

Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Alutfi Eka Aryani¹, Raden Rachmy Diana², Munawarah³

¹Alutfi Eka Aryani, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

²Raden Rachmy Diana, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

³Munawarah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Corresponding Email Adress: 22204031016@student.uin-suka.ac.id, Raden.diana@uin-suka.ac.id, 21204032026@student.uin-suka.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pada anak usia dini sangat diperlukan oleh guru agar anak menjadi tertarik dan merasa senang, sehingga akan memunculkan motivasi dalam belajar dan rasa ingin tahu pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media papan flanel untuk mengembangkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Prosedur pengembangan menurut teori 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Efektifitas Penggunaan Media Papan flanel Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif berfikir simbolik Anak Usia 4-5 tahun yaitu setelah dilakukan penelitian di RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang Lampung Tengah dengan menggunakan media papan flanel terbukti bahwa kemampuan aspek kognitif anak usia dini dapat berkembang. Pengembangan dengan model 4D yang terdiri dari *define, design, develop, disseminate*. Setelah dilakukan dengan menggunakan media papan flanel kemampuan kognitif berfikir simbolik dapat berkembang. Anak mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, anak mampu mengenal konsep bilangan, anak mengenal lambang bilangan dan anak mampu mengenal lambang huruf.

Kata kunci: *Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Papan Flanel*

PENDAHULUAN

Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru meningkatkan mutu proses belajar membelajarkan dan hasil belajar peserta didik (Widayati, 2009). Kemampuan penggunan berbagai media sangatlah penting dikuasai oleh guru anak usia dini dalam kegiatan mengajar. Guru perlu secara kontinu menggunakan media pembelajaran dan apabila guru menggunakan media

dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya, anak jadi tertarik, merasa senang, termotivasi untuk belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak.(Ginting et al., 2020)

Penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pada anak usia dini sangat diperlukan oleh guru agar anak menjadi tertarik dan merasa senang, sehingga akan memunculkan motivasi dalam belajar dan rasa ingin tahu pada anak usia dini. Adapun media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media papan flanel.

Papan flanel adalah papan yang berlapis kain flanel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang, dilipat dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali.(Cahyana, 2018) Papan flanel termasuk salah satu media pembelajaran visual dua dimensi, yang dibuat dari kain flanel yang ditempelkan pada sebuah papan atau tripelks, kemudian membuat guntingan-guntingan kain flanel atau kertas rempelas yang diletakkan pada bagian belakang gambar-gambar yang berhubungan dengan bahan-bahan pelajaran.(Sari, 2022) Pengembangan media ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Perkembangan kognitif anak perlu distimulasi dan diberi rangsangan agar dapat meningkat Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan.(Munawarah, 2022)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa media papan flanel merupakan media papan datar yang dilapisi oleh kain flanel yang diatasnya dapat diletakkan gambar-gambar buah dan binatang untuk mempermudah proses pembelajaran khususnya pada anak usia dini. Adapun penggunaan media papan flanel di RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang Lampung Tengah belum pernah diterapkan, hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Zulfa Niamah selaku kepala RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang yang mengatakan bahwa “proses pembelajaran di RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang pada masa pandemi covid-19 ini dilakukan secara daring namun setiap satu minggu sekali dilakukan secara luring serta menerapkan protokol kesehatan. Adapun mengenai penggunaan papan flanel yang terdapat gambar-gambar buah dan binatang di RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang belum pernah diterapkan pada anak usia dini”.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. (Hanafi, 2017)

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model 4D, Tahap-tahap dalam pengembangan ini yaitu: *Define, Design, Develop, Disseminate*. Berikut penjelasan langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti: (Rizki & Linuhung, 2017)

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* ini mencakup empat langkah pokok, yaitu analisis *Front-end (front-end analysis)*, analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang bahan ajar perangkat pembelajaran untuk memperoleh draft awal.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar modul. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini peneliti melakukan validasi bahan ajar modul kepada ahli materi dan ahli media, setelah itu melakukan uji coba respon anak dan respon guru.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap *disseminate* merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap desiminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok atau sistem. Pada tahap penyebaran ini dilakukan dengan cara menyebarkan produk media pembelajaran ke sekolah yang diteliti pada penelitian ini yaitu RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang Lampung Tengah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Validasi Produk

1. Ahli Media

Validasi ditujukan kepada ahli media yang dalam hal ini adalah dosen Institut Agama Islam Ma'arif (IAIM NU) Metro, yang memiliki kualifikasi Pendidikan, sehingga hasil dari media yang akan

dikembangkan sesuai dengan apa yang penulis harapkan serta dapat digunakan oleh anak usia dini. Adapun ahli media adalah ibu Masrurotul Mahmudah, M.Pd.I. Hasil validasi dari ibu Masrurotul Mahmudah, M.Pd.I selaku ahli media dapat diketahui media papan flanel memperoleh rata-rata skor sebesar 4, maka hal ini dapat dikatakan media papan flanel disebut sangat baik.

2. Ahli materi

Validasi ditujukan kepada ahli materi yang dalam hal ini adalah dosen Institut Agama Islam Ma'arif (IAIM NU) Metro, yang memiliki kualifikasi Pendidikan Anak Usia Dini, sehingga materi yang ada pada media yang akan dikembangkan sesuai dengan apa yang penulis harapkan serta berdampak kepada peningkatan kemampuan anak. Adapun ahli materi adalah Bapak Dr. Muhammad Yusuf, M.Pd. Hasil validasi dari Bapak Dr. Muhammad Yusuf, M.Pd selaku ahli materi dapat diketahui media papan flanel memperoleh rata-rata skor sebesar 3,75, maka hal ini dapat dikatakan media papan flanel disebut sangat baik.

B. Uji Coba

Hasil dari penelitian ini tidak hanya untuk mengembangkan sebuah produk saja, melainkan juga untuk menemukan suatu pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media papan flanel untuk mengembangkan kemampuan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang Lampung Tengah.

Berikut ini adalah pengembangan media papan flanel pada anak usia 4-5 tahun:

a. Pengembangan Media Papan Flanel pada anak Usia 4-5 Tahun

Berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) di RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang Lampung Tengah maka peneliti uraikan langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan media media papan flanel, yaitu:

1) Menyiapkan media pembelajaran berupa papan flanel

Berdasarkan hasil observasi pada hari Kamis, 6 Januari 2021 diketahui bahwa materi yang akan disampaikan oleh peneliti yaitu tema buah-buahan dengan menggunakan media papan flanel, sehingga peneliti terlebih dahulu menyiapkan media pembelajaran berupa papan flanel.



Gambar 1.1 Menyiapkan media papan flanel

2) Mengkomunikasikan tujuan dan tema pembelajaran

Berdasarkan observasi pada hari Kamis, 6 Januari 2021 apabila media sudah siap dan posisi duduk anak didik sudah sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh peneliti. Maka langkah selanjutnya yaitu peneliti mulai mengkomunikasikan materi tema buah-buahan pada anak usia dini.



Gambar 1.2 Menyampaikan Materi

3) Mendemonstrasikan cara penggunaan media papan flanel pada anak

Berdasarkan hasil observasi pada hari Kamis, 6 Januari 2021 setelah anak memahami materi pada tema buah-buahan yang telah disampaikan oleh peneliti. Maka langkah selanjutnya peneliti mendemonstrasikan cara penggunaan media papan flanel pada anak, kemudian anak diminta untuk memperhatikan penjelasan peneliti dengan seksama.



Gambar 1.3 Mendemonstrasikan Media

- 4) **Anak diminta untuk mengklasifikasikan gambar berdasarkan warna**
Berdasarkan hasil observasi pada hari Kamis, 6 Januari 2021 terlihat anak sudah mulai bisa mengklasifikasikan atau mengelompokkan gambar berdasarkan warna.



Gambar 1.4 Anak mengklasifikasikan gambar berdasar warna

- 5) **Anak diminta untuk menjelaskan mengapa menempelkan gambar pada bagian tertentu**

Berdasarkan hasil observasi pada hari Kamis, 6 Januari 2021, media papan flanel digunakan agar anak dapat menjelaskan alasan anak tersebut menempatkan atau menempelkan gambar pada bagian tertentu, jadi media papan flanel ini bertujuan agar anak mengetahui sebab akibat terjadinya sesuatu.



Gambar 5 Anak menjelaskan dengan papan flanel

6) Anak diminta untuk mengklasifikasikan gambar berdasarkan jenisnya

Berdasarkan hasil observasi pada hari Kamis, 6 Januari 2021, setelah anak mampu mengklasifikasikan gambar berdasarkan warna serta mampu menjelaskan alasan anak menempatkan atau menempelkan gambar pada bagian tertentu. Maka langkah selanjutnya yaitu anak diminta untuk mengklasifikasikan gambar berdasarkan jenisnya.



Gambar 6 Anak mengklasifikasikan gambar berdasar jenis

7) Anak diminta untuk mengurutkan gambar berdasarkan ukuran atau warna

Berdasarkan hasil observasi pada hari Kamis, 6 Januari 2021, kegiatan terakhir pada langkah-langkah pembelajaran menggunakan media papan flanel adalah anak diminta untuk mengurutkan gambar berdasarkan ukuran atau warna.



Gambar 7 Anak mengurutkan gambar

C. Efektifitas Penggunaan Media Papan flanel Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia 4-5 tahun

Setelah dilakukan penelitian di RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang Lampung Tengah dengan menggunakan media papan flanel terbukti bahwa kemampuan aspek kognitif anak usia dini dapat berkembang, sehingga peneliti berinisiatif untuk menguji keefektifitasan media papan flanel pada anak usia dini di sekolah lain.

Peneliti melakukan ujicoba penggunaan media papan flanel di lingkungan sekitar wilayah Putra Lempuyang dengan menerapkan langkah-langkah sesuai dengan langkah-langkah yang telah peneliti terapkan di RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang Lampung Tengah dan anak sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dengan media papan flanel, selain penggunaan media yang mudah, anak di sekolah tersebut juga belum pernah bermain menggunakan media papan flanel. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Sebelum menggunakan media papan flanel kemampuan aspek kognitif anak usia dini dari total 12 anak yang memperoleh kategori belum berkembang sebanyak 7 anak, anak yang memperoleh kategori mulai berkembang sebanyak 5 anak, sedangkan belum ada yang memperoleh kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Kemudian

setelah menggunakan media papan flanel, kemampuan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang Lampung Tengah sudah tergolong Mulai Berkembang. Kemampuan aspek kognitif anak yang memperoleh kategori Mulai Berkembang sebanyak 6 anak, kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 5 anak dan Berkembang Sangat Baik sebanyak 1 anak, sedangkan kategori Belum Berkembang sudah tidak ada.

1. Kelebihan dan Kekurangan Produk

a. Kelebihan

Adapun kelebihan media papan flanel yaitu:

- 1) Ukurannya sesuai untuk anak usia dini
- 2) Warna yang digunakan menarik untuk anak usia dini, karena terdiri dari beberapa macam warna diantaranya biru, merah muda, kuning, ungu, merah, biru muda, dan hijau.
- 3) Gambar mudah ditempelkan, karena ada perekatnya.

b. Kekurangan

Adapun kekurangan media papan flanel yaitu:

- 1) Jumlah media papan flanel tidak mencukupi kebutuhan anak.
- 2) Gambar pada media papan flanel mudah hilang karena bukan satu kesatuan utuh.

Media papan flanel adalah media grafis yang sangat efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu pada sasaran tertentu pula. (Farida et al., 2021) Sedangkan menurut pendapat lain, menyatakan bahwa media papan adalah media pembelajaran dengan papan sebagai bahan baku utamanya yang dapat dirancang secara sesuai dengan keinginan. Papan flanel adalah papan yang dilapisi kain flanel untuk meletakkan sesuatu di atasnya. (Anggraeni, 2015) Media papan flanel adalah suatu papan yang dilapisi oleh kain flanel atau kain berbulu dimana nantinya pada papan tersebut diletakkan potongan gambar-gambar atau simbol lainnya. Sedangkan menurut pendapat lain, media papan flanel adalah suatu papan yang dilapisi kain flanel untuk meletakkan potongan gambar-gambar atau simbol lainnya. (Kholid, 1998) Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media papan flanel adalah media papan datar yang dilapisi oleh kain flanel yang di atasnya dapat diletakkan beberapa gambar hewan dan buah-buahan.

Adapun langkah pembuatan media papan flanel adalah sebagai berikut:

- 1) Bahan : Kertas karton, kain flanel, dakron, benang dan jarum

- 2) Cara pembuatan
 - a) Papan Flanel terbuat dari kertas karton yang terlapisi oleh kain flanel, papan flanel 100 cm x 60 cm.
 - b) Simbol-simbol atau items terbuat dari kain flanel yang di bentuk seperti simbol dan gambar dengan ukuran 8 cm x 5 cm, kemudian item-item diberi rekatan agar dapat ditempel pada papan flanel.(Patria & Iriyanto, 2014)

Berdasarkan langkah-langkah tersebut di atas, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan cara pembuatan media papan flanel, yaitu:

- 1) Bahan-bahan :Kain flanel/sterofom, Lem, Gunting
- 2) Cara pembuatan papan flanel
 - a) Siapkan papan dari sterofom
 - b) Tempelkan kain flannel/kertas rempelas/laken pada papan
 - c) Membuat bentuk hewan dan buah-buahan.
 - d) Kumpulkan gambar yang sesuai dengan bahan yang akan diajarkan
 - e) Gambar yang akan digunakan bagian belakangnya ditempelkan kain flanel/kertas rempelas/laken kemudian gambar tersebut ditempelkan pada papan sehingga gambar tetap melekat pada papan flanel.

Adapun langkah-langkah penggunaan media papan flanel adalah sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan media papan flanel beserta item-itemnya.
- b. Guru memberi contoh cara mengenali huruf dan membaca kata.
- c. Guru memberi contoh membaca gambar bertuliskan kalimat sederhana.
- d. Anak diberi kesempatan untuk melihat, dan menempel ataupun melepas item- itemnya.
- e. Guru memberi kesempatan lebih besar pada anak yang peningkatan kemampuan membaca permulaannya masih sulit.
- f. Guru mendampingi dan memotivasi anak.(Munawarah, 2023)

Berdasarkan keterangan tersebut diatas, langkah-langkah penggunaan media papan flanel tersebut akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Menyiapkan media pembelajaran berupa papan flanel
- b. Mengatur tempat duduk anak agar pandangan tidak terhalang
- c. Mengkomunikasikan tujuan dan tema pembelajaran
- d. Mendemonstrasikan cara penggunaan media papan flanel pada anak
- e. Anak diminta untuk mengklasifikasikan gambar berdasarkan warna
- f. Anak diminta untuk menjelaskan mengapa menempelkan gambar pada bagian tertentu
- g. Anak diminta untuk mengklasifikasikan gambar berdasarkan jenisnya

h. Anak diminta untuk mengurutkan gambar berdasarkan ukuran atau warna.

Istilah “*cognitive*” berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. (Hijriati, 2017) Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. (Mu’min, 2013) Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalkan, menentukan hubungan sebab akibat, membandingkan dan menarik kesimpulan. (Nurmazunita & Setyowati, 2020)

Kemampuan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang dan kemampuan mental itu meliputi banyak kemampuan perencanaan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak, belajar cepat dan belajar dari pengalaman. (Sautelle et al., 2015)

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan dasar yang telah dimiliki seseorang dalam proses berpikir yang mengacu pada kegiatan mental yang mencakup: berpikir, mengingat persepsi, penalaran, dan pemecahan masalah.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013, Indikator perkembangan kognitif berfikir logis umur 4-5 tahun, adalah sebagai berikut:

- 1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
- 2) Mengenal konsep bilangan
- 3) Mengenal lambang bilangan
- 4) Mengenal lambang huruf. (Permendikbud, 2014)

KESIMPULAN

Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: pengembangan media papan flanel di RA Barokatul Qodiri Putra Lempuyang Lampung Tengah dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pengembangan dengan model 4D yang terdiri dari *define, design, develop, disseminate*. Setelah dilakukan dengan menggunakan media papan flanel kemampuan kognitif berfikir simbolik dapat berkembang. Anak mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, anak mampu mengenal konsep bilangan, anak mengenal lambang bilangan dan anak mampu mengenal lambang huruf.

REFERENSI

Anggraeni, R. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak. *Pendidikan Guru PAUD*, 5, 4.

Cahyana, L. M. (2018). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel Di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan. *Scribd*. <http://repository.radenintan.ac.id/3578/1/SKRIPSI PDF.pdf>

Farida, S., Munib, & Imamah. (2021). Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Di SMA Al Arifin Langgarsari Camplong. *Kabilah: Journal of Social* , 6(2), 70–87. <http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/kabilah/article/view/5401>

Ginting, F. M., Mursid, R., & . M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 6(1), 39. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v6i1.16937>

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>

Hijriati, H. (2017). Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 33. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.2034>

Kholid, M. (1998). *THE INFLUENCE OF SMART FLANEL BOARD MEDIA TOWARD THE ABILITY OF SUMMATION NUMERACY CHILLDREN WITH INTELLECTUAL DISABILITY (Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Pintar Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Anak Tunagrahita)*. 1.

Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>

Munawarah. (2023). USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GAYO “ Men Tin .” *Jurnal Pendidikan Bunaya*, 74–85.

Munawarah, M. (2022). Konstruksi Pembelajaran Alam Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Peter L. Berger Di Ra Mawar Gayo. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1–28. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/14471%0Ahttps://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/viewFile/14471/7127>

Nurmazunita, S., & Setyowati, S. (2020). Pengaruh Permainan Dakon Berbiji Tiga Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Berfikir Logis Anak Kelompok B. *PAUD Teratai*, 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34712%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34712/30862>

Patria, D., & Iriyanto, T. (2014). Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Bilangan 1 Sampai 10 Siswa Kelas I SDLB. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 130–136.

Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* (p. 5). <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>

Rizki, S., & Linuhung, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual Dan Ict. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 5(2), 137. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.674>

Sari, Y. W. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal di TK Babel Kids Pangkalpinang. *LENTERNAL: Learning and Teaching Journal*, 3(2), 9–19. <https://doi.org/10.32923/lenternal.v3i2.2448>

Sautelle, E., Bowles, T., Hattie, J., & Arifin, D. N. (2015). Personality, resilience, self-regulation and cognitive ability relevant to teacher selection. *Australian Journal of Teacher Education*, 40(4), 54–71. <https://doi.org/10.14221/ajte.2015v40n4.4>

Widayati, T. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Tutor Paud Dalam Menggali Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Gerak Dan Lagu. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 4(2), 113–124. <https://doi.org/10.21009/jiv.0402.1>