

## PEMANFAAT APE WIRE GAME SEBAGAI ALAT BANTU STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

**Sinta Purnawati**

Universitas Trunojoyo Madura

Email: 180651100034@studentrunojoyo.ac.id

**Fajar Luqman Tri Ariyanto**

Universitas Trunojoyo Madura

Email: fajar.ariyanto@trunojoyo.ac.id

**Abstract:** *This article is a secondary research that uses data from previous research identification or known as literature review. The technique used by researchers to take data scientifically through research results published in scientific journals with the help of Google Scholar. The purpose of this article is to provide PAUD teachers with an opinion on one of the media educational game tools from corn waste material which is conceptualized as an educational game tool media with the name wire game. The findings of several journals conducted showed that the benefits of wire game educational tools can stimulate children's concentration skills, both found that wire game media can be used to stimulate children's ability to recognize the concept of color and shape, overall this game is able to stimulate children's logic and thinking skills. In addition to cognitive stimulation, Wire game media can stimulate coordination between the right and left brain in solving problems more quickly.*

**Key words:** *wire game, child development, APE*

**Abstrak:** Artikel ini merupakan penelitian sekunder yang menggunakan data dari identifikasi penelitian terdahulu atau dikenal dengan kajian literatur. Teknik yang digunakan peneliti mengambil data secara ilmiah melalui hasil penelitian yang dipublikasikan di jurnal ilmiah dengan bantuan google cendekia. Tujuan dari Artikel ini memberikan pandangan kepada guru PAUD mengenai salah satu media alat permainan edukatif dari bahan limbah jagung yang dikonsepsi menjadi media alat permainan edukatif dengan nama *wire game*. Temuan beberapa jurnal yang dilakukan didapatkan bahwa manfaat alat permainan edukatif *wire game* dapat menstimulasi kemampuan konsentrasi anak, kedua ditemukan bahwasannya media *wire game* dapat digunakan menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal konsep warna dan bentuk, secara keseluruhan permainan ini mampu menstimulus logika serta kemampuan berpikir anak. selain stimulasi kognitif media *Wire game* dapat menstimulasi koordinasi antara otak kanan dan kiri dalam menyelesaikan masalah dengan lebih cepat.

**Kata Kunci:** *Wire Game, Perkembangan Anak, APE*

## PENDAHULUAN

Tahapan pendidikan sebelum memasuki pendidikan dasar merupakan bagian dari wilayah Pendidikan anak usia dini. Tingkat pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada kemajuan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hal ini dilakukan dengan memberikan dorongan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan intelektual dalam rangka mempersiapkan anak untuk pendidikan lebih lanjut yang berdaya.<sup>1</sup> Menjelaskan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi genetik dan siap untuk ditumbuh kembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan.

PAUD digunakan untuk memajukan, meningkatkan, dan mengembangkan segala kemungkinan anak usia dini secara optimal. Oleh karena itu, perilaku dan keterampilan dasar dilatih sesuai dengan tahapan perkembangannya agar dapat memotivasi pendidikan lebih lanjut. Salah satu cara untuk melaksanakan PAUD adalah melalui jalur pendidikan formal dan informal. PAUD Formal berupa TK dan PAUD Informal berupa Playgroup. Penyelenggaraan PAUD Formal dan Non-formal tersebut memiliki beberapa perbedaan dan kesamaan dalam pelaksanaannya. Pendidikan formal terlihat lebih kompleks dan memiliki administrasi yang lebih banyak dibanding dengan pendidikan non-formal<sup>2</sup>.

Proses pembelajaran di PAUD perlu memperhatikan karakteristik anak dan memperhatikan berbagai aspek prinsip belajar dan gaya belajar anak agar pembelajaran mencapai tujuan yang diinginkan. Prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini adalah sebagai berikut: Belajar bagi anak

---

<sup>1</sup> Sisca Rahmadona, "Pembelajaran Untuk Paud," *Diakses Dari Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Lain-Lain/Sisca-Rahmadonnaspdmpd/Pembelajaran% 20untuk% 20paud. Pdf*, 2012.

<sup>2</sup> Rizqiyatunnisa Rizqiyatunnisa And Nur Imam Mahdi, "PENYELENGGARAAN PAUD FORMAL, NON FORMAL DAN INFORMAL DI KB TK IK KELUARGA CERIA," *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 1, No. 1 (2021): 54–78.

harus menantang, berdasarkan apa yang dibawanya, belajar melalui bermain, menggunakan alam sebagai sumber belajar, belajar untuk memperoleh kecakapan hidup, dan melakukan Belajar melalui media <sup>3</sup>.

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini, bermain juga menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu, bermain dapat menstimulasi aspek perkembangan diantaranya kognitif, seni, bahasa, fisik-motorik, dan sosial emosional. Didalam aktivitas bermain tentunya dibutuhkan media yang menarik yang dapat menunjang dan mestimulus perkembangan anak. Perkembangan anak usia dini tidak lepas dari media pembelajaran, karena pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui bermain dengan media pembelajaran, baik media nyata, audio, visual, lingkungan maupun audiovisual. Hal ini akan membantu kegiatan belajar masa kecil Anda berjalan dengan lancar <sup>4</sup>.

Media pembelajaran merupakan alat sebagai pendukung yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik ataupun sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran. Media yang menarik tentu dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar anak. Salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif. Enam aspek pembangunan yang meliputi nilai-nilai moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, motorik, dan seni dapat dirangsang dengan baik melalui

---

<sup>3</sup> Rozalena Rozalena And Muhammad Kristiawan, "Pengelolaan Pembelajaran Paud Dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini," *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)* 2, No. 1 (2017): 76–86.

<sup>4</sup> Herman Zaini And Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, No. 1 (2017): 81–96.

media APE yang bisa terbuat dari berbagai bahan yang yang ditujukan untuk menstimulasi aspek perkembangan <sup>5</sup>.

Semakin bertambah tahun perkembangan media dan alat permainan edukatif untuk anak usia dini semakin bervariasi dan menarik bagi anak dan penting keberadaan di dunia Pendidikan anak usia dini. Hal ini mendukung pemahaman bersama tentang kebutuhan bagi setiap anak, terutama anak kecil, bermain berarti sedang belajar. Memang dunia anak-anak adalah bermain, karena dengan bermain, anak akan belajar banyak hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, kita sebagai orang tua dapat memasukkan unsur pendidikan didalamnya <sup>6</sup>. Karena keterbatasan Alat Permainan Edukasi (APE), hasil belajar tidak optimal secara kognitif, emosional, dan psikomotorik di tingkat PAUD. Untuk itu, sangat penting untuk menggunakan APE secara optimal dan maksimal dalam rangka pembelajaran yang lebih efektif. <sup>7</sup>. Salah satunya adalah media *wire game* yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Permainan ini menuntut anak untuk memindahkan balok-balok yang dibuat cincin kawat dari ujung satu keujung lainnya mengikuti alur kawat yang dibuat meliuk-liuk dan berputar-putar menyerupai lilitan dan rintangan <sup>8</sup>. Menarik bagi peneliti untuk melihat manfaat media *wire game* pada anak usia dini terutama dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini dan dampak lainnya yang dapat dirasakan pada jenjang Pendidikan anak usia dini.

---

<sup>5</sup> Fajar Luqman Ariyanto And Dias Putri Yuniar, "Pemanfaat Limbah Tongkol Jagung Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Di Madura," *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, No. 2 (2020): 44–52.

<sup>6</sup> Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif," In *Forum Tarbiyah*, Vol. 7 (Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan, 2009), 197–208.

<sup>7</sup> Yanuarti Apsari, Ida Lisdawati, And Euis Rina Mulyani, "Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris," *Abdimas Siliwangi* 3, No. 1 (2020): 38–47.

<sup>8</sup> Nurhusna Kamil, "EFEKTIVITAS MEDIA WIRE GAME DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK DI TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN TANAH DATAR," 2019.

## METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan survei perpustakaan atau kepastakaan. Penelitian kepastakaan merupakan bentuk penelitian kualitatif yang umumnya tidak melibatkan pencarian sumber data. Penelitian kepastakaan adalah suatu metode pengambilan data atau pengamatan mendetail (suatu bentuk pengamatan) terhadap subjek penelitian guna menemukan “jawaban pendahuluan” terhadap masalah pertama yang ditemukan sebelum melanjutkan penelitian. Survei perpustakaan adalah metode pencarian, pengumpulan, dan analisis sumber data yang diolah dan disajikan dalam bentuk laporan survei perpustakaan.<sup>9</sup> Penelitian Perpustakaan memberikan dasar untuk sukses dalam tugas penelitian apapun, mulai dari makalah mahasiswa baru hingga tesis.<sup>10</sup> Terdapat tiga langkah untuk melakukan penelitian kepastakaan yang pertama, mengkaji literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian. Kedua, teknik pengumpulan data melalui studi Pustaka, ketiga mendapatkan dari bibliografi penulis<sup>11</sup>.

Kajian kepastakaan ini membutuhkan persiapan yang lebih filosofis dan teoritis dibandingkan uji lapangan empiris. Karena sifatnya yang teoretis dan filosofis, penelitian kepastakaan sering menggunakan pendekatan filosofis daripada pendekatan lain. Metode survei meliputi sumber data, perolehan data, dan analisis data. Kegiatan penelitian kepastakaan dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis bahan yang ada di perpustakaan dan sumber dari internet untuk mengumpulkan informasi dan data yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Mestika Zed, *Metode Penelitian Perpustakaan* (Yayasan Obor Indonesia, 2004).

<sup>10</sup> Mary W George, *The Elements Of Library Research* (Princeton University Press, 2008).

<sup>11</sup> James Danandjaja, “Metode Penelitian Perpustakaan,” *Antropologi Indonesia*, 2014.

<sup>12</sup> Milya Sari And Asmendri Asmendri, “Penelitian Perpustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA,” *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA* 6, No. 1 (2020): 41–53.

## KERANGKA TEORI

Media pembelajaran pada anak usia memegang peranan dalam proses pembelajaran di PAUD. Sukses dan tidaknya proses stimulasi aspek perkembangan tergantung dari peran guru dalam menggunakan media pembelajaran<sup>13</sup>. Media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai saluran pengirim ke penerima pesan agar proses pembelajaran berlangsung, merangsang pikiran, emosi, perhatian, minat, dan perhatian anak. Sebaiknya digunakan sesuai dengan karakteristik siswa agar media yang digunakan dapat meningkatkan dan membantu pemahaman siswa. Media pembelajaran yang dirancang juga harus menarik perhatian dan membangkitkan minat siswa.<sup>14</sup>

Apa saja yang dapat dijadikan saluran pesan dari pengirim kepada penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian anak sehingga terjadi proses belajar. Sebuah media pembelajaran yang digunakan oleh tutor pembelajaran PAUD. Istilah media pembelajaran PAUD dapat digunakan sebagai saluran pengirim ke penerima pesan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian dan minat serta membuat anak tetap fokus pada proses pembelajaran. Pemilihan Media Pembelajaran dalam dunia pendidikan pembelajaran PAUD pada dasarnya merupakan wahana untuk mengkomunikasikan dan mentransfer konsep atau pendidikan yang efektif dengan mempertimbangkan perencanaan yang baik, termasuk dalam pengembangan media harus mampu memilih media pembelajaran secara tepat dengan berdasarkan berbagai pertimbangan<sup>15</sup>. Banyak jenis media pembelajaran yang dapat,

---

<sup>13</sup> S Pd Guslinda And Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakad Media Publishing, 2018).

<sup>14</sup> Opan Arifudin Et Al., "Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," 2021.

<sup>15</sup> Muh Daud Et Al., "Media Pembelajaran Paud Tinjauan Teori Dan Praktis," 2021.

secara umum media pembelajaran terbagi menjadi menjadi tiga bagian, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

Sebelum memahami indikator media APE, guru perlu paham dulu konsep dari media APE. Data menunjukan bahwa Pada umumnya guru hanya memahami ciri-ciri APE, jenis APE, manfaat APE, jenis bahan pembuat APE, kriteria pembuatan APE, dan kegunaan APE dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada konsep APE dan evaluasi penggunaan APE belum dipahami<sup>16</sup>. Semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral<sup>17</sup>. Alat Permainan Edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya

Tujuan Alat Permainan Edukatif dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu orangtua dan guru atau pendidik untuk Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar kearah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial, dan emosional anak. Memperjelas materi pelajaran yang diberikan kepada anak serta memberikan kesenangan pada anak dalam bermain atau belajar<sup>18</sup>. Penggunaan media pembelajaran alat Permainan edukatif sangat

---

<sup>16</sup> Cindy Giti, Sasmiati Sasmiati, And Baharuddin Risyak, "Pemahaman Guru Paud Tentang APE Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 1, No. 4 (2015).

<sup>17</sup> Tesya Cahyani Kusuma And Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini* (Prenada Media, 2021).

<sup>18</sup> Kusuma And Listiana.

mendukung proses pembelajaran bagi anak usia dini dan media ini bisa dibuat dari barang bekas yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal. Penggunaan media ini bisa lakukan melalui aktivitas bermain sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan kepada anak walaupun dengan media yang sederhana <sup>19</sup>.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

*Wire game* adalah mainan anak-anak yang dibuat menggunakan kawat, balok, dan cincin yang melingkari kawat dengan berbagai bentuk, ada bentuk bintang, lingkarn, segitiga, segiempat dan bentuk-bentuk geometri lain. Cara bermain *wire game* sangat mudah apabila orang dewasa yang memainkannya. Namun, akan berbeda ceritanya jika permainan ini kita berikan ke anak usia 2 – 6 tahun, anak dituntut untuk memindahkan balok-balok yang dibuat cincin kawat dari ujung satu keujung lainnya mengikuti alur kawat yang dibuat meliuk-liuk dan berputar-putar menyerupai lilitan dan rintangan. Pada beberapa anak pasti kesulitan memainkannya, tingkat kesulitan rintang kawat tentunya harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak, apabila sudah mahir dengan liukan kawat yang sederhana, coba dengan *wire game* yang liukan kawatnya lebih banyak dan rumit. Permainan seperti ini sangat disukai anak, anak akan merasa tertantang untuk menyelesaikan permainannya, dengan bermain *wire game*, secara tidak langsung anak akan menyaserasikan gerakan mata dan tangan, serta konsentrasi untuk dapat melewati rintangan kawat *wire game* tersebut <sup>20</sup>.

Selain mengenal konsep warna dan bentuk, permainan ini mampu menstimulus logika serta kemampuan berpikir anak. Manfaat dari mainan ini hampir sama dengan puzzle, hanya saja dengan *wire game* ini mampu

---

<sup>19</sup> Kusuma And Listiana.

<sup>20</sup> Nur Pujiati And Wiwik Widajati, "Pengaruh Three Colour Wire Game Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A Di Tk Islam Plus Al-Muchlisin," *PAUD Teratai* 3, No. 3 (2014).



memperkuat koordinasi antara otak kanan dan kiri agar dapat menyelesaikan masalah dengan lebih cepat.<sup>21</sup> Penerapan alat permainan edukatif *Wire game* pada anak usia dini dari berbagai literatur dapat diketahui bahwasannya penggunaan media *Wire Game* berpengaruh signifikan meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia 5-6 tahun<sup>22</sup>. Kedua ditemukan juga penelitian bahwasannya efektivitas dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak<sup>23</sup>. Hal lain juga didapatkan bahwa *wire game* bermanfaat dalam mengenalkan berbagai bentuk geometri sederhana<sup>24</sup>

## KESIMPULAN

Penelitian dengan menggunakan pendekatan Pustaka dapat disimpulkan bahwasannya media alat permainan edukatif *wire game* dapat bermanfaat pada anak usia dalam kemampuan konsentrasi anak, kedua ditemukan bahwasannya media *wire game* dapat digunakan menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal konsep warna dan bentuk, secara keseluruhan permainan ini mampu menstimulus logika serta kemampuan berpikir anak. selain stimulasi kognitif media *Wire game* dapat menstimulasi koordinasi antara otak kanan dan kiri dalam menyelesaikan masalah dengan lebih cepat. Cara bermain permainan ini sangat mudah diterapkan, anak hanya dituntut untuk memindahkan balok-balok yang dibuat cincin kawat dari ujung satu keujung lainnya mengikuti alur kawat yang dibuat meliuk-liuk dan berputar-putar menyerupai lilitan dan rintangan. Semoga dengan adanya artikel ini bermanfaat untuk peneliti dan pendidik dalam

---

<sup>21</sup> Erva Ziana, "MELATIH KONSENTRASI MELALUI PERMAINAN WIRE GAME PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN," *Jurnal Talenta: Journal Of Early Childhood Education* 9, No. 2 (2018): 88–105.

<sup>22</sup> Kamil, "EFEKTIVITAS MEDIA WIRE GAME DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK DI TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN TANAH DATAR."

<sup>23</sup> Ziana, "MELATIH KONSENTRASI MELALUI PERMAINAN WIRE GAME PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN."

<sup>24</sup> Pujiati And Widajati, "Pengaruh Three Colour Wire Game Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A Di Tk Islam Plus Al-Muchlisin."

menggunakan media *wire game* dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, Yanuarti, Ida Lisdawati, and Euis Rina Mulyani. "Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 3, no. 1 (2020): 38–47.
- Arifudin, Opan, Eka Setiawati, Dewi Nur Chasanah, Novita Maulidya Jalal, Minhatul Ma'arif, Reni Suwenti, Yenni Yenni, Dewi Puspitasari, Aprina Aprina, and Heny Kristiana Rahmawati. "Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," 2021.
- Ariyanto, Fajar Luqman, and Dias Putri Yuniar. "Pemanfaat Limbah Tongkol Jagung Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Di Madura." *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2020): 44–52.
- Danandjaja, James. "Metode Penelitian Kepustakaan." *Antropologi Indonesia*, 2014.
- Daud, Muh, Rudy Irwansyah, Ferawati Ferawati, Dwi Retno Sari, Nuri Yuniar, Jayanti Putri Purwaningrum, Imaniar Purbasari, Gilang Puspita Rini, I Made Lestiawati, and Yudho Bawono. "Media Pembelajaran Paud Tinjauan Teori Dan Praktis," 2021.
- George, Mary W. *The Elements of Library Research*. Princeton University Press, 2008.
- Giti, Cindy, Sasmiasi Sasmiasi, and Baharuddin Risyak. "Pemahaman Guru Paud Tentang APE Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 4 (2015).
- Guslinda, S Pd, and Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Media Publishing, 2018.
- Kamil, Nurhusna. "Efektivitas Media *Wire Game* Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Di Tk Negeri Pembina Kabupaten Tanah Datar," 2019.
- Khobir, Abdul. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif." In *Forum Tarbiyah*, 7:197–208. Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan, 2009.
- Kusuma, Tesya Cahyani, and Heni Listiana. *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Prenada Media, 2021.

- Pujiati, Nur, and Wiwik Widajati. "Pengaruh Three Colour Wire Game Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A Di Tk Islam Plus Al-Muchlisin." *PAUD Teratai* 3, no. 3 (2014).
- Rahmadona, Sisca. "Pembelajaran Untuk Paud." *Diakses Dari Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Lain-Lain/Sisca-RahmadonnaSpdMpd/Pembelajaran% 20untuk% 20paud. Pdf*, 2012.
- Rizqiyatunnisa, Rizqiyatunnisa, and Nur Imam Mahdi. "Penyelenggaraan Paud Formal, Non Formal Dan Informal Di Kb Tk Ik Keluarga Ceria." *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021): 54–78.
- Rozalena, Rozalena, and Muhammad Kristiawan. "Pengelolaan Pembelajaran Paud Dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini." *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)* 2, no. 1 (2017): 76–86.
- Sari, Milya, and Asmendri Asmendri. "Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA." *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020): 41–53.
- Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96.
- Zed, Mestika. *Metode Peneletian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia, 2004.
- Ziana, Erva. "Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Wire Game Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Talenta: Journal of Early Childhood Education* 9, no. 2 (2018): 88–105.