

KEGIATAN BERMAIN KOTAK AJAIB (*MAGIC BOX*) DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SAINS ANAK USIA DINI

Veryawan Veryawan^{1)*}, Mery Tan²⁾, Syarfina Syarfina³⁾

^{1),3)}PIAUD, FTIK, IAIN Langsa, Jl. Meurandeh Kota Langsa, 24411

²⁾TK Methodist, Jl. Jend. Sudirman No. 136 Kota Binjai, 20712

*veryawan@iainlangsa.ac.id

Diterima: 30 Oktober 2020

Direvisi: 24 Mei 2021

Disetujui: 31 Mei 2021

Abstrak

Penelitian ini bertujuan yaitu :1) Meningkatkan kemampuan sains anak dalam mengenal konsep benda melalui kegiatan bermain kotak ajaib (magic box), 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik, dan 3) Meningkatkan kreativitas dan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Metode dalam perbaikan pembelajaran ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas yang bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) Perencanaan (planning), (2) Aksi atau tindakan (acting), (3) Observasi (observing), dan (4) Refleksi (reflecting). Subjek dalam perbaikan pembelajaran ini adalah anak Kelompok B II TK Methodist Binjai yang berusia 5-6 tahun berjumlah 15 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Dilihat dari hasil penelitian perbaikan pembelajaran dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan bermain kotak ajaib (magic box) yang dilaksanakan di kelompok B II TK Methodist Binjai telah dapat meningkatkan kemampuan sains anak dalam mengenal konsep benda secara kualitatif. Secara kuantitatif, berdasarkan data hasil penilaian siklus II, telah terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep benda pada jumlah anak yang berpredikat (BSH) berkembang sesuai harapan mencapai 53% dan jumlah anak yang berpredikat (BSB) berkembang sangat baik mencapai 47%.

Kata Kunci: *kotak ajaib (magic box), kemampuan sains, anak usia dini*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya bertujuan mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak, baik fisik maupun psikis yang meliputi enam aspek

perkembangan seperti nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, social emosional dan seni agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki sekolah

dasar (Susrianti, 2016). Anak akan berkembang sesuai dengan karakter dan kebutuhannya melalui beberapa program pembelajaran yang telah dirancang oleh suatu lembaga pendidikan (Veryawan, 2020). Dua ruang lingkup kurikulum seperti bidang pengembangan pembentukan karakter anak dan kemampuan dasar agar tercapainya tujuan dari pendidikan tersebut.

Kemampuan sains permulaan yang termasuk dalam bidang pengembangan kemampuan dasar adalah pendekatan secara logis namun tetap mempertimbangkan tahapan kemampuan berpikir anak berhubungan dengan berbagai percobaan atau metode tertentu. Guru perlu memberikan stimulasi yang sudah direncanakan agar anak dapat melakukan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan sains anak usia dini. Sehingga diharapkan anak akan tertarik dan ikut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran sains (Salim and Hariyanti, 2014). Nugraha (Dewi, Jampel and Tirtayani, 2016) mengungkapkan bahwa sains sebagai bidang ilmu alamiah tentang alam (*natural science*) seperti benda hidup maupun benda mati. Tiga substansi mendasar yang dapat dikembangkan pada program pembelajaran sains untuk anak usia dini, yaitu pembelajaran sains yang memfasilitasi pengembangan sikap-sikap, penguasaan proses dan produk sains.

Sedangkan Setiadi (Sari, 2012) menyatakan bahwa sains adalah ilmu yang hasil pengamatan sesungguhnya dapat diuji melalui eksperimen secara teori yang kebenarannya dan dikembangkan secara konsisten sehingga boleh dipercayai dan dipedomani pengetahuan tersebut sesuai dengan kebenaran atau kenyataan semata. Melakukan pembelajaran sains pada anak usia dini dapat meningkatkan

perkembangan kognitif anak, memahami konsep-konsep sains sederhana dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari disekitar anak, melalui berbagai aktivitas belajar tentang alam sekitar untuk mengembangkan pengetahuan anak sehingga anak memiliki keterampilan proses, menyadari kebesaran dan kekuasaan pencipta alam semesta serta mampu untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapinya menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah (Admayati, Syukri and Halida, 2016).

Menurut (Putra, 2013:56) transfer pengetahuan tidak begitu ditekankan dari pada proses pencarian pengetahuan merupakan pengertian dari pembelajaran sains. Anak sebagai subjek belajar dalam proses pembelajaran perlu dilibatkan secara aktif, sedangkan kegiatan belajar anak hanya dibimbing dan dikoordinir oleh seorang fasilitator yaitu guru. Sejalan dengan pendapat sebelumnya (Aghniarrahmah, Rukiyah and Hasmalena, 2017) menerangkan bahwa kemampuan sains anak usia dini adalah kegiatan yang menyenangkan dan menarik dapat dilakukan melalui belajar sambil bermain seperti kegiatan pengamatan, penyelidikan dan percobaan sederhana yang ada disekitar anak menemukan jawaban dari persoalan tentang kenyataan sebenarnya. Anak-anak harus merasakan, mengalami, dan mencoba berbagai fenomena alam dalam pembelajaran sains yang sesungguhnya, kreativitas anak akan terpacu melalui kegiatan bereksperimen (Sulastri, Lindawati and Rukiyah, 2018). Suyanto (Amalia, Saparhayuningsih and Suprapti, 2018) mengungkapkan bahwa melakukan kegiatan eksplorasi benda hidup dan tak hidup yang ada disekitar anak usia dini hendaknya melakukannya secara sederhana

dan sambil bermain yang lebih menekankan pada proses dari pada produk merupakan cara pengenalan sains pada anak usia dini.

Setelah melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di lapangan khususnya pada anak kelompok B II, ditemukan adanya masalah yaitu, masih rendahnya kemampuan sains anak dalam mengenal konsep benda, anak tidak mengikuti kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung, masih sedikitnya jumlah anak yang mampu menebak atau menguraikan benda dengan jelas dan media yang digunakan guru kurang kreatif. Hal-hal yang menyebabkan anak belum mengenal dan memahami konsep benda adalah karena selama ini metode pengajaran di kelas tentang pembelajaran sains yang masih monoton dan membosankan. Anak-anak lebih banyak belajar melalui melihat dari buku dan mengerjakan LKS. Dari hasil pengamatan di kelas, dari 15 orang anak masih ada 11 orang anak yang belum memahami betul dan belum bisa membedakan konsep benda terutama konsep sederhana seperti halus-kasar, berat-ringan, keras-lentur, besar-kecil dan tajam-tumpul.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media kotak ajaib (*magic box*) sebagai pilihan untuk meningkatkan kemampuan sains anak dalam mengenal konsep benda. Media ini diharapkan dapat merangsang anak untuk merespon pembelajaran dengan baik sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media kotak ajaib memiliki beberapa keunggulan dalam upaya meningkatkan pengembangan kemampuan

kognitif anak di antaranya: bentuknya menarik, mudah dibuat dan untuk dilakukan, anak akan senang dalam menggunakannya, membutuhkan biaya yang cukup murah dan ada beberapa keterampilan yang dapat dipelajari seperti keterampilan berpikir, pengelompokan benda, penyelesaian masalah serta interaksi sosial (Yudiastuti and Siswanti, 2017).

Sedangkan (Simamora, Hasibuan and Lubis, 2019) menerangkan bahwa kotak ajaib (*magic box*) adalah kotak segi empat atau kubus yang tidak tembus pandang dan ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Dinamakan kotak ajaib (*magic box*) karena permainan terbuat dari kotak kardus, sedangkan dalam penggunaannya anak tidak mengetahui benda apa yang ada didalam kotak tersebut sehingga menimbulkan kesan misteri karena pada saat kotaknya ditutup. Anak akan mengetahui benda yang ada didalam kotak tersebut apabila tutupnya di buka, makanya dinamakan kotak ajaib atau misteri. Permainan kotak ajaib (*magic box*) adalah permainan menebak benda yang berada di dalam kotak. Adapun manfaat kotak ajaib menurut Harnanto (Rahayuningsih, Soesilo and Kurniawan, 2019) adalah dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreativitas, hasil belajar serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Permainan kotak ajaib merupakan permainan yang mengharuskan anak-anak untuk dapat berpikir dengan jelas dan mendorong mereka untuk dapat mencari kata-kata dan membantu mereka berbicara. Berikut ini adalah contoh cara bermain permainan kotak ajaib (*magic box*), 1) Masukkan beberapa benda rumah tangga dalam kotak yang telah dilubangi atasnya, 2) Kemudian

anak memasukkan salah satu tangannya ke dalam kotak dan mencoba merasakan atau meraba benda yang ada didalam kotak tersebut sebelum menebaknya, dan 3) Ada juga yang dapat dimainkan dengan tiga orang. Satu orang menaruh benda ke dalam kotak, yang lainnya meraba dan mencoba menguraikannya dan menebak benda tersebut.

Tujuan dari penelitian ini yaitu :1) Meningkatkan kemampuan sains anak dalam mengenal konsep benda melalui kegiatan bermain kotak ajaib (*magic box*), 2) Meningkatkan hasil belajar anak dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik, dan 3) Meningkatkan kreativitas dan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dan manfaat dari penelitian ini adalah : 1) Bagi guru dapat berkembang secara profesional dan berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan atau keterampilan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan lebih menarik dan kreatif sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, 2) Bagi anak dapat meningkatkan proses dan hasil belajar dalam mengenal konsep benda melalui kegiatan bermain kotak ajaib (*magic box*), dan 3) Bagi sekolah dapat mengambil kebijakan dalam meningkatkan metode pengajaran terhadap pembelajaran dalam mengenal konsep benda melalui bermain kotak ajaib (*magic box*) sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Lokasi dilakukannya penelitian ini adalah pada kelompok B II di TK Methodist Binjai yang beralamat di Jalan Jend. Sudirman No. 136 Kel. Binjai - Kec.

Binjai Kota - Kota Binjai dan waktunya pada semester ganjil dimulai dari tanggal 21-25 Oktober 2019 (sub tema sayuran) untuk siklus I dan tanggal 28 Oktober 2019 - 01 November 2019 (sub tema buah) untuk siklus II. Subjek dari penelitian ini adalah anak didik kelompok B II TK Methodist Binjai yang berusia 5-6 tahun berjumlah 15 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan sains anak melalui kegiatan bermain kotak ajaib (*magic box*). Metode dalam penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas yang setiap siklusnya terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Tindakan (*action*), (3) Observasi (*observation*), dan (4) Refleksi (*reflection*). Alat pengumpulan data kuantitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dilakukan selama proses belajar mengajar. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila tingkat keberhasilannya mencapai 80% dalam membedakan konsep benda melalui kegiatan bermain kotak ajaib (*magic box*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Siklus I

Pada perbaikan siklus I ada beberapa temuan yang menjadi perhatian baik dari peneliti, guru maupun rekan sejawat sebagai pengamat. Adapun temuan tersebut antara lain: a) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Peneliti harus memilih kegiatan yang menyenangkan untuk anak agar anak tidak mengalami kejenuhan atau kebosanan, b) Ada beberapa anak yang berebutan ketika melakukan kegiatan. Hal ini disebabkan karena sebagaimana menurut pendapat Piaget bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional di mana pada tahap ini

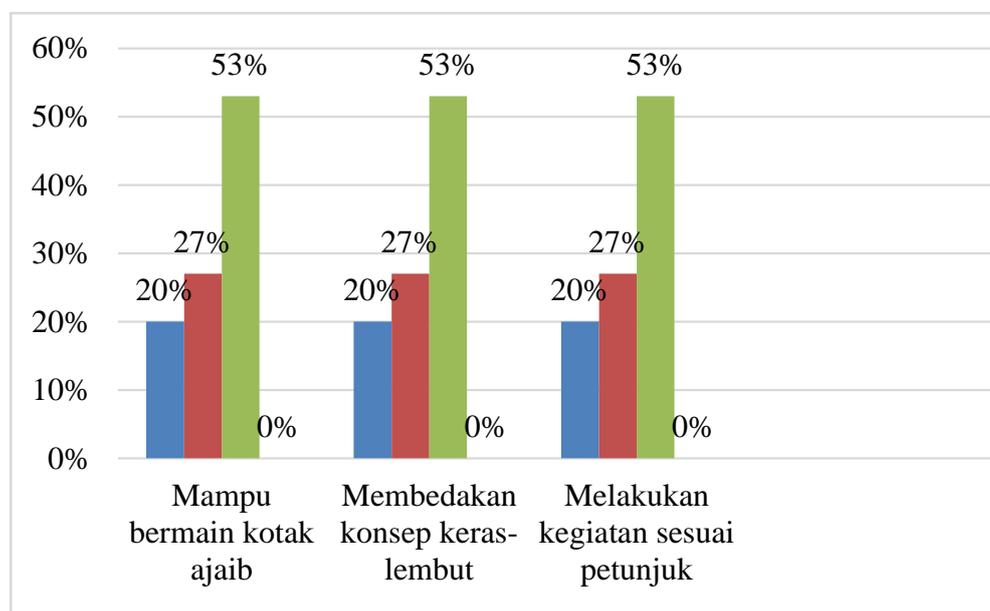
egosentris anak semakin nyata, c) Ada pula anak yang tidak melakukan kegiatan. Dalam hal ini faktor motivasi menjadi faktor penyebabnya, sebagaimana anak

berbeda sifatnya antara satu dengan yang lainnya. Peneliti belum memberi motivasi yang maksimal terhadap anak tersebut.

Tabel IV.3. Hasil Persentase Penilaian Siklus I

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Anak			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mampu bermain kotak ajaib (<i>magic box</i>)	3	4	8	-
	Persentase	20%	27%	53%	0%
2.	Membedakan konsep keras-lembut	3	4	8	-
	Persentase	20%	27%	53%	0%
3.	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	3	4	8	-
	Persentase	20%	27%	53%	0%

Keterangan : BB (Belum Berkembang) MB (Mulai Berkembang) BSH (Berkembang Sesuai Harapan) BSB (Berkembang Sangat Baik)



Gambar IV.1. Diagram Hasil Penilaian Siklus I

Menurut data dari diagram hasil penilaian dari siklus I di atas, terlihat bahwa kemampuan melakukan kegiatan sesuai petunjuk dalam membedakan konsep keras-lembut melalui bermain kotak ajaib (*magic box*) keberhasilannya hanya 8 orang anak atau 53% yang berpredikat berkembang

sesuai harapan (BSH) dan 4 orang anak atau 27% yang berpredikat mulai berkembang (MB) serta 3 orang anak atau 20% yang berpredikat belum berkembang (BB). Hal ini berarti kegiatan perbaikan pada siklus I belum berhasil dan akan dilakukan lagi siklus ke II.

Pembahasan Siklus II

Secara umum perbaikan siklus II menunjukkan hasil yang memuaskan.

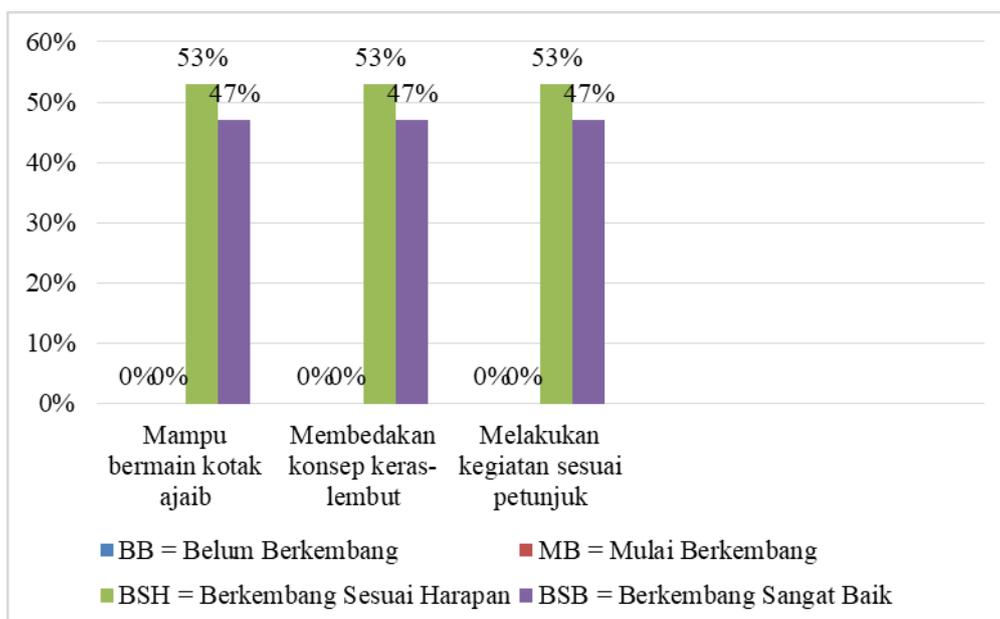
Adapun hal-hal penting yang akan dibahas pada siklus II yaitu : a) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menarik dan menyenangkan. Kondisi ini dapat tercapai karena usaha peneliti memberi penjelasan dan motivasi kepada anak yang belum mau berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Motivasi dilakukan peneliti melalui dorongan dan memuji hasil belajar anak, kemudian selalu memberi bimbingan dan dukungan secara bergantian, b) Seluruh

anak mau melakukan kegiatan. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang dipilih peneliti cocok dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yaitu bermain, karena dengan bermain anak akan mengeksplorasi pengetahuannya, c) Beberapa anak meminta agar kegiatan diulang kembali. Hal ini karena kegiatan yang dilakukan menarik dan menyenangkan, sehingga anak ingin kegiatan terus dilakukan berulang-ulang.

Tabel IV.4. Hasil Persentase Penilaian Siklus II

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Anak			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mampu bermain kotak ajaib (<i>magic box</i>)	-	-	8	7
	Persentase	0%	0%	53%	47%
2.	Membedakan konsep keras-lembut	-	-	8	7
	Persentase	0%	0%	53%	47%
3.	Melakukan kegiatan sesuai petunjuk	-	-	8	7
	Persentase	0%	0%	53%	47%

Keterangan : BB (Belum Berkembang) MB (Mulai Berkembang)
 BSH (Berkembang Sesuai Harapan) BSB (Berkembang Sangat Baik)



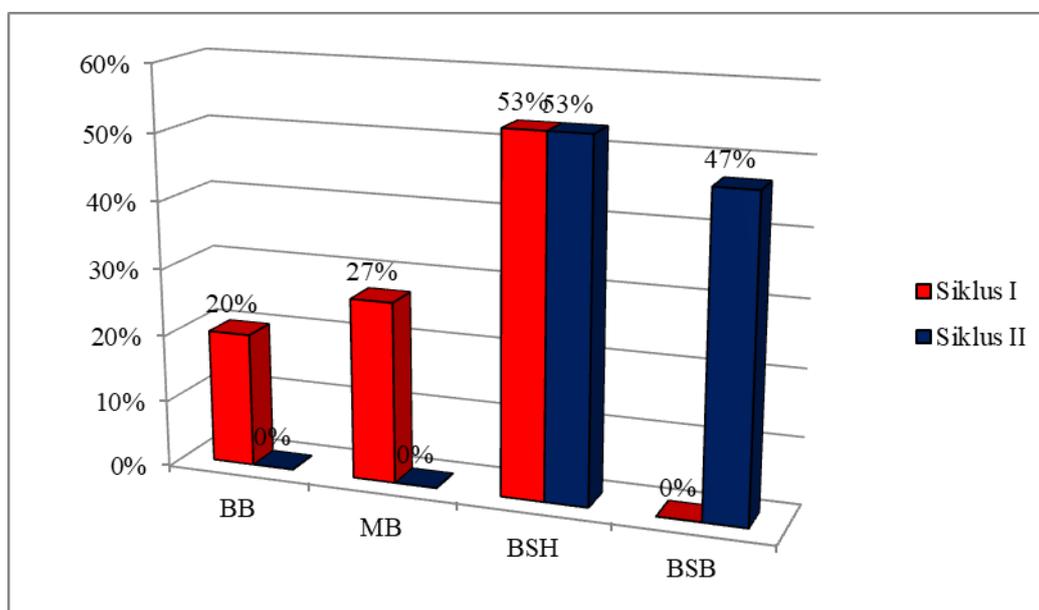
Gambar IV.2. Diagram Hasil Penilaian Siklus II

Berdasarkan data dari diagram hasil penilaian dari siklus II diatas, terlihat

bahwa kemampuan anak dalam melakukan kegiatan sesuai petunjuk dalam

membedakan konsep keras-lembut melalui bermain kotak ajaib (*magic box*) keberhasilannya mencapai 7 orang anak atau 47% yang berpredikat berkembang sangat baik (BSB) dan 8 orang anak atau 53% yang berpredikat berkembang sesuai

harapan (BSH) serta sudah tidak ada lagi anak yang berpredikat mulai berkembang (MB) dan berpredikat belum berkembang (BB). Hal ini berarti kegiatan perbaikan pada siklus II telah berhasil.



Gambar IV.3. Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Siklus I dan Siklus II

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Yudiastuti and Siswanti, 2017) bahwa media kotak ajaib untuk meningkatkan kemampuan pengelompokan benda. Rata-rata persentase perkembangan kemampuan kognitif pada siklus I adalah 55,7% dan meningkat pada siklus II menjadi 81,1% sehingga perkembangan kemampuan kognitif anak tergolong kategori mampu. Penelitian (Ariska and Suyadi, 2020) menunjukkan adanya perkembangan dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini melalui penggunaan media kotak ajaib, sebagian besar kemampuan bahasa pada anak dalam kategori mulai berkembang serta berkembang sesuai dengan harapan pada anak usia 5-6 tahun di TK Bina Bakti Rawajitu Utara Lampung.

Selanjutnya (Rahayuningsih, Soesilo and Kurniawan, 2019) bahwa permainan kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok B di TK Sion Blora. Dengan presentase yang meningkat dari pra siklus sebesar 14,29% meningkat sebesar 46,42% pada siklus I menjadi 60,71% pada siklus II meningkat sebesar 32,15% menjadi 92,86%, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena presentase keberhasilan mencapai $\geq 90\%$. Dan penelitian (Simamora, Hasibuan and Lubis, 2019) dengan hasil penelitiannya adalah 1) Adanya pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, terlihat dari nilai $t_{hitung} = 10,2700 > t_{tabel} = 2,064$, 2) Adanya pengaruh metode kuis/tanya jawab

terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, terlihat dari nilai thitung = 8,6782 > ttabel = 2,064, 3). Adanya perbedaan pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak

SIMPULAN DAN SARAN

Dilihat dari hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan bermain kotak ajaib (*magic box*) yang pelaksanaannya pada kelompok B II TK Methodist Binjai telah dapat meningkatkan kemampuan sains anak dalam mengenal konsep benda secara kualitatif. Berdasarkan data hasil penilaian siklus II, telah terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep benda pada jumlah anak yang berpredikat (BSH) berkembang sesuai harapan mencapai 53% dan jumlah anak yang berpredikat (BSB) berkembang sangat baik mencapai 47%. Berdasarkan pembahasan pada hasil penelitian perbaikan pembelajaran, ada beberapa saran sebagai berikut : 1) Guru. Harus terus mengikuti perkembangan seputar pendidikan anak

usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai, dilihat dari nilai thitung = 2,7458 dan ttabel = 2,064.

usia dini dengan menggunakan media dan metode pembelajaran untuk menumbuhkan minat anak dalam melakukan kegiatan yang diberikan serta dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, 2) Sekolah. Diharapkan dapat memfasilitasi sarana prasarana yang mendukung dan menunjang setiap kegiatan pengembangan dalam pembelajaran. Melalui penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain kotak ajaib (*magic box*) dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan kemampuan sains anak dalam mengenal konsep benda. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya kemampuan sains saja yang diteliti. Selanjutnya dapat dikembangkan lagi untuk mencoba meneliti kemampuan aspek lainnya dalam pengembangan kegiatan di TK Methodist Binjai.

DAFTAR PUSTAKA

- Admayati, Syukri, M. and Halida (2016) 'Peningkatan kemampuan sains pemulaan melalui metode pengamatan pada anak usia 4-5 tahun', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(5).
- Aghniarahmah, Rukiyah and Hasmalena (2017) 'Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Sains Anak Tk B di PAUD Terpadu Happy Kids (The Effect on The Ability of Science Project Methods Kindergartner B Integrated Early Childhood Happy Kids)', *Edukasi*, VI, pp. 34-37.
- Amalia, K., Saparhayuningsih, S. and Suprapti, A. (2018) 'Meningkatkan Kemampuan Sains Mengenal Benda Cair Melalui Metode Eksperimen', *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 3(2), pp. 1-10. doi: 10.33369/jip.3.2.
- Ariska, K. and Suyadi (2020) 'Penggunaan Metode Show and Tell Melalui Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini', *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, I, pp. 137-145.
- Dewi, N. M. W. P., Jampel, I. N. and Tirtayani, L. A. (2016) 'Meningkatkan Kemampuan Sains Melalui Penerapan Metode Eksperimen Pada Kelompok A TK Sandhy Putra Singaraja', 4(2).
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D. and Kurniawan, M. (2019) 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada

- Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), pp. 11–18. doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18.
- Salim, E. and Hariyanti, D. P. D. (2014) 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Melalui Metode Inkuiri Pada Kelompok B Di Tk Mojokerto 3 Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2013/2014', *journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/511*, 3(2), pp. 84–111. doi: <https://doi.org/10.26877/paudia.v3i2%20Oktober.511>.
- Sari, Y. (2012) 'Peningkatan Kemampuan Sains Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi di Taman Kanak-kanak Tri Bina Payakumbuh', *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(1). Available at: <http://103.216.87.80/index.php/paud/article/view/1689>.
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B. and Lubis, Z. (2019) 'Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai', *Jurnal Raudhah*, 7(2). doi: 10.30829/raudhah.v7i2.506.
- Sulastri, R., Lindawati and Rukiyah (2018) 'Peningkatan Kemampuan Sains Melalui Metode Karyawisata Pada Anak Kelompok B di TK IT Izzuddin Palembang', *jurnal tumbuh kembang*, 5(2). Available at: <http://www.ghbook.ir/index.php?name=مجموعه مقالات دومین کنفرانس ملی آموزش و ترویج و توسعه منابع انسانی و فناوری اطلاعات و ارتباطات> &option=com_dbook&task=readonline&book_id=13629&page=108&chckhashk=03C706812F&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component.
- Susrianti, E. (2016) 'Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Usap Abur Di taman Kanak-kanak Pertiwi III Muaro Kalaban', *Jurnal Pesona PAUD*, 1(672013167), pp. 0–15. doi: DOI : <https://doi.org/10.24036/1626>.
- Veryawan (2020) 'Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Bermain Dengan Media Stick Angka', *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), pp. 69–74. doi: <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v7i2.8878>.
- Yudiastuti, N. L. M. F. and Siswanti, D. (2017) 'Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kotak Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengelompokan Benda Pada Anak Kelompok A TK Hita Widya Singaraja', *Jurnal Pendidikan Daiwi Widya*, 04(2), pp. 28–42.
- Zaman, B. and Hernawan, A. H. (2016) *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.