

Submitted:
17-01-2023

Revised:
11-03-2023

Accepted:
28-03-2023

Published:
29-04-2023

Pengaruh *Softbook* pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Nisa'el Amala¹, Briyantika Puji Lestari², Denok Dwi Anggraini³

¹IAIN Madura, ²IAI Tribakti Kediri, ³IAIN Madura

e-mail: nisaelamala@iainmadura.ac.id, briyantika.puji.lestari@gmail.com,

denok@iainmadura.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan kognitif kelompok A pada Raudhlatul Athfal yang ada di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri masih rendah, hal ini disebabkan oleh penggunaan metode kontekstual dengan ceramah dan masih memanfaatkan lembar kerja anak serta majalah dalam pembelajaran, sehingga kurang menarik dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh media *softbook* terhadap perkembangan kognitif pada anak kelompok A di Raudhlatul Athfal. Metode penelitian yang digunakan termasuk dalam kuantitatif yakni *quasi experimental* dengan *nonequivalent control group design*. Dari total populasi sebanyak 316 anak, sampel dalam penelitian ini sebanyak 114 anak di dua RA di Kecamatan Gampengrejo yang sudah melalui *random sampling*, dua RA yang terpilih adalah RA AL-Hikmah Turus dan RA AL-Azhar Ngebrak. Teknik analisis data menggunakan observasi. Hasil yang didapat adalah dengan menggunakan media *softbook* terdapat perbedaan hasil rata-rata yang cukup signifikan antara kelompok eksperimen dengan hasil lebih besar dari kelompok kontrol.

Kata Kunci: Media *Softbook*, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini

Abstract

This research is motivated by the low cognitive development of group A in Raudhlatul Athfal in Gampengrejo District, Kediri Regency, this is caused using contextual methods with lectures and still utilizing children's worksheets and magazines in learning, so it is less interesting and innovative. This study aims to obtain information about the effect of softbook media on cognitive development in group A children at Raudhlatul Athfal. The research method used is included in the quantitative, namely quasi-experimental with no-equivalent control group design. From a total population of 316 children, the sample in this study were 114 children in two Raudhlatul Athfal in Gampengrejo District who had undergone random sampling, the two RAs selected were RA AL-Hikmah Turus and RA AL-Azhar Ngebrak. Data analysis techniques using observation and documentation. The results obtained are by using softbook media there is a significant difference in average results between the experimental group with greater results than the control group.

Keywords: *Softbook Media, Cognitive Development, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pondasi penting dalam mengembangkan kecakapan manusia adalah pengajaran. Pengajaran merupakan pembangun karakter dan akhlaq anak sebagai usaha pelatihan dan Pendidikan. Secara garis besar, Pendidikan dijadikan sebagai upaya yang direncanakan secara baik untuk membentuk konteks belajar dan proses pembelajaran, sehingga anak dapat siap meningkatkan potensi yang dimiliki. Untuk mempersiapkan generasi yang berprestasi harus dipersiapkan sejak usia dini, karena delapan puluh persen otak anak berkembang di fase *gold*, menjadikan berbagai macam informasi dengan cepat diserap menjadi bentuk kepribadian, watak maupun kognitif anak usia dini. Seperti halnya yang tertuang dalam (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, 2022) tentang standar pencapaian perkembangan pada pendidikan anak usia dini mencakup nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Perkembangan kognitif menjadi salah satu hal yang wajib dikembangkan dan ditingkatkan pada tahapan usia anak.

Piaget (Santrock, 2010) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional, sehingga anak dapat mempresentasikan dunia imajinasi mereka menggunakan kata-kata, coretan, bayangan dan gambar-gambar. Anak menggunakan pemikiran primitif serta keingintahuan tinggi untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan. Dunia kognitif beragam sifatnya, mulai dari kreatif, fantastis dan bebas. Imajinatif anak akan terjaga sepanjang waktu dan mental anak akan menjangkau dunia untuk terus berkembang, serta akan berusaha memanipulasi bahan yang ada agar rasa ingin tahunya terpuaskan.

Pada anak umur empat sampai lima tahun di kelompok A, Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan yang masuk pada ruang lingkup kognitif diantaranya adalah mengenal bentuk yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran dengan indikator yang dikembangkan yaitu menunjuk benda dengan bentuk geometri, mampu mengenal pola (yakni pola AB-AB dan ABC-ABC)

dengan indikator yang dikembangkan yaitu mengetahui urutan berikutnya setelah melihat dua pola yang menunjukkan bentuk geometri, misal ; persegi, segitiga, persegi, segitiga. Menurut (Resnick et al., 2016) pengenalan konsep bentuk untuk anak usia dini merupakan bagian dari lingkup perkembangan kognitif yaitu salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan sehingga akan berdampak pada kehidupan selanjutnya.

Kemampuan kognitif anak dapat tumbuh dan berkembang melalui bermain, dengan bermain anak akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang berbagai objek serta perbendaharaan kata. Anak akan aktif berpartisipasi untuk berkreasi dan belajar mandiri pada kegiatan yang inspiratif, menyenangkan, serta menantang (Febrianingsih, 2015). Semakin bertambah usia, anak mulai tertarik memperhatikan sesuatu. mengamati, berkonsentrasi terutama ketika diperlihatkan pada buku-buku bergambar. Salah satu jenis buku yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan perkembangan anak adalah *softbook*.

Softbook adalah salah satu media yang berkembang dan dipopulerkan oleh Diana (Amala, 2018) merupakan buku yang terbuat dari kain yang terdiri dari beberapa halaman dan berisi bermacam kegiatan yang dikemas menarik menjadi bentuk buku. Pendidik maupun orang tua dapat menggunakan media *softbook* untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini. Media *softbook* termasuk media baru yang inovatif dan dapat dibuat beragam sesuai dari kebutuhan pada materi pembelajaran yang akan dikenalkan kepada anak didik. Misalnya untuk mengenalkan simbol-simbol huruf, angka-angka, bentuk-bentuk dll.

Softbook adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif terbuat dari kain (terutama flanel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus anak seperti memasang kancing, mencocokkan warna atau bentuk, dan menjahit. biasanya ditujukan untuk anak pra sekolah (Mufliharsi, 2017).

Nama lain dari *softbook* adalah *busy book*, terdapat penelitian sebelumnya menggunakan *soft book* yang dilaksanakan di TK Thoyyibah Bandar Lampung oleh

(Humaida & Abidin, 2021) untuk memaksimalkan pembelajaran kognitif dalam membilang diberikan media *softbook* agar kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan anak dapat berkembang dan terlatih. Peneliti memberikan sebuah media *softbook* dengan melibatkan anak untuk mempraktikkan langsung dan belajar.

Dari hasil pemaparan tentang keunggulan media *softbook*, maka penulis ingin meneliti tentang pengaruh media *softbook* terhadap perkembangan kognitif pada anak kelompok A di Raudlatul Athfal Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah model kuantitatif dan mendasarkan pada pengujian teori yang tersusun dari beberapa variabel, diukur menggunakan angka-angka dan analisa dilakukan dengan cara statistik sehingga dapat diketahui teori yang digunakan benar atau tidak (Creswell, 2012). Pola rancangan penelitian eksperimen ini berbentuk *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*, sampel pada penelitian diambil dari populasi secara random untuk digunakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2012).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yakni independen (X) dan dependen (Y). Media *softbook* sebagai variabel bebas atau independen (X) adalah media interaktif berbahan kain flannel berbentuk buku dengan warna yang cantik berisi aktifitas permainan kognitif sederhana dan perkembangan kognitif sebagai variabel terikat atau dependen (Y) merupakan perkembangan anak yang di dalamnya mencakup suatu proses berpikir seperti mengenal persamaan, perbedaan, menghubungkan, mengidentifikasi masalah, mengenal konsep sebab akibat, dan berhubungan dengan intelegensi atau tingkat kecerdasan.

Penelitian ini populasinya terdiri dari anak kelompok A pada Raudhlatul Athfal di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri yang meliputi delapan Lembaga RA sebanyak 316 anak terdiri dari 138 anak laki-laki dan 178 anak perempuan. Sampel penelitian dipilih dengan cara *random sampling*. Dari teknik

tersebut terpilih dua sampel penelitian yakni RA AL-Hikmah Turus dengan jumlah 68 anak yang selanjutnya dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan RA Al Azhar Ngebrak berjumlah 46 anak yang menjadi kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan melalui penggunaan lima indra manusia (Arikunto, 2010). Sedangkan dokumentasi dijadikan pendukung dari teknik observasi untuk meneliti hasil pengamatan tidak hanya berupa format isian tetapi mencakup juga pemakaian kamera, *tape recorder*, dan video. Sedangkan hasil data rekaman, foto dan video merupakan arti dokumen yang luas.

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan dimulai dari persiapan, dengan melakukan pembelajaran, membuat media *softbook*, Menyusun surat izin penelitian, menyusun instrumen penelitian, uji coba media pembelajaran, uji coba instrumen. Tahap kedua adalah pelaksanaan dengan melakukan *pretest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan LKA, menggunakan *softbook* dalam pembelajaran dan memberikan *posttest*. Tahapan akhir adalah pengolahan data dengan menghitung hasil penelitian dan menarik kesimpulan data perkembangan anak.



Bagan 1. Langkah-langkah Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan uji prasyarat yang terdiri dari uji validitas yakni meminta bantuan kepada para ahli yang kompeten di bidang media untuk menilai apakah media *softbook* dan instrumen yang akan digunakan pada pembelajaran kognitif layak dipakai. Hasil dari validasi media, validator setuju bahwa media *softbook* layak digunakan dan sesuai dengan tahapan kognitif anak kelompok A. Dari segi bahan aman dan mudah didapat, dari segi ukuran 60cm x 40 cm sesuai dengan karakteristik anak,

Tahap validasi yang kedua adalah validasi instrumen kognitif, hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen yang akan digunakan untuk menilai kognitif melalui kegiatan observasi saat penelitian berlangsung. Instrumen kognitif yang disusun terdiri dari tujuh item. Validator menyetujui sesuai dengan STPPA yakni terdiri dari pengelompokkan warna, dan warna yang digunakan adalah biru, merah, kuning dan hijau. Dari hasil validasi, ada beberapa masukan yang ditulis yakni terkait dengan rubrik penilaian yang harus disesuaikan dengan kurikulum terbaru.

Perhitungan validitas instrumen penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 22 for Windows Evaluation Version. Untuk perhitungan validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment*. Berikut hasil uji validitas instrument penelitian pada masing-masing kelompok:

Tabel 1
Hasil Uji Validitas Instrumen Perkembangan Kognitif

Indikator Kegiatan	Nilai Korelasi (r-hitung)	r-tabel (n=20-2)	Keterangan
Kognitif 1	0,638	0,443	Valid
Kognitif 2	0,541	0,443	Valid
Kognitif 3	0,541	0,443	Valid
Kognitif 4	0,587	0,443	Valid
Kognitif 5	0,481	0,443	Valid
Kognitif 6	0,646	0,443	Valid
Kognitif 7	0,528	0,443	Valid

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil uji korelasi *product moment* mulai dari indikator kognitif 1,2,3,4,5,6 dan 7 korelasinya lebih besar dari nilai r tabel, yaitu 0,443 dengan demikian indikator kegiatan pada instrumen penelitian tersebut valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item instrumen pada variabel perkembangan kognitif dapat digunakan seluruhnya.

Pengujian reliabilitas pada instrumen perkembangan kognitif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Perkembangan Kognitif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.638	7

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai Alpha Cronbach (α) adalah 0,638 yang lebih besar dari 0,60 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian perkembangan kognitif dianggap reliabel atau handal untuk dipakai sebagai masukan atau input dalam proses menganalisis data guna menguji hipotesis penelitian.

Uji prasyarat analisis pertama adalah uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data mengikuti sebaran baku normal atau tidak dengan menggunakan *kosmolgrorov-smirnov*. Kriteria pengujian apabila nilai $\text{sig} \geq 0.05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya apabila nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Uji Data Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Variabel	Kelompok	<i>Kosmogorov</i> <i>Smirnov</i>	Sig
Perkembangan kognitif	Eksperimen	0,221	0,000
	Kontrol	0,175	0,008
Perkembangan sosial	Eksperimen	0,190	0,003
	Kontrol	0,294	0,000

Dari hasil di atas dapat diketahui nilai Kosmogorov Smirnov memiliki signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0,05 ($\text{sig} \leq 0,05$), baik dari hasil kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, sehingga dapat diartikan bahwa hasil uji normalitas data kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tersebut berdistribusi tidak normal.

Pada penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan bantuan komputer SPSS 22 for Windows Evaluation Version. Bahwa pengaruh media *softbook* terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di Raudlatul Athfal, sedangkan teknik analisa data dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks*. Data yang dianalisis dan digunakan pada pengujian hipotesis ini adalah data *pretest* dan *posttest* perkembangan kognitif dari kelompok eksperimen

Tabel 4
Hasil Sign Test
Frequencies

	N
posttest – pretest Negative Differences ^a	0
Positive Differences ^b	35
Ties ^c	0
Total	35

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

Test Statistics^a

	posttest – pretest
Z	-5.747
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Sign Test

Tabel 5
Hasil Wilcoxon

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
pretest Positive Ranks	35 ^b	18.00	630.00
Ties	0 ^c		
Total	35		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

Test Statistics^a

	posttest – pretest
Z	-5.196 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 5 hasil *wilcoxon signed ranks* test diatas untuk uji hipotesis pertama yaitu terdapat simbol N menyatakan jumlah sampel anak, *mean ranks* yaitu peringkat rata-rata dan sum of ranks yaitu jumlah peringkat. Pada *mean*

ranks dan *sum of ranks* terdapat kelompok *negative ranks*, *positive ranks* dan *ties*. Makna nilai kelompok *negative ranks* yaitu nilai pada kelompok *posttest* lebih rendah dari nilai kelompok *pretest*. Sedangkan nilai kelompok *postive ranks* yaitu nilai pada kelompok *posttest* lebih tinggi dari nilai kelompok *pretest*. Serta nilai kelompok *ties* yaitu nilai pada kelompok *posttest* sama besarnya dari nilai kelompok *pretest*.

Pada tabel 5 test statistics menunjukkan nilai Z sebesar -5.196b dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 artinya nilai kurang dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelompok *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media soft book terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A Roudhlatul Athfal di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri.

PEMBAHASAN

Setelah penelitian dilaksanakan dan diperoleh hasil penelitian, maka dari hasil tersebut perlu adanya pembahasan dengan berbagai diskusi yang nantinya akan mengurai hasil yang didapat dari penelitian pengaruh media *softbook* terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A Raudhlatul Athfal di Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri.

Pelaksanaan penilitian ini dibagi menjadi tiga tahapan yang terdiri dari observasi awal, pemberian perlakuan dan observasi akhir pada kedua kelompok penelitian. Observasi awal dilakukan menggunakan media yang berbeda dengan media saat perlakuan diberikan. Kegiatan selanjutnya yakni memberi perlakuan pada kelompok eksperimen yang ada di RA AL-Hikmah Turus dan RA Al-Azhar Ngebrak, anak didik diberikan perlakuan dengan media *softbook* dalam satu bulan sebanyak tiga kali, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran seperti biasanya yang sudah terjadwal di kelas masing-masing.

Observasi akhir dilakukan setelah pemberian perlakuan selesai dilakukan, hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan anak sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *softbook*. Dari keseluruhan hasil

penelitian dan uji hipotesis, terbukti bahwa terdapat nilai yang berbeda pada perkembangan kognitif anak kelompok A sebelum dan sesudah adanya perlakuan. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata kelas anak di kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 25,23 dari kelompok kontrol dengan nilai rata-rata sebesar 16,66. Nilai rata-rata dipakai untuk membandingkan nilai kemampuan anak pada dua kelompok penelitian dan untuk menganalisis hasil.

Selaras dengan pendapat (Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, 2014) tentang media sebagai alat bantu yang dapat menjadi penyalur pesan dan bermanfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, media *softbook* yang digunakan pada penelitian ini juga dirancang untuk menstimulasi perkembangan kognitif sebagai sarana distribusi materi pembelajaran agar anak mampu mengenal hal-hal yang menjadi bagian pada aspek kognitif seperti bilangan, geometri dan warna, hal ini juga didukung oleh pendapat (Rahmasari & Ismet, 2022) penggunaan media *softbook* mampu menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal pola.

Penelitian di kecamatan Gampengrejo ini juga menunjang teori dari (Susilana, Rudi & Riyana, 2009) yakni media pembelajaran menjadikan konkret suatu konsep yang masih abstrak. Hal tersebut dapat diartikan bahwa konsep-konsep yang masih abstrak seperti pada matematika anak usia dini yang berhubungan dengan kognitif dapat diubah menjadi konkret dengan menggunakan media *softbook*. Selaras dengan pendapat (Lestari & Amala, 2021) bahwa kemampuan matematika dini seperti berhitung lebih efektif disampaikan pada anak dengan suasana yang menggembirakan dan memberikan rasa nyaman serta kemerdekaan bagi anak, salah satunya dengan media *softbook*.

Hasil penelitian di RA Kecamatan Gampengrejo ini, anak pada usia empat sampai lima tahun mulai membangun kemampuan berpikirnya untuk memahami tanda-tanda, simbol-simbol termasuk di dalamnya gambar dengan mendatangkan obyeknya. (Juliana et al., n.d.) melalui media *softbook* sebagai media yang inovatif dan merupakan pembaharuan dari alat yang sudah ada serta praktis, berisi

bermacam-macam aktivitas yang dicover menjadi sebuah permainan untuk meningkatkan kognitif anak usia dini, mampu menjadikan anak melihat kehadiran obyek konkret dengan memanfaatkan replika benda-benda yang dipahami anak, yang dibuat dari bahan kain flannel, menjadi bentuk bunga, baju, pelangi, dll. Dengan demikian, secara langsung anak belajar mengenal angka, warna dan bentuk dengan mudah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan berkaitan dengan latar belakang penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *softbook* berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dibuktikan dari perbedaan perkembangan kognitif antara kelompok kontrol dan eksperimen, perkembangan pada kelompok eksperimen hasilnya lebih baik daripada kontrol, dari nilai rata-rata dan taraf signifikansi yang dihasilkan.

Berikut beberapa saran yang dapat diberikan penulis untuk pendidik PAUD, pendidik dapat mengaplikasikan media *softbook* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, karena jenis media ini secara signifikan mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah dapat meneliti tentang *softbook* dengan mengimplementasikannya pada aspek perkembangan yang lain, lebih bagus juga apabila enam aspek perkembangan dapat diteliti menggunakan media ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada lembaga tempat penelitian ini dilakukan yakni RA AL-Hikmah Turus beserta seluruh pendidik dan peserta didik yang membantu kelancaran dari penelitian ini. Semoga apa yang sudah terlaksana dapat bermanfaat untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

REFERENSI

- Amala, N. dkk. (2018, December). *The Effect of Softbook on Cognitive and Social Development of 4-5 Years Old Children* / Atlantis Press. Atlantis Press.
<https://www.atlantis-press.com/proceedings/icei-18/55907499>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Creswell, Jhon. W. (2012). *Research Design*. Pustaka Pelajar.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Febrianingsih, R. (2015). *TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK TK ABA KELOMPOK B SE-KECAMATAN MINGGIR SLEMAN YOGYAKARTA*.
- Humaida, R. T., & Abidin, M. Z. (2021). Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kognitif Pengenalan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 135.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10293>
- Juliana, S., Hendriani, D., & Lingga, R. B. (n.d.). *The Influence of the Use of Busy Book on Fine Motor Development at 3-5 Years Old Children in Anyelir Early Childhood Education Samarinda*.
- Lestari, B. puji, & Amala, N. (2021). Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 129–141.
<https://doi.org/10.33367/PIAUD.V1I2.1941>
- Mufliharsi, R. (2017). *PEMANFAATAN BUSY BOOK PADA KOSAKATA ANAK USIA DINI DI PAUD SWADAYA PKK*.
<https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/185/156>
- Rahmasari, A., & Ismet, S. (2022). EFEKTIVITAS PERMAINAN BUSY BOOK DALAM MELATIH MOTORIK HALUS ANAK. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6(2), 304–313. <https://doi.org/10.xxxxx>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022 1 (2022).
- Resnick, I., Verdine, B. N., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2016). Geometric toys in the attic? A corpus analysis of early exposure to geometric shapes. *Early*

Childhood Research Quarterly, 36, 358–365.
<https://doi.org/10.1016/J.ECRESQ.2016.01.007>

Santrock, J. (2010). *Perkembangan Anak*. Erlangga.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Susilana, Rudi & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.