



Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang

Renawati¹, Suyadi²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia^(1,2)

DOI: [10.31004/aulad.v4i1.92](https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.92)

✉ Corresponding author: 19204030054@student.uin-suka.ac.id

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

*Kreativitas Anak Usia Dini;
Pandemi;
Papan Pintar*

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia memang menjadi masalah utama dalam pembelajaran, dan dilakukan secara online dirumah. Kegiatan kreativitas dari alat permainan edukatif papan pintar yang terbuat kulit kerang dapat menjadi solusi inovasi kreativitas untuk anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah dapat mengembangkan semua aspek kreativitas anak di era pandemi Covid-19. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis peristiwa dari tindakan yang diambil. Sampel bentuk yang digunakan untuk mencapai kreativitas papan pintar dari kulit kerang yang diterapkan pada 2 orang anak usia dini yakni Hanif usia 4 Tahun dan Farhan usia 5 Tahun yang berada disekitar jalan sihotang. Hasil penelitian yang didapat adalah antusias anak dalam melakukan kreativitas papan pintar dari kulit kerang, anak merasa senang, dan dapat menghasilkan hasil karya yang estetik. Dengan adanya kegiatan ini anak dapat menumbuhkan jiwa kreativitas seninya, emosional, bahasa, dan motorik pada anak. Yang mana anak dapat mengenal angka dan warna, serta dapat berinteraksi dengan temannya dan dapat berimajinasi dengan warna dari kulit kerangnya.

Abstract

Keywords:

*Early Childhood;
Creativity;
Pandemic;
Smart Bpard*

The Covid-19 pandemic that has hit the world, including Indonesia, is indeed a major problem in learning, and is carried out online at home. The creativity activity of a smart board educational game made of seashells can be a creative innovation solution for early childhood. The aim of this research is to be able to develop all aspects of children's creativity in the era of the Covid-19 pandemic. The method used is qualitative research in which descriptive analysis is used to analyze the events of the actions taken. The sample shape used to achieve the creativity of the clamshell smart board was applied to 2 early childhood children, namely 4 years old Hanif and 5 year old Farhan who were around the sihotang road. The results obtained are the enthusiasm of the children in doing the creativity of the smart board made of shells, the children feel happy, and can produce aesthetic works. With this activity, children can develop children's artistic creativity, emotional, language, and motor skills. Where children can recognize numbers and colors, and can interact with their friends and can imagine the color of their shells.

1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan bagian dari pendidikan yang mengembangkan dan meningkatkan kreativitas melalui imajinasi, cara berpikir, dan berkarya yang dapat menciptakan keindahan yang tak terlupakan. Indo(nesia adalah negara yang kaya akan budaya, kreativitas, dan karya seniman paling populer (Nur, Hafina, & Rusmana, 2019). Abdullah Sudirohusodo, Sudjono Abdullah dan Basoeki Abdullah adalah bukti yang menunjukkan dalam berkecimpung di dunia seni, dan terkenal dunia luas.

Era pandemi Covid-19 anak usia dini fokus bermain dengan gawai terus menerus menyebabkan anak kurang sosialisasi dengan lingkungan sekitar (Oktaria & Putra, 2020). Maka dari itu peneliti mengajak anak usia dini untuk tidak berfokus pada gawai saja melainkan mengajak anak untuk membuat alat permainan edukatif dengan mengajak bermain di alam sekitar dengan mencari kerang khususnya di yang ada di lingkungan sekitar laut Natuna lalu dibersihkan, kemudian dijemur hingga kering sampai dapat diwarnai dengan pensil warna anti air atau cat warna yang aman untuk anak dan dibuat angka sesuai dengan kreasi anak.

Kreativitas anak usia dini pada masa pandemi covid 19 ini dalam bermain warna di rumah, yakni seperti kreativitas yang dapat anak lakukan adalah bermain warna dengan menggunakan papan pintar yang terbuat dari kulit kerang kemudian diaplikasikan di atas permukaan yang datar seperti kertas, karton, kotak, kulit kerang atau bahan-bahan pendukung lainnya antara lain gunting dan lem untuk dijadikan hasil karya dua dimensi. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah agar anak dapat mengetahui sejauh mana tingkat estetika seninya, serta dapat mengembangkan bakat kreatifnya dan kemampuan dalam mengenal angka dan warna. Dengan adanya artikel ini dapat menambah wawasan bagi orangtua agar selalu tetap menstimulasi anak agar berkreasi dan mengembangkan bakatnya walaupun dimasa pandemi yang mencekam dunia saat ini.

Melalui permainan yang menarik minat anak, kreativitas muncul dalam bentuk ide-ide baru menciptakan mahakarya baru dari imajinasi anak-anak (Khadijah, 2020). Selain itu, melalui berbagai kegiatan bermain yang produktif, kreativitas anak dapat mengunggah semangat anak untuk berpikir kritis dan inovatif yang melibatkan hal-hal menarik, dan kreatif dalam mengenalkan tema maupun sub tema pembelajaran PAUD (Aud et al., 2020). Maka dari itu, anak-anak akan sangat senang, dan pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang anak untuk terus berkembang dalam segala aspek sesuai dengan kebutuhannya (Wakhidah & Umah, 2020).

Ciri-ciri anak kreatif fokus, memiliki banyak energi namun tetap fokus, suka bermain tapi tetap disiplin, memiliki passion yang kuat, dan rasa ingin tahu yang tinggi (Huda, Munastiwi, Glasser, & Pendahuluan, 2020). Manfaat dari pembelajaran kreativitas untuk anak usia dini yakni melatih kemampuan otak kanan, berkreasi setiap hari dengan cara melakukan kreativitas seperti papan pintar dari kulit kerang, meningkatkan perbendaharaan kata pada anak, melatih kemampuan mendengar anak, dan menyediakan fasilitas yang mendukung untuk melakukan kreativitas seperti menyiapkan kulit kerang, kertas karton, spidol ataupun cat warna yang aman untuk anak. Apabila guru jika ingin mengembangkan kreativitas anak dalam keterampilan seni, maka tugas guru adalah mempromosikan kreativitas, inovasi, dan permainan edukatif anak selama pandemi Covid-19 (Kusuma & Sutapa, 2021). Aktivitas kreatif yang bisa dilakukan orang tua di rumah, dan dapat menggunakan permainan menjadi solusi utama yang bisa dilakukan orang tua bersama anak ketika di rumah (K, Yetti, & Hartati, 2020). Kegiatan ini merupakan aset utama dalam seni mengembangkan keterampilan anak berdasarkan imajinasi, ide, emosi, dan aspek fisik yaitu penggunaan koordinasi tangan sebagai alat bantu saat bermain (Kusuma & Sutapa, 2021). Adanya solusi ini dapat meningkatkan daya imajinasi anak, dan berdampak pada anak-anak berkreasi di usia yang sangat muda, dan banyak pembelajaran mewarnai terkait dengan bermain.

Faktor pendukung kreativitas anak usia dini adalah: a) Stimulasi dari orang tua. b) Orang tua menyediakan fasilitas untuk anak melakukan kreativitas. c) Dampingi anak dalam melakukan kegiatan kreativitas. Faktor penghambat kreativitas anak usia dini adalah: a) Tidak ada dorongan bereksplorasi. b) Orang tua kurang menstimulus dalam kreativitas untuk anak. c) Orang tua tidak menyediakan fasilitas untuk anak melakukan kreativitas. d) Menyediakan alat permainan edukatif atau bahan-bahan sederhana untuk membuat alat permainan edukatif contoh seperti membuat papanpintar dari kulit kerang.

Kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak termasuk dalam memberi waktu dalam memberikan kesempatan untuk menyendiri, menyemangati atau memotivasi, dan memberikan kenyamanan (K et al., 2020). Metode yang dimaksud dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan menggambar sebagai cara orang tua atau guru melakukan kreativitas anak usia dini (Pendidikan

et al., 2016). Melalui uraian diatas, guru dapat melakukan segala persiapan agar tidak melakukan kesalahan dalam dunia pendidikan serta memberikan kesempatan, dan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

Oleh karena itu peneliti memilih alat permainan edukatif berupa papan pintar dari kulit kerang untuk merangsang kreativitas anak di era pandemi Covid-19 sehingga anak tidak kehilangan sisi kreativitas dalam pembelajaran masa pandemi seperti saat ini. Anak dapat memanfaatkan hasil alam tersebut untuk dijadikan suatu ragam kreatifitas dalam proses belajar mengajar, dimana pembelajaran dengan alam tentu sangat mengasikkan bagi mereka. Karena dengan media buku saja anak akan merasa jenuh, maka dengan ini guru harus mempunyai ide kreatif untuk diajarkan kepada anak didiknya. Dalam meningkatkan mutu pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) setiap pendidik atau guru anak usia dini, dan tentu mempunyai prinsip yang menjadi pondasi utama bagi seorang pendidik dalam proses belajar mengajar. Pada saat proses belajar- mengajar dapat dikatakan interaktif dimana pendidik harus melayani setiap peserta didik atau anak sehingga dapat berfungsi sama antara materi pembelajaran dengan alat permainan edukatif (APE) sejalan dengan baik dan tepat (Oktaria & Putra, 2020). Dengan pola seperti ini antara guru maupun calon guru pada anak usia dini akan menjadi peran utama dalam berinteraktif secara efektif, agar guru PAUD dapat memilih APE, materi dan permainan anak yang cocok sehingga anak dapat mengembangkan aspek perkembangan individualnya (Islam, Usia, & Gresik, 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia dini perlu ditanamkan sedari dini, dengan metode membuat alat permainan edukatif menggunakan alat dan bahan yang mudah dicari seperti peneliti yang membuat papan pintar dari kulit kerang.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di anggap suatu tempat pendidikan yang dapat memberikan pengembangan potensi pada anak dengan maksimal. Maka disetiap satuan pendidikan anak usia dini (PAUD) harus memiliki berbagai aspek perkembangan anak seperti; kognitif, sosial, bahasa, emosi, motorik, kreativitas, fisik, agama dan spiritual (Umi, Karmila, Guru, Anak, & Dini, 2020). Berkaitan penjelasan di atas alat permainan edukatif (APE) menjadi penting untuk proses belajar terhadap anak usia dini agar lebih menguatkan materi yang akan diajarkan oleh pendidik, seperti papan pintar yang dibuat dengan kerang lalu diberi warna, kemudian di bentuk menjadi angka sesuai kreatifitas masing-masing anak. Dimasa anak usia dini diketahui bahwa anak lebih rentan meniru apa yang telah guru berikan, bahkan ada beberapa anak yang memiliki ide kreatifnya masing-masing. Berdasarkan hasil pemaparan ini diharapkan penggunaan alat permainan edukatif papan pintar dari kulit kerang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak, melatih motorik anak, melatih kemampuan bahasa anak, mampu melatih seni anak, dan dapat digunakan oleh para pendidik sebagai sarana pembelajaran yang efektif serta menyenangkan bagi anak.

2. METODE

Jenis penelitian pada artikel ini adalah penelitian kualitatif deskriptif analisis yang memuat tentang penelitian kreativitas seni anak usia dini melalui papan pintar yang terbuat dari kulit kerang. Adapun sampel utama yang digunakan adalah anak usia dini dengan kisaran usia 4-5 tahun di sekitar komplek rumah peneliti. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 2 orang anak atas nama Hanif (4 tahun) dan Farhan (5 tahun), sedangkan objek yang dikaji dalam penelitian ini yakni kulit kerang yang dijadikan papan pintar bentuk angka. Penelitian dilakukan di salah satu rumah warga di jalan Sihontang gang kemunting Kabupaten Natuna. Peneliti menggunakan instrumen utama dari tindakan penelitian kualitatif ini. Peneliti menggunakan sebuah metode deskriptif berupa frase penjabaran dari hasil penelitian memuat tentang implementasi kegiatan kreativitas seni anak melalui alat permainan edukatif berupa papan pintar dari kulit kerang di masa pandemi covid 19. Agar dapat menjadikan sebuah penelitian yang realitis, peneliti menggunakan tahap triangulasi sebagai teknik analisis data dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, serta dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses membuat alat permainan edukatif berupa papan pintar dari kulit kerang dilaksanakan dengan prosedur pembuatan seperti berikut ini: Pertama, mencari kerang ke pantai sekitar kediaman peneliti, dan peneliti mengajak anak untuk mencari kerang bersama. Selain itu, mengenalkan anak dengan alam secara langsung sehingga membuat anak senang. Kedua, membersihkan kerang bersama anak agar anak belajar langsung bukan hanya dengan teori saja, setelah kerang bersih kemudian dijemur hingga kering lalu mewarnai kerang dengan pensil warna anti air atau dengan menggunakan cat warna yang

aman bagi anak. Ketiga, membuat papan pintar dari kardus yang ditempel menggunakan kertas karton agar teksurnya tidak terlalu tipis bersama dengan anak tujuannya untuk melatih kemampuan motorik anak. Keempat, peneliti membuat angka terlebih dahulu di atas papan pintar. Kelima, penyusunan kulit kerang menjadi angka di atas papan pintar yang sudah dibuat dari bahan kardus bekas, dan ditempelkan dengan kertas karton. Kemudian anak menempelkan kulit kerang yang telah diwarnai lalu dibentuk menjadi angka, dan anak mengikuti pola angka yang sudah dibuat oleh peneliti.

Anak usia 4-5 tahun yang telah menggunakan alat permainan edukatif papan pintar dari kulit kerang mempunyai indikator kreativitas yakni memperlihatkan ketertarikan seni, dan anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi akan alat permainan edukatif berupa papan pintar yang terbuat dari kerang. Alat permainan edukatif papan pintar dari kulit kerang dipraktikkan kepada Hanif dan Farhan mempunyai tingkat kreativitas yang berbeda sebab kemampuan anak tidak dapat di samaratakan, dapat dipengaruhi oleh stimulasi dari orang tua, asupan nutrisi yang diberikan oleh orang tua pada anak, dan orang tua memiliki peran penting dalam proses perkembangan kreativitas anak. Peran orang tua yang perlu dilakukannya untuk anak yakni memberikan motivasi, menghargai hasil karya anak, dan memberikan kegiatan maupun fasilitas yang mendukung kreativitas anak. Model pola asuh berpengaruh pada kreativitas anak jika pola asuh orang tua memberikan semangat penuh pada kreativitas anak maka anak akan bebas dalam mengekspresikan ke dalam segi kreativitas. Mengoptimalkan kreativitas anak dapat dilakukan dengan baik jika orang tua memberikan pilihan terhadap anak, maka dari itu, peneliti memberikan stimulasi yang sama dalam memberikan arahan maupun penjelasan dalam cara bermain papan pintar serta memberikan contoh terlebih dahulu dalam tahapan bermain papan pintar. Dalam penelitian ini mempunyai kelemahan yakni kadangkala sulit menemukan kerang untuk dijadikan bahan utama dalam membuat papan pintar sebab cuaca sangat mempengaruhi dalam mendapatkan kerang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua Farhan menjelaskan jika anaknya mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi akan hal yang baru, ingin selalu mencoba hal-hal yang baru, dan menyukai kreativitas yang selalu diterapkan oleh orang tuanya ketika di rumah. Selaras dengan penjelasan orang tua Farhan, Peran keluarga dalam kreativitas anak mempengaruhi bakat yang dimiliki anak. Dengan mengetahui bakat yang dimiliki anak akan berkembang dengan baik, dan menghasilkan karya yang indah. Selain itu, cara orang tua mendidik anak dan cara memperlakukan anak merupakan faktor penting dalam perkembangan kreativitas anak, perkembangan kreativitas dapat distimulasi oleh orang tua ketika di rumah, dan semakin kreatif suatu keluarga akan semakin berkembang pula kreativitas anak. Sedangkan hasil wawancara dengan orang tua Hanif menjelaskan bahwa anaknya pendiam, dan malu ketika diluar rumah maupun didalam rumah maka kemampuannya tidak keluar secara maksimal. Selaras dengan penjelasan orang tua Hamid, Peran orang tua mempunyai peran yang utama dan berpengaruh pada perkembangan anak serta memberikan stimulasi perlu ditanamkan sedari dini agar kemampuan ataupun bakat anak diketahui, dan komunikasi orang tua dengan anak itu sangatlah penting. Pada dasarnya setiap anak itu kreatif, namun kreativitas setiap anak berbeda-beda. Lingkungan akan mempengaruhi kreativitas anak, lingkungan yang mendukung kreativitas seperti tersedianya alat dan bahan untuk membuat alat permainan edukatif seperti yang dibuat oleh peneliti papan pintar dari kulit kerang. Cara orang tua memperlakukan anak dan cara orang tua mengasuh juga berpengaruh pada perkembangan kreativitas anak. Dokumentasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang dapat dilihat pada gambar 1.

Era pandemi covid 19 ini, anak-anak dapat meluangkan waktunya untuk bermain warna sesuka hati mereka maka dari itu orang tua perlu bekerja sama dengan guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak ditengah wabah virus Covid-19 yang masih melanda dunia termasuk di Indonesia (Aji, Dewi, Kristen, & Wacana, 2020). Bermain papan pintar dari kulit kerang merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak usia dini. Permainan ini melibatkan beberapa papan pintar yang sudah berisikan pola angka, dan kerang yang diwarnai menggunakan pensil warna anti air atau dapat menggunakan cat warna yang aman bagi anak. Selain dapat melatih motorik anak, bermain papan pintar dapat mengasah kemampuan bahasa anak, sosial sebab adanya interaksi dengan teman maupun peneliti yang membuat papan pintar. Dari bermain papan pintar, manfaat selanjutnya yakni anak dapat mengenal angka, warna dari kulit kerang yang sudah diwarnai, dan dapat meminimalisir anak untuk tidak bermain gadget dalam masa pandemi Covid-19. Metode pembelajaran yang inovatif dalam masa pandemi Covid-19 sehingga anak tidak merasakan jenuh dalam belajar maupun bermain dengan cara menggunakan alat permainan edukatif berupa papan pintar dari kulit kerang.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan penggunaan Papan Pintar dari Kulit Kerang

Pada masa kanak-kanak, kemampuan bahasa akan meningkat dalam menerima dan memahami pengetahuan (Novita, 2020), Sesuai dengan karakteristiknya anak akan lebih mudah meniru dan mengamati bagaimana orang dewasa disekitarnya melafalkan kata-kata, karena pemerolehan bahasa ini dapatkan dari pengalaman anak mendengar juga mengamati kondisi disekitar lingkungannya (Amini, 2020). Seperti penggunaan kata larangan saat anak melakukan sesuatu yang menimbulkan kekhawatiran, namun justru sering kali ke khawatiran inilah yang terjadi seperti penggunaan kata “ Jangan berlari nanti jatuh !” pendekatan seperti ini dinamakan kuratif karena menekankan hasil akhir sehingga kurang tepat digunakan. Sebaiknya pendekatan yang digunakan bersifat preventif dengan penggunaan bahasa yang lebih tepat, seperti supaya tidak jatuh, hati-hati ya. Alam bawah sadar akan tidak merespon kata “jangan” dengan tepat, oleh karena itu sebagai pendidik dan orangtua memilih diksi yang tepat untuk diungkapkan kepada anak harus la sesuai dengan perkembangannya dan bersifat preventif (Fadlilah, 2021).

Perkembangan bahasa perlu ditingkatkan pada anak usia dini, sebab anak akan tumbuh menjadi seorang dewasa yang membutuhkan lingkungan sekitarnya sehingga anak perlu memiliki kecakapan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam membina hubungan sosial yang baik, dengan bahasa anak juga dapat mengekspresikan, segala bentuk emosinya. Dengan kemampuan berbahasa juga menjadi modal utama anak untuk menjadi pemimpin dilingkungannya, kemampuan ini hadir dari bagaimana anak dapat membaca permulaan sehingga ada banyak kosakata yang didapat untuk diungkap. Melalui permainan ini, membuktikan bahwa anak berantusias dalam mengembangkan bakat, dan ide kreativitas melauai alat permainan edukatif papan pintar dari kulit kerang.

4. SIMPULAN

Antusias anak dalam melakukan kreativitas papan pintar dari kulit kerang, anak merasa senang, dan dapat menghasilkan hasil karya yang estetik. Dengan adanya kegiatan ini anak dapat menumbuhkan jiwa kreativitas seninya, emosional, bahasa, dan motorik pada anak. Yang mana anak dapat mengenal

angka dan warna, serta dapat berinteraksi dengan temannya dan dapat berimajinasi dengan warna dari kulit kerangnya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penelitian ini, sehingga dapat dipublikasikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W., Dewi, F., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di. 2(1), 55–61.
- Amini, N. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. 09(02), 119–129.
- Aud, M. P., Rumah, D. I., Deskriptif, S., Tk, D. I., Kp, A., Selama, D., & Pandemi, M. (2020). Model-Model Permainan Aud Di Rumah (Studi Deskriptif Di Tk Aisyiyah Kp Dadap Selama Masa Pandemi Covid-19). 8(3).
- Fadlilah, A. N. (2021). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19 Melalui Publikasi Abstrak. 5(1), 373–384. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>
- Huda, K., Munastiwi, E., Glasser, J. P., & Pendahuluan, A. (2020). Bakat Dan Kreativitas Di Era Pandemi Covid-19. 80–87.
- Islam, P., Usia, A., & Gresik, U. M. (2021). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah Pada Masa Pandemi Abstrak. 5(1), 549–558. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>
- K, A. C., Yetti, E., & Hartati, S. (2020). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Metode Pelatihan Dan Persistensi Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Paud Abstrak. 4(2), 635–651. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.440>
- Khadijah. (2020). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publishing.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. 5(2), 1635–1643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>
- Novita, C. C. (2020). Aulad : Journal On Early Childhood Penggunaan Mainan Kartu Kata Membaca Berputar Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. 3(3), 132–138. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i3.82>
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2019). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. 42–50.
- Oktaria, R., & Putra, P. (2020). Pendidikan Anak Dalam Keluarga Sebagai Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19 Child Education In The Family As An Early Childhood. 7(1), 41–51.
- Pendidikan, J., Pendidikan, G., Usia, A., Volume, D., Tahun, N., Kegiatan, P., ... Tahun, N. (2016). Motorik Halus Anak Jurusan Bimbingankonseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Abstrak E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. 4(2).
- Umi, G., Karmila, M., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2020). Pendidikan Keterampilan Hidup (Life Skill) Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Covid-19 Di. 6.
- Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19 Pertama Kali Di Indonesia .(Covid-19 , N . D .) Dengan Adanya Virus Ini Pemerintah (Covid-19). Pembatasan Aktivitas Adalah Salah Satu Kebijakan Dari Pemerintah Harus Dijalani. 3(2), 140–160