

**GAMBARAN TINGKAT PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH
YANG MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI TK DIAN CIPTA
CENDIKIA (DCC) GLOBAL SCHOOL KECAMATAN TANJUNG KARANG BARAT
BANDAR LAMPUNG TAHUN 2019**

Festy Ladyani Mustofa¹, Supriyati², Jimbris Kristianto Mombilia³

¹Departemen Ilmu Gizi Medik Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati

² Departemen Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati

³Program Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati

[email korespondensi: jkristianto053@gmail.com]

Abstract : Overview of Cognitive Development Level of Preschool Aged Children Towards Educative Game Instrument At Dian Cipta Cendekia (DCC) Global School Kindergarten Tanjung Karang Sub Distric Bandar Lampung 2019. Stimulation of the game for children's development from an early age is very helpful, good parental knowledge, child's growth and development needs will be fulfilled. Based on a report from the Indonesian Ministry of Repoblik Health, coverage of toddler health services in the detection of growth and development of toddlers who experience growth and development disorders of children in Indonesia as much as 45.7%. To know the overviewof cognitive development level of preschool aged children towards educative game instrument at Dian Cipta Cendekia (DCC) Global School Kindergarten tanjung karang sub distric Bandar Lampung 2019. The descriptive research with data observation and observation approaches. The type of data obtained are primary and secondary data. The method of collecting data is by observing kindergarten B report card results and CPM test results and observing the use of APE whose results will be categorized. This research was conducted during November 2019. In this research, the samples taken included all kindergarten B students in DCC kindergarten Global School Bandar Lampung with six students taken by total sampling technique. The results showed that APE grains for meronca, radio, puppets, and beams there are six students (100%) can use them well. Is know cognitive development of pre-school age children by using the CPM test in order to obtain the intelligence of each student. From the results of the CPM test, it showed that five students (83,3%) had above average intelligence (one student 16,6% intellectual superior, three students 50% intellectual above average, one student 16,6% intellectual average). But 1 student (16,6) have weak intelligence. The cognitive development level of preschool aged children towards educative game instrument at Dian Cipta Cendekia (DCC) Global School Kindergarten Bandar Bampung 2019 is good. But there 1 student who is lacking in cognitive development.

Keywords: cognitive development, preschool, educational games

Abstrak : Gambaran Tingkat Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Yang Menggunakan Alat Permainan Edukatif Di TK Dian Cipta Cendekia (DCC) Global School Kecamatan Tanjung Karang Barat Bandar Lampung Tahun 2019. Stimulasi permainan untuk tumbuh kembang anak sejak dini sangat membantu, dengan pengetahuan orang tua yang baik, maka kebutuhan tumbuh kembang anak akan tercukupi. Berdasarkan laporan dari Departemen Kesehatan Republik Indonesia cakupan pelayanan kesehatan balita dalam deteksi tumbuh kembang balita yang mengalami gangguan tumbuh kembang anak di Indonesia sebanyak 45,7%. Tujuan untuk Mengetahui Gambaran Tingkat Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Pra-Sekolah yang Menggunakan Alat Permainan Edukatif di Taman Kanak-Kanak (DCC) Global School Kecamatan Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. Penelitian deskriptif dengan pendekatan pengamatan data dan observasi.

Jenis data yang diperoleh yaitu data primer dan sekunder. Cara pengumpulan data melalui pengamatan data hasil rapor TK B dan hasil tes CPM serta observasi penggunaan APE yang hasilnya akan dikategorisasikan. Penelitian ini dilakukan selama bulan November 2019. Pada penelitian ini sampel yang diambil meliputi seluruh siswa TK B di TK DCC Global Bandar Lampung yang berjumlah enam siswa yang diambil dengan teknik *total sampling*. Hasil menunjukkan bahwa APE biji-bijian untuk meronca, radio, boneka, dan balok terdapat enam siswa (100%) dapat menggunakan dengan baik. Diketahui perkembangan kognitif anak usia pra-sekolah dengan menggunakan tes CPM sehingga didapatkan hasil intelegensi setiap siswa. Dari hasil tes CPM menunjukan 5 siswa (83,3%) memiliki intelegensi diatas rata-rata (Kecerdasan Superior 1 siswa 16,6%, Kecerdasan diatas rata-rata 3 siswa 50%, Kecerdasan rata-rata 1 siswa (16,6%) sedangkan 1 siswa (16,6%) memiliki intelegensi kecerdasan lemah. Tingkat perkembangan kognitif pada anak usia pra-sekolah yang menggunakan alat permainan edukatif di Taman Kanak-Kanak Dian Cipta Cendekia (DCC) Global School Bandar Lampung Tahun 2019 baik, namun terdapat 1 siswa yang kurang dalam perkembangan kognitifnya.

Kata kunci : perkembangan kognitif, prasekolah, permainan edukatif

PENDAHULUAN

Bermain merupakan istilah kata yang seing didengar oleh masyarakat umum. Kata bermain (*play*) merupakan kata yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Menurut Hurlock (2013) didefinisikan bermain yaitu kegiatan yang menimbulkan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir serta bersifat tanpa tekanan. Manfaat bermain bagi anak Bermain yang melibatkan indra atau pikiran seperti menggunakan alat-alat bermain yang mengeluarkan perasaan seperti menggambar dan bermain musik atau mendengarkan aba-aba memberikan peluang pada anak untuk belajar tentang pengertian baru, sifat-sifat dan bentuk barang tertentu (BP-4 Pusat Jakarta, 1994).

Menurut Tedjasaputra di dalam Syamsuardi (2012) pengertian alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Bagi Anak Perlu diketahui bahwa kegiatan bermain tidak selalu membutuhkan "mainan". Namun demikian, tidak semua mainan yang dimainkan oleh anak-anak pada saat ini memiliki unsur pendidikan atau edukasi, dimana permainan itu dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Pada saat ini di Indonesia telah dikembangkan program untuk anak-anak prasekolah yang bertujuan untuk menstimulasi perkembangan anak

sedini mungkin, dengan menggunakan APE (alat permainan edukatif) (Kania, 2006). Permainan edukatif memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Berbagai kemampuan yang bisa dikembangkan melalui permainan edukatif adalah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Kegiatan bermain sesungguhnya dapat dimanfaatkan oleh para orang tua untuk membimbing anak mereka dalam mencapai tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak awal (Bawono, 2007).

Menurut Kania (2006) APE adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk pengembangan aspek kecerdasan (dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna dll.)

Jenis permainan yang sesuai untuk perkembangan kognitif anak menurut Kania (2006) antara lain Buku bergambar, buku cerita, puzzle, lego, boneka, pensil warna, radio.

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan atau maturasi. Perkembangan menyangkut proses diferensiasi sel tubuh, jaringan tubuh, organ dan sistem organ, dan sistem

organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Perkembangan merupakan perubahan yang bersifat progresif, terarah, dan terpadu/koheren (Soetjiningsih & Ranuh, 2016). Menurut Bloom dan Krath Wohl (dalam Hamzah, 2012) terdapat aspek perkembangan anak usia pra-sekolah, yaitu perkembangan kognitif yang memiliki enam jenjang kemampuan proses berfikir yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Berdasarkan data *World Health Organization* didunia jumlah anak tahun 2010 orang tua memberikan stimulasi permainan edukatif berjumlah 27,30%, tahun 2011 mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 34,85% (WHO, 2012). Pada tahun 2012 jumlah anak Indonesia yang dikasih permainan edukatif tahun 2009 menduduki angka 23.000 jiwa, tahun 2010 menduduki angka 24.120 jiwa dan tahun 2011 menduduki angka 25.100 jiwa. Stimulasi permainan untuk tumbuh kembang anak sejak dini sangat membantu, dengan pengetahuan orang tua yang baik, maka kebutuhan tumbuh kembang anak akan tercukupi (Kemenkes RI, 2016). Berdasarkan laporan dari Departemen Kesehatan Republik Indonesia cakupan pelayanan kesehatan balita dalam deteksi tumbuh kembang balita yang mengalami gangguan tumbuh kembang anak di Indonesia sebanyak 45,7% (Kemenkes RI, 2016).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan pengamatan data dan observasi dimana peneliti mencari tahu gambaran tingkat perkembangan kognitif anak usia prasekolah dalam penggunaan alat permainan edukatif. Teknik sampel yang digunakan yaitu *total sampling*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2019.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia antara 5-6 tahun di TK DCC *Global School* Bandar Lampung. Dalam penelitian ini sampel

yang diambil yaitu seluruh siswa TK B DCC *Global School* yang berjumlah 6 orang. Anak-anak akan diperiksa perkembangannya berdasarkan pengamatan hasil rapor dan tes CPM yang dibantu oleh ahli psikologi serta observasi dalam penggunaan Tes *Coloured Progressive Matrices* (CPM) dapat mengukur kapasitas intelektual atau aktifitas intelektual dari individu. Tes ini dirancang untuk anak yang berusia 5-9 (Hidayat, 1992).

Tes CPM ini terdiri dari 36 persoalan yang dikelompokkan menjadi A, Ab dan B. Persoalan ini disusun bertingkat dari persoalan yang mudah yang semakin lama semakin sukar. Setiap nomor persoalan berbentuk sebuah gambar besar dengan motif tertentu dan berwarna dimana pada bagian kanan bawah ada bagian yang berlubang. Dibagian bawah gambar besar ada enam buah gambar kecil dengan berbagai motif yang ukuran dan bentuknya sama dengan yang berlubang. Tugas responden adalah memilih salah satu dari keenam gambar kecil yang tepat untuk menutupi kekosongan gambar besar di atas (Hidayat, 1992).

Tes CPM dilaksanakan di ruang kelas dan yang melaksanakan adalah ahli psikolog yang kompeten. Siswa diberikan tes CPM dan menjawab persoalan yang ada di tes CPM. Hasil penilaian tes CPM dapat menentukan grade IQ dari anak tersebut dan data tersebut akan diakumulasi dan dikategorikan apakah termasuk kategori normal, *suspect*, atau tidak dapat diuji.

Data yang diambil hanya data yang memenuhi kriteria inklusi (1) Dapat persetujuan dari orang tua atau guru sebagai wali murid menjadi responden dalam penelitian, (2) Memenuhi kriteria anak usia pra-sekolah sekitar 5-6 tahun, (3) Memiliki rapor. Kriteria eksklusi pada penelitian ini yaitu (1) Anak tidak sekolah, sakit-sakitan, memiliki gangguan mental, (2) Pindah sekolah.

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif ini menggunakan uji univariat. Data yang diperoleh dianalisa dengan SPSS menggunakan uji univariat dimana data akan dicari

distribusi frekuensinya lalu dijelaskan hasilnya secara deskriptif.

HASIL

Subjek penelitian ini terdiri dari 7 siswa TK B DCC *Global School* dimana 1 siswa tidak memenuhi kriteria inklusi penelitian sehingga jumlah siswa yang diamati menjadi 6. TK DCC *Global School* memiliki beberapa APE yang

mendukung perkembangan siswa salah satunya perkembangan kognitif. APE digunakan dalam sistem pembelajaran dan saat istirahat. Penilaian penggunaan APE dikategorikan berdasarkan tingkat kemampuan penggunaannya. Hasil yang diperoleh dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penggunaan APE Kognitif di TK DCC Global School

NO	APE KOGNITIF	KATEGORI						TOTAL	
		B		C		K		F	P
		F	P	F	P	F	P		
1	Puzzle	3	50%	2	33,3%	1	16,6%	6	100%
2	Lego	1	16,6%	2	33,3%	3	50%	6	100%
3	Halma	2	33,3%	3	50%	1	16%	6	100%
4	Kartu Kategori	4	66,6%	1	16,6%	1	16,6%	6	100%
5	Dakon	1	16,6%	2	33,3%	3	50%	6	100%
6	Biji-biji untuk meronca	6	100%	0	0%	0	0%	6	100%
7	Buku cerita	2	33,3%	3	50%	1	16,6%	6	100%
8	Radio	6	100%	0	0%	0	0%	6	100%
9	Masak-masakan	4	66,6%	1	16,6%	1	16,6%	6	100%
10	Boneka	6	100%	0	0%	0	0%	6	100%
11	Buku gambar	6	100%	0	0%	0	0%	6	100%
12	Balok	6	100%	0	0%	0	0%	6	100%

Ket : B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), F (Frekuensi), P (Presentase)

Dari penelitian APE terdapat 3 siswa yang kurang dalam penggunaan APE terutama APE lego dikarenakan tidak bisa dalam penggunaannya walaupun sudah dituntun oleh peneliti dan guru. Pengamatan data selanjutnya yaitu melalui rapor TK B DCC *Global School*. Dalam aspek perkembangan kognitif terdapat 8 macam kriteria aktivitas. Penilaian hasil rapor perkembangan kognitif dari 6 siswa tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini. Pada pencapaian perkembangan kognitif "Menulis nama sendiri" terdapat 1 siswa (16,6%) yang masih belum berkembang.

Tes *Coloured Progressive Matrices* (CPM) dapat mengukur kapasitas intelektual atau aktifitas intelektual dari individu. Tes ini dirancang untuk anak

yang berusia 5-9 (Hidajat, 1992). Tes CPM digunakan dalam pengukuran intelektual pada siswa TK B DCC *Global School* dengan menggunakan tenaga ahli psikologi selama berlangsungnya tes tersebut. Hasil intelegensi dari hasil tes CPM dapat dilihat dari tabel distribusi karakteristik responden terhadap hasil tes CPM dan tabel distribusi berdasarkan golongan kala raven tabel di bawah ini.

Dari hasil tes CPM menunjukkan 3 siswa (50%) atau setengah dari siswa tersebut memiliki kecerdasan di atas rata-rata, 1 siswa (16,6%) memiliki kecerdasan rata-rata, 1 siswa (16%) kecerdasan lemah sedangkan 1 siswa (16,6%) lagi memiliki kecerdasan superior yang lebih tinggi dari teman-teman lainnya.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Rapor Perkembangan Kognitif TK DCC Global School

NO	TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN (RAPOR)	KLASIFIKASI TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN								TOTAL	
		BSB		BSH		MB		BB		F	P
		F	P	F	P	F	P	F	P		
1	Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)	1	16,6%	5	83,3%	0	0%	0	0%	6	100%
2	Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam bahasa indonesia (contoh bunyi dan ucapan harus sama)	1	16,6%	4	66,6%	1	16,6%	0	0%	6	100%
3	Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan	5	83,3%	0	0%	1	16,6%	0	0%	6	100%
4	Menceritakan kembali cerita / dongeng yang pernah didengar	5	83,3%	0	0%	1	16,6%	0	0%	6	100%
5	Memperkaya perbendaharaan kata	1	16,6%	2	33,3%	3	50%	0	0%	6	100%
6	Berpartisipasi dalam percakapan	4	66,6%	1	16,6%	1	16,6%	0	0%	6	100%
7	Mengenal suara-suara hewan / benda yang ada disekitarnya	5	83,3%	1	16,6%	0	0%	0	0%	6	100%
8	Menulis nama sendiri	3	50%	2	33,3%	0	0%	1	16,6%	6	100%

Ket : BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Mulai Berkembang), BB (Belum Berkembang), F (Frekuensi), P (Presentase).

Tabel 3. Karakteristik Responden Terhadap Hasil Tes CPM di TK DCC Global School

	TL	USIA	JK	PERCENTIL	GRADE
Responden I	31-05-14	5,5 th	Laki-laki	90	II+
Responden II	13-09-13	6,2 th	Perempuan	5	V
Responden III	30-04-14	5,6 th	Perempuan	90	II+
Responden IV	11-01-14	5,10 th	Laki-laki	95	I
Responden V	25-01-14	5,9 th	Perempuan	25	III-
Responden VI	06-08-14	5,3 th	Perempuan	75	II

Ket : TL (Tanggal Lahir), JK (Jenis Kelamin).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Intelegensi Tes CPM di TK DCC Global School

NO	SKALA RAVEN	F	P
1	Kecerdasan Superior	1	16,6%
2	Kecerdasan Di Atas Rata-rata	3	50%
3	Kecerdasan Rata-rata	1	16,6%
4	Kecerdasan Di Bawah Rata-rata	0	0%
5	Kecerdasan Lemah	1	16,6%
TOTAL		6	16,6%

Ket : F (Frekuensi), P (Presentase).

PEMBAHASAN

Hasil tes CPM diketahui 1 siswa (16,6%) responden IV termasuk dalam golongan superior precentile 95 grade I cepat dalam memahami informasi baru diberikan, dapat menyelesaikan tugas dalam tempo cukup cepat, memiliki kemampuan belajar yang baik, dan cepat beradaptasi dengan tugas baru. Dari pengamatan APE menunjukkan sudah bisa menggunakan APE dengan baik, namun dalam APE dakon tidak paham dalam penggunaannya tetapi dengan bantuan guru responden IV dapat mengikuti perintah dengan baik. Dari hasil rapor menunjukkan perkembangan kognitif responden IV sudah berkembang dengan baik.

Hasil tes CPM diketahui 1 siswa (16,6%) responden V termasuk dalam golongan rata-rata precentile 25 grade III- dapat memahami informasi baru yang diberikan dengan baik, setelah dilakukan pengulangan sebanyak 1-2 kali lalu diberikan contoh langsung, membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan tugas baru, dan memiliki kemampuan belajar yang baik. Responden V bisa saja masuk dalam golongan diatas rata-rata, tapi pada saat menjawab tes, responden V lebih mudah bosan sehingga tidak konsentrasi pada soal-soal berikutnya. Dari pengamatan APE sudah baik dan mengerti dalam penggunaannya. Dari hasil rapor perkembangan kognitif responden V sudah berkembang dengan baik.

Dari hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan APE kognitif sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah di TK DCC *Global School*, seperti yang dikemukakan oleh (Bawono, 2007) Permainan edukatif memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Berbagai kemampuan yang bisa dikembangkan melalui permainan edukatif adalah kemampuan kognitif.

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan di PAUD Al Fikri Pontianak Utara usia 5-6 tahun menyimpulkan bahwa penggunaan APE dapat mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Fikri Pontianak

Utara. Penggunaan APE yang digunakan di PAUD Al Fikri cukup baik sehingga dapat mendukung perkembangan anak, walaupun masih ada beberapa APE yang belum tersedia (Rahma, 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang gambaran tingkat perkembangan motorik pada anak usia prasekolah yang menggunakan alat permainan edukatif di TK Dian Cipta Cendikia (DCC) *Global School* Bandar Lampung tahun 2019 dari hasil pengamatan data serta observasi langsung terhadap siswa kelas TK B, maka diketahui:

1. Diketahui penggunaan Alat Permainan Edukatif pada anak usia pra- sekolah di TK DCC *Global School* yaitu Puzzle, Lego, Halma, Kartu Kategori, Dakon, Biji-biji untuk meronca, Buku cerita, Radio, Masak-masakan, Boneka, Buku gambar, dan Balok. Dimana APE biji-bijian untuk meronca, radio, boneka, dan balok terdapat 6 siswa (100%) dapat menggunakan dengan baik sedangkan 1 siswa (16,6%) memiliki intelegensi kecerdasan lemah.
2. Diketahui perkembangan kognitif anak usia pra-sekolah dengan menggunakan tes CPM sehingga didapatkan hasil intelegensi setiap siswa. Dari hasil tes CPM menunjukkan 3 siswa (50%) atau setengah dari siswa tersebut memiliki kecerdasan di atas rata-rata.

SARAN

1. TK DCC *Global School* adalah melengkapi APE Kognitif agar dapat mendampingi siswa dalam penggunaan APE.
2. Orang Tua adalah lebih memperhatikan dan selektif dalam pemberian APE.
3. Peneliti Selanjutnya adalah dapat menggunakan metodologi yang lain untuk mencari tahu hubungan dari judul penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan pertolongannya sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang berperan dalam pelaksanaan penelitian ini, terutama kepada gurudan siswa TK DCC *Global School* Bandar Lampung sebagai responden dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawono, Y. (2007). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BP-4 Pusat Jakarta. (1994). *Majalah Bulanan Nasehat Perkawinan dan Keluarga*, No 260/Tahun XXII. Jakarta: BP-4.
- Hidajat, S. (1992). Studi Tentang Penyusunan Norma Tes Coloured Progressive Matrices Pada Siswa Sekolah Dasar Usia 7-11 Tahun Di Kotamadya Surabaya Tahun 1991. *Thesis*. Surabaya: Fakultas Psikologi UBAYA.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak* (Keenam). Jakarta: Erlangga.
- Kania, N. (2006). Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Untuk Mencapai Tumbuh Kembang Yang Optimal. *Seminar Stimulasi Tumbuh Kembang* Vol 11: 1-10.
- Kemenkes RI. (2016). *Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Krathwohl, David, R. (2002). A Revision Of Bloom's Taxonomy : An Overview. *Theory Into Practice*, Volume 41, Number 4. Ohio. The Ohio Stase University dalam Hamzah, S. H. (2012). *Aspek Perkembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik*. Samarinda: *Dinamika Ilmu*.
- Rahma. (2017). Penggunaan Alat Permaian Edukatif (APE) Untuk Medukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Al Fikri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* Vol 6: 1-10.
- Soetjiningsih & Ranuh, G. (2016). *Tumbuh Kembang Anak*. Edisi 2. Jakarta: EGC.
- Syamsuardi, S. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian* Vol 11: 1-9.
- WHO. (2012). *Data Maternal And Child Health*. USA Philadelphia: WHO.