



## **Pengaruh E-modul Bermain Peran terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak di TK**

**Ayu Dahlia Putri<sup>1✉</sup>, Nurhafizah Nurhafizah<sup>2</sup>**

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>(1,2)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v7i6.5572](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5572)

### **Abstrak**

Anak mampu menjalin hubungan dengan temannya mengembangkan kepercayaan diri anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh e-modul bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi anak usia 5-6 tahun penelitian ini menggunakan jenis penelitian *mix method menggunakan design explanatory research*. Informan dalam penelitian ini adalah guru dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari angket, wawancara dan dokumentasi. sampel penelitian ini adalah 15 orang anak, analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa variabel berdistribusi normal, reliabel, serta linear, maka e-modul bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan persentase anak yang mampu berkomunikasi dengan baik bahwa e-modul bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi sebanyak 10,2% analisis kualitatif menunjukkan bahwa e-modul bermain peran dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak. Berdasarkan analisis hasil penelitian kualitatif dan kuantitatif dapat diambil kesimpulan bahwa e-modul bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi anak usia dini di taman kanak-kanak.

**Kata Kunci:** *e-modul bermain peran; kemampuan berkomunikasi; anak ditaman kanak-kanak*

### **Abstract**

The child still cannot use more words and the child cannot communicate smoothly with his friends and the child cannot convey the words thank you, please and sorry. So people who listen often don't understand what the child means. The aim of this research is to determine the effect of role-playing e-modules on children's communication skills in kindergarten. This research uses a mix method type of research using explanatory research design. The informants in this research were teachers and school principals. The data collection techniques used consisted of questionnaires, interviews and documentation. The data analysis technique carried out is through data collection, data reduction, data presentation and data verification. Quantitative data analysis shows that the variables are normally distributed, reliable and linear, so the e-module plays a role in influencing communication skills. The results of this research show that role-playing e-modules affect communication skills by 10.2%. Qualitative analysis shows that role-playing e-modules can be used to develop children's communication skills. Based on the analysis of qualitative and quantitative research results, it can be concluded that the role-playing e-module influences the communication skills of young children in kindergarten.

**Keywords:** *role-playing e-module; communication skills; children in kindergarten*

Copyright (c) 2023 Ayu Dahlia Putri & Nurhafizah Nurhafizah

---

✉Corresponding author : Ayu Dahlia Putri

Email Address : ayudahliafitri@gmail.com (Padang, Indonesia)

Received 2 October 2023, Accepted 23 December 2023, Published 23 December 2023

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merambah sangat luas sejak abad ke-21. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat mempengaruhi berbagai bidang kehidupan khususnya pada bidang pendidikan dan tidak terkecuali pada pendidikan anak usia dini. Kebijakan pendidikan anak usia dini di era revolusi 4.0, pada revolusi 4.0 telah mengubah cara belajar seseorang untuk mendapatkan berbagai ilmu. Kecanggihan ini akan memberikan dampak yang sangat signifikan dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa.

Untuk mewujudkan generasi berkualitas, pendidikan harus dimulai sejak dini yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), PAUD anak sudah belajar menggunakan media bermain (Manalu, 2014). Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding dengan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa (Khairi, 2018). Perkembangan kepribadian yang baik menjadi salah satu bidang perkembangan yang sangat penting pada anak usia dini karena akan menunjang aspek perkembangan lainnya (Suryana & Sakti, 2022). Komunikasi anak dengan orang tua dengan anak dikatakan efektif bila kedua belah pihak saling dekat.

Komunikasi diantara keduanya merupakan hal yang sangat menyenangkan dan adanya keterbukaan sehingga tumbuh percaya diri. Komunikasi yang efektif dilandasi adanya keterbukaan dan dukungan yang positif pada anak agar anak dapat menerima dengan baik apa yang disampaikan orang tua dan guru. Keterbatasan anak dalam berkomunikasi di kelas dikarenakan metode yang digunakan guru masih belum tepat dan belum sesuai dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak (Syukur & Tefanai, 2017). Melalui bermain peran, anak-anak dapat mengembangkan berbagai aspek, termasuk emosional, sosial, mental, intelektual, moral agama, dan fisik (Harianja et al., 2023). Metode bermain peran memiliki beberapa komponen penting: 1) Peran dan Karakter: Peserta didik mengambil peran atau karakter tertentu dalam situasi yang telah ditentukan. Ini bisa menjadi karakter nyata atau fiktif. 2) Skenario atau Situasi: Skenario atau situasi yang disimulasikan dapat bervariasi, dari situasi sehari-hari hingga situasi yang lebih kompleks atau fiktif.

Skenario ini menentukan konteks dan tujuan bermain peran. 3) Interaksi Sosial: Peserta didik berinteraksi satu sama lain dalam peran yang diambil, seperti berkomunikasi, bekerja sama, atau mengatasi konflik. 4) Pengembangan Keterampilan: Melalui bermain peran, peserta didik mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif, dan bahasa. Mereka belajar tentang perspektif orang lain, berpikir kritis, dan mengatasi masalah. 5) Pengalaman Praktis: Metode ini memberikan pengalaman praktis yang dapat membantu peserta didik memahami konsep, nilai, dan situasi yang kompleks. 6) Penghayatan Emosional: Bermain peran memungkinkan peserta didik merasakan dan memahami perasaan dan emosi yang mungkin dialami dalam situasi tersebut (Harianja et al., 2023). Belajar bagi anak dilakukan melalui bermain (Nurhafizah & Kosnin, 2015).

Maka dari itu peneliti ingin menerapkan e-module bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi anak di Taman Kanak Kanak (TK). Untuk menambah pengetahuan tentang pendidikan teknologi di zaman sekarang serta mengubah cara belajar guru dengan menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang ada sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik khususnya untuk anak usia dini karena adanya gambar, ilustrasi dan warna-warni yang dapat menarik perhatian anak. Hurlock (1993) menjelaskan usia lima tahun pertama kehidupan anak merupakan peletak dasar untuk perkembangan selanjutnya (Wardhani, 2017).

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan *mix method* dengan metode penggabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan sampel secara acak. Penelitian ini menggabungkan antara metode kualitatif dan metode kuantitatif terdiri dari 30 sampel anak. Pada kelas B1 dan B2 pada kelas B1 diterapkan metode kuantitatif sedangkan di kelas B2 diterapkan metode kuantitatif menggunakan e-modul bermain peran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *mix metod* dengan model *concurrent embedded strategy* (campuran tidak berimbang) yaitu konsep mengkombinasikan beberapa metode yang berbeda muncul pada tahun 1959 ketika Campbell dan Fisk menggunakan metode jamak dalam meneliti kebenaran sifat psikologis. Menurut Creswell penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif.

Model penelitian *mix metod* ini, peneliti menggunakan metode kualitatif sebagai metode primer yaitu menganalisa bagaimana proses penggunaan e-modul dalam kemampuan berkomunikasi anak di TK Pertiwi Tarusan. Kemudian peneliti memilih metode kuantitatif sebagai sekunder yaitu untuk melihat perbedaan pengaruh dari penggunaan e-modul bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi anak di TK Pertiwi Tarusan.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di 2 TK. Lokasi penelitian dilakukan di 2 lokasi TK di Tarusan diantaranya TK Pertiwi Tarusan, TK Mekar Mulia Tarusan. Pemilihan lokasi ini diambil di beberapa kecamatan dikarenakan untuk melihat gambaran umum taman kanak-kanak yang menggunakan e-modul pembelajaran terhadap perilaku adaptif anak dan kemampuan berkomunikasi.

### Hasil Uji Validitas

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Hasil uji validitas disajikan pada **tabel 1**.

**Tabel 6. Uji Validitas Kemampuan Berkomunikasi Anak**

| Ket  | R-Hitung | R-Tabel<br>Df=(15-2) = 0,514 | Interpretasi |
|------|----------|------------------------------|--------------|
| Y2.1 | 0.686    | 0,514                        | Valid        |
| Y2.2 | 0.554    | 0,514                        | Valid        |
| Y2.3 | 0.530    | 0,514                        | Valid        |
| Y2.4 | 0.636    | 0,514                        | Valid        |
| Y2.5 | 0.701    | 0,514                        | Valid        |
| Y2.6 | 0.518    | 0,514                        | Valid        |
| Y.7  | 0.633    | 0,514                        | Valid        |

Berdasarkan tabel uji validitas dapat disimpulkan bahwa pada variabel kemampuan berkomunikasi adalah terdapat semua item valid dimana nilai *correlated item total correlation* 0,514. Jadi berdasarkan **tabel 6** dapat diambil kesimpulan bahwa item 1 sampai 7 item dikatakan valid.

### Uji reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada tingkat kehandalan sesuatu. Reliabilitas artinya dapat dipercaya jadi dapat diandalkan. Reliabilitas (kehandalan) berarti instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, instrumen yang telah valid kemudian dilakukan uji reliabilitas penggunaan rumus *Cronbach alpha* dengan bantuan SPSS jika *r* alpha

positif dan besar r tabel (0,361) berarti keseluruhan butir instrumen tersebut reliable. **Tabel 2** disajikan hasil pengujian reliabilitas masing masing penelitian.

**Tabel 2. Uji reliabilitas e-modul**

| Reliability Statistics |  |            |
|------------------------|--|------------|
| Cronbach's Alpha       | Cronbach's Alpha Based on Standardized Items | N of Items |
| .833                   | .910   | 12         |

**Tabel 3. Uji reliabilitas perkembangan komunikasi anak**

| Reliability Statistics |  |            |
|------------------------|--|------------|
| Cronbach's Alpha       | Cronbach's Alpha Based on Standardized Items | N of Items |
| .608                   | .835   | 8          |

Berdasarkan **tabel 3** dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan reliabel disebabkan karena hasil cronbach alpha besar dari 0,541 dimana variabel kemampuan komunikasi anak memiliki hasil cronbach alpha 0,883 > 0,541. Selanjutnya pada variabel perkembangan perilaku adaptif dan kemampuan komunikasi anak cronchbanch alpha 0,608 > 0,541.

**Uji Normalitas**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan analisis persyaratan uji normalitas. Kegunaannya untuk mengetahui dan memberikan keyakinan apakah data berada pada sekitar atau mendekati garis normal. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan program SPSS for windows uji *kolmogriovsmirnov test*. Dengan kriteria apabila nilai kolmogrov-smirnov Z asymp. Sig (2-tailed) ≥ 0,05 maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, secara sederhana dapat dinyatakan sebagai berikut: a) Ho = diterima apabila asymp. Sig (2-tailed) ≥ 0,05 (taraf kepercayaan 95%) berarti data tidak berdistribusi normal. b) Ha = diterima apabila asymp sig (2-tailed) ≥ 0,05 (taraf kepercayaan 95%) berarti data berdisribusi normal.

Adapun hasil pengelolaan data untuk uji normalitas dapat dilihat pada **tabel 4**.

**Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Penelitian One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test |                |                         |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
|                                    |                | Unstandardized Residual |
| N                                  |                | 15                      |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup>   | Mean           | .0000000                |
|                                    | Std. Deviation | 1.48699594              |
| Most Extreme Differences           | Absolute       | .111                    |
|                                    | Positive       | .103                    |
|                                    | Negative       | -.111                   |
| Kolmogorov-Smirnov Z               |                | .111                    |
| Asymp. Sig. (2-tailed)             |                | .200 <sup>c,d</sup>     |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Variabel kemampuan komunikasi dengan nilai signifikannya sebesar 0,200 > 0,05 maka kesimpulannya Ha diterima Ho ditolak, artinya distribusi data tersebut normal. Variabel perilaku adaptif dengan nilai signifikannya sebesar 0,385 maka kesimpulannya Ha diterima Ho diolak artinya distribusi data tersebut normal.

**Uji linearitas**

Pengujian linearitas bertujuan untuk mengetahui pengaruh e-module terhadap kemampuan komunikasi anak linear atau tidak untuk itu digunakan uji F. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua variabel eksogen mempunyai hubungan yang linear atau tidak signifikan dan juga sebagai persyaratan dalam analisis korelasi atau regresi apabila taraf signifikan penyimpangan antara tiga variabel atau lebih dari 0,05 maka dikatakan mempunyai hubungan linear.

Uji F dilakukan untuk melihat pengaruh secara keseluruhan dari variabel independen dengan variabel dependen. Dengan bantuan program SPSS diketahui mulai F hitung pada **tabel 5**.

**Tabel 10. Uji F ANOVA Table**

|                      |                          | Sum of Squares | Df | Mean Square | F       | Sig. |
|----------------------|--------------------------|----------------|----|-------------|---------|------|
| Kemampuan Beradaptif | Between Groups           | 280.433        | 9  | 31.159      | 21.739  | .002 |
|                      | Linearity                | 256.644        | 1  | 256.644     | 179.054 | .000 |
|                      | Deviation from Linearity | 23.790         | 8  | 2.974       | 2.075   | .219 |
|                      | Within Groups            | 7.167          | 5  | 1.433       |         |      |
|                      | Total                    | 287.600        | 14 |             |         |      |

Berdasarkan hasil uji linearitas pada output tabel (anova table) diketahui bahwa nilai sig deviation from linearity sebesar 0,219. Karena nilai sig 0,219 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat hubungan linear variabel kemampuan berkomunikasi.

**Uji Square**

Hasil uji square disajikan pada **tabel 6**.

**Tabel 6. Uji square Model Summary<sup>b</sup>**

| Model | R                 | Adjusted R Square | R Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |             |
|-------|-------------------|-------------------|------------------------------|-------------------|----------|-----|-----|-------------|
|       |                   |                   |                              | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. Change |
| 1     | .945 <sup>a</sup> | .892              | 1.543                        | .892              | 107.777  | 1   | 13  | .000        |

a. Predictors: (Constant), E-modul  
 b. Dependent Variable: PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI AUD

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa besarnya pengaruh variabel e-modul terhadap perilaku adaptif dan kemampuan komunikasi adalah sebesar 10,8% sedangkan sisanya 89.2% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

**Pembahasan**

Manusia harus bisa membangun komunikasi yang baik agar tidak adanya saling perpecahan maupun permasalahan, sebab jika kita tidak dapat melakukan komunikasi dengan baik maka akan sering terjadi perselisihan di dalam hidup namun sebaliknya jika kita melakukan komunikasi yang baik maka di dalam hidup akan menjadikan diri kita untuk tenang dan damai (Firdaus et al., 2021). Dalam komunikasi antarpribadi partisipan melepaskan atribut-atribut pribadi dimana masing-masing mencoba berusaha untuk mengerti satu sama lain sebagai individu yang menyangkut keinginan, kebutuhan dan

nilai pribadi masing-masing, sehingga hubungan dapat berkembang lebih akrab (Handayani, 2016).

Orang tua yang sibuk bekerja sehingga kurang membangun komunikasi yang baik dengan anak (Ardini, 2015). Keterampilan berkomunikasi merupakan salah satu hal yang memiliki peranan penting bagi kehidupan anak. Melalui komunikasi yang baik anak dapat menyampaikan segala pemikirannya kepada orang lain, baik secara lisan ataupun tulisan. Keterampilan komunikasi yang baik, yaitu di mana bahasa lisan dan tulisan anak dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain (Inten, 2017).

metode bermain peran sebagai salah satu alternatif pengembangan keterampilan berkomunikasi untuk anak. Melalui metode bermain peran, anak dapat mengembangkan rasa percaya diri, sehingga memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya kepada orang lain. Anak pun dapat menghargai pendapat orang lain (Inten, 2017). Kemampuan Berbahasa merupakan perkembangan bahasa yang perlu dikembangkan pada dunia anak (Anggraini, 2021).

Komunikasi menjadi peranan terpenting bagi kehidupan manusia dalam berinteraksi di kehidupannya sehari-hari terutama komunikasi yang terjadi di dalam masyarakat terkecil yaitu keluarga (Alucyana, 2018). Oleh karenanya sebagai pendidik harus bisa menerapkan dalam kesehariannya ketika berkomunikasi yang positif kepada peserta didik. Supaya anak lebih paham akan situasi maupun kondisi yang ada dilingkungan sekelilingnya (Afrianingsih, 2016).

Berdasarkan penjabaran di atas dari berbagai pendapat bahwa e-modul bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi anak usia dini merupakan suatu aspek yang berperan penting dalam pembelajaran anak usia dini bermain peran dapat meningkatkan komunikasi sesama anak. Adapun tujuan dari kegiatan tersebut untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak di TK.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi suatu bangsa berkualitas. Sistem pendidikan nasional diharapkan mampu menjamin peningkatan mutu dan efisiensi manajemen pendidikan dalam menghadapi tantangan sesuai dengan perubahan kehidupan di masyarakat sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan (Sari, 2018). pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini harus perlu diperhatikan cara kerja yang tersistem dan teratur guna memudahkan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran (Veronica, 2018).

## Simpulan

E-modul yang dikembangkan berpengaruh secara langsung terhadap kemampuan komunikasi anak dengan tingkat capaian sebesar 10,2%. E-modul dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak melalui bermain peran seperti sosiodrama, bercerita tentang penanaman nilai moral maupun metode tanya jawab tentang kehidupan sehari-hari.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan artikel ini sehingga dapat dipublikasikan. Terima kasih juga kami ucapkan kepada pihak sekolah yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada para editor dan reviewer artikel yang telah membantu peneliti dalam menyempurnakan hasil artikel ini.

## Daftar Pustaka

- Afrianingsih, A. (2016). Komunikasi Positif Sebagai Sarana Untuk Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 17-26. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/589>
- Alucyana, A. (2018). Pendekatan Metode Bermain Peran Untuk Pendidikan Seks Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 1(1), 1. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2253](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2253)
- Anggraini, E. S. (2021). Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui

- Bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 2502–7166. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/25783>
- Ardini, P. P. (2015). Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2905>
- Firdaus, A. J., Siregar, E. S. F., Pratiwi, T., & Sahputra, D. (2021). Peran Komunikasi Organisasi Dalam Pengembangan Organisasi. *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 3(2), 134–140. <https://doi.org/10.31289/tabularasa.v3i2.637>
- Handayani, M. (2016). Peran Komunikasi Antarpribadi Dalam Keluarga Untuk Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 11(1), 57–64. <https://doi.org/10.21009/JIV.1101.8>
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109–120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. <https://ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/view/87>
- Manalu, G. M. (2014). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal INFORM. <http://www.manuverzone.com/multimedia/mediaakuntansi/>
- Nurhafizah, N., & Kosnin, A. M. (2015). Implementasi Permainan Tradisional Indonesia Di Taman Kanak-Kanak Kota Padang. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 85. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v15i1.5249>
- Sari, A. Y. (2018). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *MOTORIC*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547>
- Suryana, D., & Sakti, R. (2022). Tipe Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya terhadap Kepribadian Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4479–4492. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1852>
- Syukur, A., & Tefanai, M. M. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Cerita Bergambar pada PAUD Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i2.3577>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Wardhani, D. K. (2017). Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 153–159. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9355>