

Pemanfaatan Media Permainan Sains untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak

Nida Ulfadilah¹⁾, Edi Hendri Mulyana²⁾, Heri Yusuf Muslihin³⁾

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

¹email: nulfadillah@gmail.com

²email: edihm@upi.edu

³email: heriyusuf@upi.edu

DOI: [10.31849/paud-lectura.v4i02.6605](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6605)

Received 23 April 2021, Accepted 18 June 2021, Published 1 October 2021

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan media permainan sains untuk memfasilitasi motorik halus anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan guru yang kurang dalam pengetahuan tentang penggunaan media terutama tentang media permainan sains, sedangkan tujuan dari penelitian tersebut adalah mengidentifikasi permasalahan disekolah tentang kurangnya media permainan sains untuk anak usia dini. karena media tersebut sangat bermanfaat bagi anak usia dini husunya bagi pengembangan motorik halus anak. Metode yang digunakan menggunakan metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini dilakukan di sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kober Ar-Rahman, dengan responden kepala sekolah dan guru-guru kelompok Bermain Ar-Rahman, pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik observasi dan wawancara, pengambilan sampel yang dilakukan dengan menggunakan teknik Purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel dengan kriteria tertentu. sampel yang diambil yaitu 3 orang 1 kepala sekolah dan 2 Guru sekolah Kober Ar-Rahman. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk deskripsi dengan diolah menggunakan reduksi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan sains untuk memfasilitasi perkembangan motorik halus anak usia dini di Kober Ar-Rahman jarang digunakan karena keterbatasan media yang ada dan pengetahuan guru yang kurang luas mengenai penggunaan media.

Kata Kunci : *Media Permainan Sains; Motorik Halus , Anak Usia Dini*

Abstract

This research is motivated by the limited use of science game media to facilitate fine motor skills in early childhood. This is because teachers are lacking in knowledge about the use of media, especially about science game media, while the purpose of the research is to identify problems in schools about the lack of science game media for early childhood. because the media is very useful for early childhood especially for the development of fine motor children. The method used is a case study research method with a qualitative approach, this research was carried out at the Kober Ar-Rahman Early Childhood Education (PAUD) school, with principals and Ar-Rahman Playgroup teachers as respondents, data collection was carried out using observation techniques. and interviews, sampling was carried out using purposive sampling technique, namely a sampling technique with certain criteria. The samples taken were 3 people, 1 principal and 2 school teachers, Kober Ar-Rahman. Analysis of the data used in this study in the form of a description by processing using data reduction. The results of this study indicate that the use of science game media to facilitate the development of fine motor skills in early childhood in Kober Ar-Rahman is rarely used because of the limitations of existing media and the teacher's lack of knowledge about the use of media.

Keywords: *Science Game Media; Fine Motoric, Early Childhood*

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki berbagai macam karakteristik yang seperti anaknya berbeda-beda, mereka selalu aktif dinamis dan selalu ingin tahu, mereka pula merupakan peniru ulung orang dewasa. Menurut piase masa Taman kanak-kanak merupakan masa pra-oprasional dimana pada fase tersebut anak-anak mulai menyadari dan memahami hal-hal di sekeliling mereka (Rahayu & Waluyo, 2015) pada usia tersebut juga anak usia dini disebut masa emas dimana perkembangan anak pada masa tersebut orang tua ataupun guru biasa membentuk karakter pada usia ini. Pengeluaran energi yang cukup besar dan kegiatan fisik merupakan sebuah ciri aktivitas anak pada usia tersebut. Kegiatan fisik tersebut berkaitan dengan gerak motorik kasar maupun gerak motorik halus.

Dalam “Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 1 bahwa pendidikan pada usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan dari sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dan hal tersebut merupakan syarat untuk mengikuti jenjang sekolah dasar Aspek yang harus dikembangkan anak meliputi, delapan aspek perkembangan anak diantaranya

yaitu kognitif, nilai agama dan moral, fisik motorik, seni dan bahasa. dalam kurikulum 2013 program pengembangan anak usia dini harus didasarkan dengan konteks bermain. Permendikbud. (2014) Pada dasarnya konteks belajar anak usia dini itu belajar sambil bermain, pembelajaran anak usia dini tidak lepas dari alat bantu atau disebut juga dengan media.

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, dan bentuk jamak dari kata media yaitu *medium* yang berarti perantara atau suatu alat sebagai pengantar dari sebuah informasi menurut asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan media merupakan (*Association of Educations Communication Tecnology/ AECT*) yang diartikan bahwa media merupakan suatu bentuk pengantar informasi yang berguna bagi manusia sebagai alat untuk mengantarkan sebuah informasi (Kiromi & Fauziah, 2016). Menurut arsyad menyatakan bahwa media dalam pendidikan merupakan suatu alat elektronik ataupun grafis untuk menangkap, mengelola dan menyampaikan kembali sebuah informasi visual, dengan demikian media media merupakan alat sarana prasarana untu membantu menerima

mengolah informasi, media juga sangat berguna untuk anak usia dini sebagai salahsatu sarana prasarana penunjang kebutuhan pembelajaran anak (Pramitasari et al., 2018)

Dalam proses pembelajaran media sering digunakan dengan tujuan untuk membantu siswa untuk memahami dalam pemebelajara. Kegiatan pembelajaran anak usia dini tidak lepas dari bermain dalam kurikulum 2013 menyatakan bahwa program pengembangan anak usia dini harus di dasarkan dalam konteks bermaian, oleh sebab itu cara belajar anak usia dini adalah bermain sambil belajar.

Dalam segi pendidikan sains menekankan ke arah pemberian pengalaman langsung sebagai pengalaman siswa dalam kompetensi dasar siswa untuk mengembangkan kemampuan menjelajahi pemahaman alam sekitar secara alamiah. Manfaat sains bagi anak merupakan suatu gambaran pengetahuan yang berhubungan erat dengan suatu gejala-gejala fakta yang dilakukan oleh anak. Amrin (Kusniati, dkk., 2017) anak mampu merencanakan suatu penelitian yang berhubungan dengan pemecahan masalah.

Belajar terhadap sains harus di pupuk sejak dini karena pada usia dini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang ada disekitar mereka. Rasa ingin tahu tersebut dapat dimanfaatkan oleh orang tua atau pendidik kedalam pencarian informasi untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan sendiri terhadap dunia sekitar. Sains dalam kurikulum PAUD dapat dimasukan kedalam setiap tema pembelajaran karena pada dasarnya konsep melainkan cara berfikir dalam proses yang bersifat saintifik pembelajaran sains dalam kurikulum paud yang lebih kompleks terdapat pada tema alam semesta sub tema gejala alam. Terdapat dalam tema pembelajaran PAUD seuai dengan Puskurbuk 2015 (Putri, 2019) yang meliputi tema diriku, keluargaku lingkunganku, binatang, tanaman, kendaraan, alam semesta dan negaraku.

Sutama dan Evania. sains dapat diartikan sebagai berikut. (1) Sains merupakan suatu deretan konsep atau bangunan dan skema konseptual (conceptual scheme) yang saling berkaitan sebagi hasil eksperimen dan observasi, pembelajaran sains merupakan salahsatu dasar literasi sains

yang sangat penting bagi peserta didik, orang tua dan masyarakat sekitar. Hal tersebut juga disepakati oleh *word economic forum* bahwa pada abad 21 literasi sains akan menjadi sebuah kecakapan hidup yang akan dikembangkan melalui pendidikan sekolah, rumah dan lingkungan (Widayati et al., 2020)

(Watini, 2019) Sains pada pendidikan anak usia dini harus melibatkan anak secara aktif sesuai pengembangannya sehingga hasil belajarnya yang diperoleh menjadi lebih bermakna, kegiatan tersebut diberikan kepada anak melalui kegiatan yang terarah, bermanfaat bagi anak, menyenangkan dalam kegiatan bermain, dalam rangka sebagai upaya pemahaman anak dalam dunia sekitarnya. dalam kurikulum 2013 terdapat kompetensi dasar pengembangan sains dan motorik halus usia 5-6 tahun.

Motorik berasal dari bahasa Inggris yaitu (*motor ability*) artinya kemampuan gerak, motorik adalah aktifitas yang sangat penting bagi manusia, karena dengan melakukan gerakan manusia bisa mencapai apa yang diinginkan. Menurut Hurlock dalam (Khadijah & Amalia, 2020) ialah

suatu perkembangan pengendalian atas tubuh yang dilakukan oleh saraf, otot yang terkoordinasi dengan urat saraf. Lebih jelasnya Hurlock berpendapat bahwa motorik adalah suatu perkembangan dalam pengendalian tubuh yang dilakukan saraf-saraf yang saling berkoordinasi. Upaya peningkatan motorik halus tersebut dengan cara menggunakan berbagai media yang berkaitan dengan pembelajaran anak usia dini sesuai dengan tema dan tingkat pencapaian perkembangan anak di kurikulum PAUD (Tahel & Ginting, 2018)

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Susanto, Gerakan motorik halus merupakan gerakan otot-otot kecil yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja berkaitan dengan hal tersebut memerlukan koordinasi yang tepat, cermat dan tidak menggunakan tenaga yang besar untuk melakukannya. (Rizky et al., 2020)

Penelitian terdahulu yang relevan diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Widayati et al., 2020) yang berjudul “Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif” penelitian ini menjelaskan tentang pembelajaran sains anak dengan menggunakan alat APE,

hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa konsep literasi yang menggunakan alat permainan edukatif khususnya sains sangat efektif bagi dasar pengenalan sains sederhana bagi anak,

Fakta dilapang bahwa sebagian sekolah atau guru banyak yang belum memahamai pentingnya sains bagi pembelajaran anak, entah itu karena keterbatasan pengetahuan guru tentang sains atau pun ketersediaan media yang digunakan, selain itu banyak pendidik anak seperti guru atau orang tua yang mengabaikan perkembangan motorik halus anak padahal motorik merupakan salahsatu aspek yang penting dalam kehidupan anak yaitu perkembangan motorik halus karena pada usia tersebut anak usia dini banyak melakukan gerak yang berhubungan dengan koordinasi tangan dan mata (S. Wahyuni et al., 2018).

Permasalahan lain yang sering terjadi di Indonesia menemukan bahwa motorik halus anak tidak terstimulus dengan tepat berdasarkan tahapan usianya, banyak pendidik anak yang mengajak anak usia dini langsung untuk menulis angka atau huruf, sementara untu anak dapat menulis mereka harus mengoptimalkan keterampilan motorik halusnya (Muarifah & Nurkhasanah,

2019). Oleh sebab itu pendidik anak usia dini harus lebih memahami terlebih dahulu tentang perkembangan motorik halus anak.

Berdasarkan deskripsi diatas peneliti bertujuan untuk meneliti tentang kebergunaan media permainan sains untuk memfasilitasi perkembangan motorik halus anak di sekolah, karena pada dasarnya anak usia dini banyak menggunakan motorik halusnya untuk berbagai kegiatan disekolah. Penelitian yang di lakukan bertujuan untuk mengungkapkan kondisi tentang bagaimana penerapan media permainan sains anak sebagai sarana memfasilitasi motorik halus anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus atau 'case-study' Creswell menyebutkan bahwa studi kasus merupakan suatu eksplorasi dari system-sistem yang terkait (Raco, 2018). populasi yang diambil untuk penelitian tersebut adalah sekolah Kober Ar-Rhaman, sampel yang diambil adalah kepala sekolah dan guru-guru yang ada di kober Ar-Rahman. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*, yaitu peneliti

menentukan kriteria mengenai responden mana saja yang dapat dipilih sebagai sampel. sampel yang diambil yaitu 3 orang 1 kepala sekolah dan 2 guru kelas tehnik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya menggunakan data primer dan data skunder data tersebut merupakan teknik pengumpulan data yang diambil dari studi literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan di teliti, sedangkan data primer merupakan data yang dihasilkan dari lapangan dengan menggunakan teknik Observasi dan wawancara, Suharyanto (Suharyoto, 2017).

Pengambilan data melalui 1) Observasi, dengan cara melihat secara langsung kondisi media permainan sains di sekolah, 2) wawancara secara terstruktur dengan kepala sekolah dan guru kober Ar- Rahman 3) dokumntasi, berupa kumpulan dokuem yang berkaitan dengan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Hasil Observasi di sekolah kober Ar-Rahman peneliti menemukan berbagai macam media permainan untuk melatih motorik halus anak di sekolah tersebut namun kebanyakan media tersebut hanya

digunakan untuk melatih motorik halus saja, seperti media puzzle, plastisin, LKA dll akan tetapi media pembelajaran anak usia dini yang berkaitan dengan sains dan motorik halus sangat jarang ditemukan bahkan hampir jarang digunakan atau dilakukan disekolah tersebut karena keterbatasan media permainan tentang sains dan keterbatasan kepala sekola ataupun guru tentang literasi penggunaan media permainan sains untuk melatih motorik halus anak usia dini.

Media Pembelajaran untuk anak usia dini merupakan hal yang perlu dimiliki dan digunakan selama proses pembelajaran untuk anak. dalam dunia pendidikan media merupakan alat bantu untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran dengan peserta didik atau siswa sebagai penerima informasinya hal tersebut dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran anak. (Safira, 2020).

Permainan sains merupakan salahsatu dasar pengenalan konsep tentang kelaman bagi anak usia dini dan salahsatu upaya untuk membantu anak menemukan konsep dan proses tertentu dalam kehidupan. (Arifani et al., 2020) . Salahsatu pendekatan sains yaitu dengan pendekatan sainstifik yunita

dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terjadi peningkatan berfikir kritis pada saat anak ingin mengamati benda kongkrit saat pembelajaran, anak mersa ingin tahu dan mulai menanyakan dan mengemukakan pendapat mengenai benda yang mereka lihat. (Yunita et al., 2019)

Permainan sains pada anak usia yang dapat membantuk menstimulus perkembangan anak diantaranya. memancing ikan, detektif kebun, billon, bermain warna, melukis gejala alam dll, permaina tersbut dapat dikreasikan lebih lanjut oleh guru (Rizky et al., 2020). Kompetensi yang harus ditanamkan sejak dini dainatranya. penguasaan bahasa, keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah, sosial dan berperilaku baik, dengan keterampilan tersebut keterampilan sains akan muncul pada anak saat melakukan kegiatan pembelajaran (R. Wahyuni, 2016)

Mengingat pentingnya pendidikan sains bagi anak, pengenalan sains hendaknya dikenalkan pada anak sejak usia dini dengan berbagai pngenalan sains menggunakan cara yang menarik dengan konsep bermain. Penggunaan media sangatlah penting digunakan salam proses bermain anak selain

memudahkan guru dalam menyampaikan informasi media juga memudahkan anak dalam menerima informasi. Oleh sebab itu ketersediaan media disekolah juga harus diperhatikan guna kelancaran dan keefektipan pembelajaran.

Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan anak yang menggunakan otot-otot kecil yang berkaitan dengan beberapa unsur seperti otak, otot dan syaraf sehingga gerakan tersebut hanya menggunakan bagian bagian tertentu saja. Ruang lingkup dari motorik halus tersebut meliputi otot kecil terutama jari tangan. gerakan yang melibatkan jari-jari tangan seperti menggambar, mengambil sesuatu, menulis, menangkap dan melempar bola (Hendayani et al., 2020)

Anak usia dini banyak menghabiskan waktunya disekolah dengan melakukan gerak motorik halus seperti menggambar, menulis, menggunting dll oleh sebab itu stimulasi perkembangan motorik halus tersebut harus terstimulasi dengan baik dengan cara menggunakan media pembelajaran dengan menggabungkan sains didalamnya sebagai sarana memfasilitasi perkembangan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kober Ar-rahman media permainan sains sangatlah jarang digunakan, Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas A dan B Kober Ar-Rahman bahwa kegiatan anak usia dini di sekolah lebih banyak menggunakan motorik halus, oleh sebab itu cara pengembangan motorik halus agar lebih efektif harus menggunakan media, namun media pembelajaran jarang digunakan di sekolah tersebut karena ketersediaan media yang sangat sedikit dan media yang ada tidak sesuai dengan tema dan sub tema, selain itu media permainan sains juga tidak banyak tersedia di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada kepala sekolah Kober Ar-Rahman menyatakan bahwa, pihak sekolah sudah berupaya untuk memenuhi kebutuhan media yang digunakan di sekolah, namun kalau media pembelajaran mengenai sains di kober Ar-Rahman memang jarang digunakan, kepala sekolah juga menyebutkan minimnya media pembelajaran dikarenakan kurangnya pemanfaatan media yang dilakukan oleh guru dan kurangnya pengetahuan guru tentang penggunaan media terutama

media yang digunakan untuk pembelajaran sains untuk mengembangkan motorik halus

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan penelitian tersebut mengenai tentang penggunaan media permainan sains untuk memfasilitasi perkembangan motorik halus anak usia dini, kegiatan anak usia dini yang dilakukan di sekolah lebih banyak menggunakan motorik halus seperti menulis, menggambar, mewarnai, mengambil benda-benda dll. Oleh sebab itu guru harus memfasilitasi anak untuk mengembangkan motorik halus, cara mengembangkannya yaitu menggunakan suatu media. Media merupakan alat bantu pembelajaran anak, sehingga mempermudah guru menyampaikan pembelajaran dan mempermudah anak menerima pembelajaran. Cara pengembangan motorik halus anak usia dini salahsatunya dengan cara permainan sains, selain anak mengetahui tentang sains anak juga dapat terasah motorik halus.

Namun fakta dilapangan masih adanya sekolah yang kurang memperhatikan penggunaan media

permainan, khususnya media permainan dalam bidang sains yang bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan motorik halus anak, Hal tersebut terjadi karena kurangnya pemanfaatan media permainan yang ada atau kurangnya wawasan guru terhadap media permainan yang harus digunakan sesuai dengan pembelajaran atau tema sub tema yang sedang diberikan.

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian diatas maka peneliti memberikan saran :

- a. Bagi sekolah, diharapkan agar lebih menambah media pembelajaran tentang sains sebagai pengembangan motorik halus anak usia dini.
- b. Bagi guru, diharapkan agar lebih menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran anak.
- c. Bagi kepala sekolah diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam membimbing guru supaya lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai perkembangan anak khususnya dalam bidang permainan sains anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifani, G. I., Mulyana, E. H., & Sumardi, S. (2020). Pengembangan Media Permainan Sains Feed the Zoo Animals Berbantu Flash Card Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 71–84. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27199>
- Hendayani, Y., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Balok Bergambar Di Tkip Assalaam Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26668>
- Khadijah, & Amalia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini TeoridanPraktik*.
- Kiromi, I. H., & Fauziah, P. Y. (2016). Pengembangan media pembelajaran big book untuk pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 48. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.5594>
- Muarifah, A., & Nurkhasanah, N. (2019). Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 2(1), 14. <https://doi.org/10.26555/jecce.v2i1.564>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pramitasari, M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2018). Pengembangan Media Sliding Book Untuk Pengenalan

- Sains Kehidupan (Life Science) Kelautan Untuk Anak Usia 6-7 Tahun. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 281–290. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.09>
- Putri. (2019). *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Rahayu, S. S., & Waluyo, E. (2015). The Bubble Painting Activity as a Science Teaching Media to Improve Cognitive Skill in 4-5 Years Old Children. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1), 42–45. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v4i1.9452>
- Rizky, R., Sastra, R., Mulyana, E. H., & Muslih, H. Y. (2020). *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Permainan Sains Billion Pada Kelompok B (Penelitian Single Case Experimental pada Kelompok B TK Al Munawaroh*. 4(1), 1–14.
- Safira. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Suharyoto, L. S. (2017). Menanamkan Nilai Kewirausahaan Melalui Kegiatan Market Day. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 15–17. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2861>
- Tahel, F., & Ginting, E. (2018). Penerapan Aplikasi Flash Dalam Media Pembelajaran Mewarnai Gambar Untuk Meningkatkan Motorik Halus. *Jurnal Informatika Kaputama(JIK)*, 2(1), 34–43.
- Wahyuni, R. (2016). Keterampilan Sains Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Pembelajaran Berbasis Sentra dan Lingkungan di TK Andika Kota Cilegon Banten. *JPP PAUD UNITRA*, 3.
- Wahyuni, S., Efastri, S. M., & Fadillah, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Cooking Class Anak Usia 5-6 Tahun di TK Melati Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 61–72. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2005>
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Yunita, H., Meilanie, S. M., & Fahrurrozi, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pendekatan Saintifik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 425. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.228>