

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SI ELMU UNTUK MEMFASILITASI  
KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK MELALUI WISATA EDUKASI**

(Penelitian *Desain & Development* Terhadap Media Pembelajaran di tempat wisata  
edukasi Puspa IPTEK Sundial Kotabaru Parahyangan)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

**Sari Nurpadillah**

**1800428**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU  
BANDUNG**

**2022**

Sari Nurpadillah, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SI ELMU UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING*  
ANAK MELALUI WISATA EDUKASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SI ELMU UNTUK  
MEMFASILITASI KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK  
MELALUI WISATA EDUKASI**

**Oleh :**  
**Sari Nurpadillah**  
**1800428**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Sari Nurpadillah  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SARI NURPADILLAH

1800428

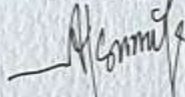
PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SI ELMU UNTUK  
MEMFASILITASI KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK  
MELALUI WISATA EDUKASI

(Penelitian *Desain & Development* terhadap Media Pembelajaran di tempat wisata  
edukasi Puspa IPTEK Sundial Kotabaru Parahyangan)

Bandung, Agustus 2022.

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I.



Dr. Ai Sutini, M. Pd.

NIP. 197409092006042001

Pembimbing II.



Kuswanto, M. Pd.

NIP. 920200819920101101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD  
UPI Kampus di Cibiru



Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M. Pd.

NIP. 195909011984032001

Scanned by TapScanner

Sari Nurpadillah, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SI ELMU UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK MELALUI WISATA EDUKASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SI ELMU UNTUK  
MEMFASILITASI KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK  
MELALUI WISATA EDUKASI**

(Penelitian *Desain & Development* terhadap Media Pembelajaran di tempat wisata  
edukasi Puspa IPTEK Sundial Kotabaru Parahyangan)

**Sari Nurpadillah**

**(1800428)**

**ABSTRAK**

Saat ini persiapan guru secara teknis dalam melakukan kegiatan di luar kelas masih belum mencapai konsep pemahaman yang ideal terkait pelaksanaan kegiatan berbasis wisata edukasi. Setiap anak memiliki pencapaian perkembangan yang berbeda-beda. Salah satu aspek yang perlu di stimulus adalah kemampuan kognitif domain keterampilan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah yang meliputi kegiatan mengamati/observasi, mengumpulkan data dan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan informasi yang dapat difasilitasi dengan kegiatan variatif salah satunya wisata edukasi di Sundial, Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk memberikan solusi alternatif dalam penggunaan variasi media dalam wisata edukasi agar berjalan optimal dan komprehensif. Penelitian ini menggunakan metode *D&D* model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *expert review*, wawancara dan angket respon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan media pembelajaran memperoleh predikat “Sangat Layak” untuk digunakan dengan rincian hasil perolehan kelayakan 93,75 % oleh ahli media, 75,66% oleh ahli materi dan 75% oleh ahli pembelajaran. Media teka-teki si elmu memuat beragam aktivitas kontekstual yang dapat anak selesaikan melibatkan keterampilan pemecahan masalah. Adapun respon anak ketika menggunakan media ini tidak merasa terbebani dan menjadi pengalaman yang baru. Pihak pengelola memberikan respon positif dan mendukung media teka-teki si elmu untuk dijadikan penunjang kegiatan wisata edukasi. Maka, media teka-teki si elmu menjadi salah satu formula secara teknis dalam wisata edukasi baik untuk dijadikan sumber informasi, pedoman, atau alat evaluasi. Implikasi dari penelitian ini ialah pelaksanaan kegiatan wisata edukasi yang optimal, menyenangkan, *fun learning* dan mengedukasi dengan memanfaatkan media pembelajaran teka-teki dalam memfasilitasi perkembangan *problem solving* anak.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Kemampuan *Problem Solving* anak usia dini, Wisata Edukasi

**DEVELOPMENT OF " MEDIA TEKA-TEKI SI ELMU" TO FACILITATE  
THE DEVELOPMENT OF CHILDREN'S SOLVING PROBLEMS  
THROUGH EDUCATIONAL TOURISM**

(Research Design & Development on learning media at the educational tourist  
attraction Puspa IPTEK Sundial Kotabaru Parahyangan)

**Sari Nurpadillah**

**(1800428)**

**ABSTRACT**

Currently, the technical preparation of teachers in carrying out activities outside the classroom has not yet reached the ideal concept of understanding related to the implementation of educational tourism-based activities. Every child has different developmental achievements. One of the aspects that should be stimulated is cognitive ability in the domain of problem-solving skills. Problem-solving skills include observing activities, collecting data and information, processing information, and communicating information that can be facilitated by varied activities, one of which is educational tourism at Sundial. The purpose of this media development is to provide alternative solutions in the use of media variations in educational tourism so that it runs optimally and comprehensively. This study uses the ADDIE model D&D method. Data was collected using expert reviews, interviews, and response questionnaires. The results showed that the results of the feasibility test of learning media obtained the title "Very Eligible" to be used with details of the results obtained by 93.75% by media experts, 75.66% by material experts, and 75% by learning experts. The media "Teka-teki Si Elmu" related to contextual activities can be solved by involving problem-solving skills. The child's response when using this media does not feel burdened and becomes a new experience. The management gave a positive response and supported the "Teka-teki Si Elmu" media to be used as a support for educational tourism activities. Thus, the media "Teka-teki Si Elmu" has become one of the technical formulas in educational tourism either to be used as a source of information, guidelines, or evaluation tools. The implication of this research is the implementation of educational tourism activities that are optimal, fun, and educational by utilizing puzzle learning media in facilitating the development of children's problem-solving.

**Keywords:** Learning Media, Problem Solving for early childhood, educational tourism

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

### MOTTO HIDUP

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
2.1 Hakikat Media Pembelajaran .....	10
2.1.1 Jenis Media Pembelajaran .....	11
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	12
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	13
2.1.4 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran .....	
2.1.5 Media Pembelajaran Teka-teki Si Ilmu .....	16
2.2 Urgensi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini .....	16
2.2.1 Tujuan dan Manfaat Kemampuan Pemecahan Masalah .....	19
2.3 Kegiatan Wisata Edukasi .....	20
2.3.1 Manfaat Wisata Edukasi .....	21
2.3.2 Langkah-langkah Kegiatan Wisata Edukasi .....	22
2.3.3 Puspa IPTEK Sundial .....	23

Sari Nurpadillah, 2022

*PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SI ELMU UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING ANAK MELALUI WISATA EDUKASI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.4 Penelitian Relevan .....	24
2.5 Kerangka Berpikir .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Desain Penelitian .....	28
3.2 Prosedur Penelitian .....	29
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian .....	33
3.4 Instrumen Penelitian .....	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	39
3.6 Teknik Analisis Data .....	40
3.7 Penyajian Data .....	41
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1 Temuan .....	42
4.1.1 Tahapan Perancangan Media Teka-teki Si Ilmu .....	42
4.1.2 Uji Kelayakan Media Teka-teki Si Ilmu oleh <i>Expert Judgment</i> .	54
4.1.3 Respon Anak dan Pengelola terhadap Media Teka-teki Si Ilmu	60
4.2 Pembahasan .....	72
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>77</b>
5.1 Simpulan .....	77
5.2 Implikasi .....	78
5.3 Rekomendasi .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Adib. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL & INTERNASIONAL*. [Diakses pada: 18 Desember 2021].
- Agustin & Puspita. (2020). Pengaruh Metode Wisata edukasi Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 6(1). 8492. DOI: <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.1671>
- Amiliya. (2020). Pembelajaran Berbasis Alam untuk Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(02), 79-87. DOI: <https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.158>
- Anggraini & Asmah. (2021). Pengembangan Media Pondasi untuk Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang. *Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. 6 (2). Hal. 77-90. Diakses melalui: <https://doi.org/10.24903/jw.v6i2.790>
- Audie. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595)*.
- Azhari. (2015). Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa madrasah. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 43-60. DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v16i1.586>
- Brewer, J. *Introduction to Early Childhood Education Preschool Primary Grades Sixth Edition*. New York: Pearson.



- Busch, J. T. A., & Legare, C. H. (2019). Using data to solve problems: Children reason flexibly in response to different kinds of evidence. *Journal of Experimental Child Psychology*, 183, 172-188. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2019.01.007>
- Cahyadi. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. DOI: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chih-Pei, & Chang. (2017). John W. Creswell, research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. *Journal of Social and Administrative Sciences*. 4(2). 205-207.
- Daulae. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. In *Forum Paedagogik*. 10(1). DOI: <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Dewey, J. (2013). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dewi & Artiningsih. (2020). Meningkatkan Mutu Belajar sesuai dengan Minat Anak Didik dan Pemecahan Masalah. *PINTU: Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1).
- Ekayani. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Fitroh, dkk. (2019). Efektifitas Metode Pembelajaran Field Trip Pendekatan DFC Mengembangkan Entrepreneurial Leadership Anak Petani Garam. *Jurnal Studi Manajemen dan Bisnis*, 6(1), 51-62. DOI: <https://doi.org/10.21107/jsmb.v6i1.6678>

- Gusmita. (2018). Penggunaan Media Gambar Berwarna Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna di PAUD WITRI 1 Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, Iain Bengkulu).
- Hasanah. (2020). Implementasi Metode Wisata Alam Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini di Sekolah RA AL-AMIEN Pamekasan Kel. Kowel Kec. Pamekasan Kab. Pamekasan. Skripsi. Madura : Institut Agama Islam Negeri Madura. Diakses melalui : <http://etheses.iainmadura.ac.id/id/eprint/1082>
- Hatzigianni. (2018). Transforming early childhood experiences with digital technologies. *Global Studies of Childhood*, 8(2), 173-183. <https://doi.org/10.1177/2043610617734987>
- Ikrar, T. (2016). Ilmu Neurosains Modern. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istiqomah & Maemonah. (2022). KONSEP DASAR TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MENURUT JEAN PIAGET. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151-158. DOI: 10.30595/jkp.v15i2.10974
- Khadijah, 2015. Media Pembelajaran AUD. Medan: Perdana Publishin.
- Kuswanto, dkk. Passport of Geology Museum: a Description Analysis on Pupils' Worksheet. *PAEDAGOGIA*, 25(1), 79-86.
- Lestari. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100-108. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Mashuri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5).

Meilinda, S. (2020). Metode Karyawisata Sebagai Stimulasi Kepekaan Sosial Anak Usia Dini: Penelitian Studi Kasus Terkait Penerapan Metode Karyawisata di TK Plus Al-Wahab (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). Diakses melalui: <http://repository.upi.edu>.

Nurdin, dkk (2021). Implementasi Pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam melalui Metode Karya Wisata Dalam Memaksimalkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini di TK Zavira. RAUDHAH PROUD TO BE PROFESSIONALS: Jurnal Tarbiyah Islamiyah. 6(1). Hal 1-12. Diakses melalui: <https://doi.org/10.48094/raudhah.v6i1.108>

Nurhayati, R. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang–Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam. al-Afkar, Journal For Islamic Studies, 3(2, July). 57-87. Diakses melalui: [https://doi.org/10.31943/afkar\\_journal.v3i2.123](https://doi.org/10.31943/afkar_journal.v3i2.123).

Nurjanah, dkk. (2021). Dampak Aplikasi ScratchJr terhadap Ketrampilan Problem-Solving Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 2030-2042.

Nurrahman. (2018). Peran serta media pembelajaran dalam memfasilitasi belajar anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 7(2), 101-105. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24453>

Pakpahan, dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Permata. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 5(2), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>

- Priyastutik, Suhendri, dan Kasyadi. (2019). Pengaruh kemandirian dan konsep diri terhadap pemecahan masalah matematika siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 1-10. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v4i1.2826>
- Rahma. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*, 14(2), 87-99.
- Ratnasari. (2020). Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 182.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohaeni. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122-130. DOI: <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rohani. (2019). *Media pembelajaran*. Sumatera Utara: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rohimah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*. 13(2). Hal 29-30. Diakses melalui: <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>
- Rutberg, & Bouikidis. (2018). Focusing on the fundamentals: A simplistic differentiation between qualitative and quantitative research. *Nephrology Nursing Journal*. 45(2). 209-213.

- Saputri, dkk. (2019). Hubungan antara metode wisata edukasi dengan pembentukan karakter mandiri anak usia dini di PAUD Al-Baitul Amien Jember. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. 3(1). 23-26. Diakses melalui: <https://doi.org/10.19184/jlc.v3i1.13529>
- Siregar, M. (2020). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Karya Wisata Sebagai Upaya Mitigasi Bencana Ekologis. *AL-MAHYRA (Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan)*. 1(02). 134-142. Diakses melalui: <https://ejournal.stai-br.ac.id/index.php/AL-MAHYRA/article/view/44>.
- Sitepu, Dewi, & Lubis. (2019, December). Development of Science Teaching Books Based on Fun Experiments for Early Childhood (5-6 year-olds) in the Kindergarten of Kutalimbaru Subdistrict, Deli Serdang Regency. In 4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019) (pp. 386-391). Atlantis Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sulistiyati, Wahyaningsih & Wijania. (2021). *Buku Panduan Guru: Proyek Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Suridah, dkk. (2020). Pelaksanaan Metode Karyawisata dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Taman Kanak-Kanak. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 294-305. DOI: <http://dx.doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1341>
- Syaodiah, dkk. (2018). Profil keterampilan pemecahan masalah anak usia dini dalam pembelajaran proyek di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 29-36. DOI: <https://doi.org/10.21009//JPUD.121.03>

- Syukur & Fallo. (2019). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v6i1.5365>
- Utami, dkk. (2017). Penerapan metode problem solving dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 175-180. Diakses melalui: <https://doi.org/10.22460/ts.v3i2p175-180.649>
- Wahyudi, dkk. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 39-48. Diakses melalui: [10.15294/IJCET.V6I2.19337](https://doi.org/10.15294/IJCET.V6I2.19337)
- Wortham. (2006). *Early Childhood Curriculum*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall
- Yusup. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>.
- Zaini & Dewi. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. DOI: <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>