tari Nawung Sekar. *Sentra Cendekia*, 1(1), 15-21.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Aslan, D., Arnas, Y.A., & Eti, I. (2012). *An Investigation on How Children From Different Socioeconomic Status (Ses) Classify Geometric Shapes*. Turki: Çukurova University. International Journal Of Academic Research Vol. 4. No. 6.
- Atmaja, Jati Rinakri, (2017). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Gakon Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Pelita PAUD, Vol 1 No 2.
- Dimiyati, J. (2014). *Metologi Penelitian. Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Elyana, L. (2020). Manajemen Parenting Class Melalui Media E-Learning. *Sentra Cendekia*, 1(1), 29-35.
- Hardiyanti, D. (2020). Apakah Kualitas Penitipan Anak Itu Penting? Sebuah Gambaran Perkembangan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Sentra Cendekia*, 1(1), 1-7.
- K.W, Lestari. (2011). *Konsep Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Nana dan Ahmad Rivai, Sudjana. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Triharso, Agung. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Ukhriyawati, C. F., Ningsih, T., Susilowati, T., Agustiningrum, M. D., Firdaus, D. F., Iskandar, A., & Sallu, S. (2019, December). The Integration of Innovation in Education Technology to Improve The Quality of Website Learning in Industrial Revolution Era 4.0 Using Waterfall Method. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1364, No. 1, p. 012045). IOP Publishing.