



Pengaruh Media Audio Visual terhadap Pengetahuan 4 Sehat 5 Sempurna pada Usia 5-6 Tahun di TK IT Izzuddin Palembang

Adelia¹, Rukiyah²

^{1,2}Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: adelia010802@gmail.com, rukiah@fkip.unsri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-02-07 Revised: 2025-03-23 Published: 2025-04-04 Keywords: <i>Audiovisual Media; 4 Sehat 5 Sempurna; Early Childhood Knowledge.</i>	<p>This study aims to determine the effect of audiovisual media on increasing knowledge of the concept of 4 healthy 5 perfect in children aged 5-6 years at TK IT Izzuddin Palembang. Using a pre-experimental research design with a One Group Pretest-Posttest Design, this study involved 15 children as samples. Data were collected through pretest, treatment using audiovisual media, and posttest. Data analysis was carried out using the Shapiro-Wilk normality test and t-test. The results of the study showed a significant increase in children's knowledge after being given learning using audiovisual media, with a significance value (2-tailed) = 0.000 < 0.005, which indicated acceptance of the Ha hypothesis. Thus, audiovisual media has proven effective in increasing children's understanding of the concept of 4 healthy 5 perfect, because this method is interesting, fun, and easy to remember by early childhood. The implications of the results of this study indicate that audiovisual media can be an effective learning tool for early childhood in understanding the concept of health.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-02-07 Direvisi: 2025-03-23 Dipublikasi: 2025-04-04 Kata kunci: <i>Media Audio Visual; 4 Sehat 5 Sempurna; Pengetahuan Anak Usia Dini.</i>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap peningkatan pengetahuan konsep 4 sehat 5 sempurna pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Izzuddin Palembang. Menggunakan desain penelitian pre-eksperimental dengan rancangan One Group Pretest-Posttest Design, penelitian ini melibatkan 15 anak sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui pretest, perlakuan (treatment) menggunakan media audiovisual, dan posttest. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan anak setelah diberikan pembelajaran menggunakan media audiovisual, dengan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000 < 0,005, yang mengindikasikan penerimaan hipotesis Ha. Dengan demikian, media audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang konsep 4 sehat 5 sempurna, karena metode ini menarik, menyenangkan, dan mudah diingat oleh anak usia dini. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audiovisual dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini dalam memahami konsep kesehatan.</p>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar (Novitasari & Fauziddin, 2020). Usia ini disebut sebagai golden age karena merupakan periode penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, di mana mereka memiliki dorongan kuat untuk mengenal lingkungan sekitar serta memahami segala sesuatu yang dilihat dan didengar. Pendidikan sejak usia dini sangat penting untuk membentuk generasi yang berkualitas (Nasional, 2007). Anak usia 0-8 tahun memerlukan stimulasi yang disesuaikan dengan tahapan perkembangannya agar dapat tumbuh secara optimal.

PAUD berfungsi untuk memberikan rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun guna mendukung pertumbuhan

fisik dan mental mereka (Langgi & Susilaningsih, 2022). Tujuan dari PAUD adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar mereka siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Anak-anak pada usia dini berada dalam tahap perkembangan yang sangat unik, termasuk dalam aspek intelegensia, sosial-emosional, bahasa, dan komunikasi. Karena anak-anak cenderung menjadi peniru yang baik, pendidik harus mampu memberikan contoh yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

Anak usia dini didefinisikan sebagai individu yang berusia antara 0-6 tahun, yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat, baik secara fisik maupun kognitif (Langgi & Susilaningsih, 2022). Masa ini sangat menentukan pembentukan perilaku, kebiasaan, serta karakter seseorang (Lian, Kristiawan,

Primasari, Anggung, & Prasetyo, 2020). Fungsi eksekutif seperti memori kerja, fleksibilitas kognitif, dan kemampuan mengambil keputusan berkembang pesat pada usia ini. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat pada periode ini akan berkontribusi pada kesuksesan anak di sekolah dan dalam kehidupan sosialnya di masa depan.

Salah satu tantangan utama dalam perkembangan anak usia dini di Indonesia adalah masalah gizi. Berdasarkan data Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) oleh Kementerian Kesehatan, prevalensi stunting pada tahun 2022 mencapai 21,6%, melebihi ambang batas WHO sebesar 20% (Azzahra et al., 2024). Konsumsi makanan dengan pengawet dapat memengaruhi kinerja otak anak, menyebabkan daya pikir melambat dan menurunkan konsentrasi. Oleh karena itu, konsumsi makanan bergizi seperti 4 sehat 5 sempurna sangat penting dalam menjaga kesehatan dan pertumbuhan anak.

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di PAUD (Darihastining et al., 2020). Media tidak hanya memberikan stimulasi, tetapi juga meningkatkan koordinasi penerimaan informasi. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memungkinkan proses belajar yang lebih kreatif dan menarik dibandingkan metode tradisional seperti ceramah. Oleh karena itu, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif agar anak tetap tertarik dan aktif dalam proses belajar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran konsep 4 sehat 5 sempurna dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun (Karlina, 2017). Media audiovisual yang menggabungkan gambar dan suara memungkinkan anak untuk menerima informasi secara lebih efektif tanpa bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru (Khadijah et al., 2021). Keunggulan lain dari media ini adalah fleksibilitas dalam pengulangan, percepatan, atau perlambatan materi sesuai dengan kebutuhan kelas (Fitria, 2014).

Namun, hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih kurang menarik bagi anak-anak, yang terlihat dari rendahnya tingkat fokus dan perhatian mereka. Beberapa anak bahkan tampak gelisah, tidak fokus mendengarkan guru, atau melakukan aktivitas lain. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai 4 sehat 5 sempurna melalui penggunaan media audiovisual yang lebih menarik. Sosialisasi yang dikemas secara

interaktif dengan gambar, lagu, dan dialog terbukti dapat meningkatkan pemahaman anak tentang konsep gizi seimbang. Diharapkan, pemahaman ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari guna meningkatkan kualitas kesehatan anak-anak di masa depan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak usia 5-6 tahun di TK IT Izzuddin Palembang mengenai konsep 4 sehat 5 sempurna melalui penggunaan media audiovisual. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media audiovisual dalam meningkatkan pemahaman anak tentang pentingnya konsumsi makanan bergizi seimbang, yang mencakup makanan pokok, lauk-pauk, sayur-mayur, buah-buahan, dan susu. Diharapkan melalui penelitian ini, anak-anak dapat lebih memahami dan menerapkan pola makan sehat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan mereka secara optimal.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Metode eksperimen, menurut Ali dalam Junaedi (Yohanes et al., 2021), adalah modifikasi kondisi yang dilakukan secara sengaja dan terkontrol untuk menentukan suatu peristiwa serta mengamati perubahan yang terjadi. Dalam penelitian ini, metode eksperimen digunakan untuk menguji pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman anak usia 5-6 tahun mengenai konsep 4 sehat 5 sempurna di TK IT Izzuddin Palembang. Desain penelitian yang diterapkan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, yang bertujuan untuk mengukur perubahan dalam pemahaman anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa media audiovisual pada materi pembelajaran 4 sehat 5 sempurna (Ramadhani & Amudi, 2020). Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga semua peserta memperoleh perlakuan yang sama.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di TK IT Izzuddin Palembang tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 11 kelas, yakni kelas A dan B, dengan total 123 anak. Sampel penelitian dipilih dari kelas B, yang terdiri dari 20 anak. Sampel tersebut dipilih berdasarkan karakteristik yang relevan dan mewakili populasi, sesuai dengan prinsip representatif (Dyah, 2021). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga metode, yaitu tes, dokumentasi, dan checklist. Tes digunakan untuk mengukur pengetahuan anak tentang 4 sehat 5 sempurna dengan pretest dan posttest. Pretest

dilakukan sebelum perlakuan untuk mengukur pengetahuan awal anak, sementara posttest dilakukan setelah pemberian materi menggunakan media audiovisual untuk mengukur peningkatan pemahaman. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tertulis, seperti nama peserta didik, profil sekolah, dan daftar kemampuan membaca permulaan siswa. Lembar checklist digunakan untuk menilai tingkat pemahaman anak berdasarkan skala penilaian, yaitu Belum Berkembang (BB) dengan skor 25-43, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 44-62, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 63-81, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 82-100.

Analisis data dilakukan secara sistematis dengan menggunakan uji statistik untuk menentukan signifikansi perubahan pemahaman anak antara pretest dan posttest. Uji yang digunakan adalah uji t-test berpasangan untuk membandingkan rata-rata skor pretest dan posttest dan menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan setelah pemberian media audiovisual. Tahap analisis data mencakup pengumpulan, penyusunan, dan pengolahan data, serta pengujian hipotesis yang dirumuskan berdasarkan tujuan penelitian. Setelah itu, laporan hasil analisis disusun untuk menarik kesimpulan yang relevan dengan tujuan penelitian.

Perubahan ini mencakup penghapusan pengulangan desain penelitian, peningkatan ketepatan teknis dalam analisis data, serta penjelasan yang lebih jelas dan konsisten mengenai pengumpulan data dan metode yang digunakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kegiatan post test dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2025 yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan 4 sehat 5 sempurna anak usia dini dengan mengukur kondisi akhir setelah diberikan perlakuan treatment. Setelah itu diberikan treatment untuk mengetahui apakah media audio visual berpengaruh terhadap pengetahuan 4 sehat 5 sempurna anak usia dini pada usia 5-6 tahun di TK IT Izzuddin Palembang.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi checklist dan proses pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil pengamatan nilai anak.

Tabel 1. Data Hasil Posttest Pengetahuan 4 Sehat 5 Sempurna

Nama	Indikator								Jumlah	Rata-rata	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8			
Aleena	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100	BSH
Alita	4	4	3	4	3	4	3	4	29	91	BSH
Ameera	4	3	4	4	3	4	4	4	30	94	BSH
Aulia	4	4	4	4	3	4	4	4	31	97	BSH
Azriel	4	4	4	4	4	4	3	4	31	97	BSH
Hafiz	3	4	4	3	3	3	4	3	27	84	BSH
Keinarra	4	4	3	3	4	4	3	4	29	91	BSH
Kirana	4	4	4	4	3	4	4	4	31	97	BSH
Allatif	4	4	4	4	4	4	3	3	30	94	BSH
M.Zayd	4	4	4	4	4	3	3	4	30	94	BSH
Alkayis	4	4	4	3	3	3	3	3	27	84	BSH
Sabrina	4	3	4	4	3	4	3	4	29	91	BSH
Verrell	4	4	4	4	3	4	4	3	30	94	BSH
Yafiza	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100	BSH
Zidane	4	4	4	4	4	3	3	4	30	94	BSH

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan person product moment dengan taraf signifikan sebesar 5% dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 30. Sehingga pada uji validitas ini memperoleh hasil yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Validitas

Sub Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Presentase %	Kriteria
Anak mampu mengemukakan pendapat di depan guru ataupun orang tua nya	58	80	72,5%	BSH
Anak dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan	63	80	78,5%	BSB
Total	121	160	75%	BSH

Uji normalitas adalah cara yang digunakan untuk mengetahui data dari populasi yang berdistribusi normal. Distribusi normal merupakan distribusi yang semetris dengan mean, median, dan modus yang berada pada titik pusat. Peneliti menggunakan uji normalitas Saphiro Wilk untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak, biasa digunakan sebagai syarat dalam uji paired sample t test. saphiro wilk digunakan untuk sampel yang berjumlah sedikit. Peneliti memanfaatkan program SPSS versi 30 dengan signifikan 0,05% atau 5%. Adapun asumsi tarafnya adalah jika sig>0,05, data dapat dikatakan berdistribusi normal. Sementara, jika nilai sig<0,05% data dikatakan tidak berdistribusi normal. Peneliti

telah mengitung dengan bantuan aplikasi SPSS versi 30, sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest						
Pengetahuan 4 Sehat 5 Sempurna	.175	15	.200*	.954	15	.589
Posttest						
Pengetahuan 4 Sehat 5 Sempurna	.211	15	.071	.895	15	.080

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan program SPSS versi 30 dengan Kolmogorov Smirnov dan Shapiro Wilk dari hasil Pretest dan Posttest pada pengetahuan 4 sehat 5 sempurna anak berdistribusi normal.

Peneliti menggunakan data Shapiro Wilk karena responden kurang dari 100. Pada Shapiro Wilk nilai pretest terdapat skor $0,589 > 0,05$ yang artinya berdistribusi normal, sedangkan posttest mendapatkan skor $0,80 > 0,05$ yang berarti berdistribusi normal.

Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah data terdapat berpasangan atau berhubungan. Tujuan uji t ini untuk mengetahui variabel bebas (X) berpengaruh terhadap variabel terikat (Y). keputusan dalam uji ini adalah uji paired t-test yang berdasarkan nilai signifikan dengan perhitungan yang dilakukan. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Tabel 4. Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std.	Std. Error	
			Deviation	Mean	
Pretest					
Pengetahuan 4 Sehat 5 Sempurna	44.1333	15	7.92705	2.04676	
Posttest					
Pengetahuan 4 Sehat 5 Sempurna	93.4667	15	4.79385	1.23777	

Hasil uji paired sample statistic diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata Pretest 44,00 dan rata-rata nilai posttest 93,00 dengan demikian nilai rata-rata sesudah diberikannya media audio visual lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini berarti adanya peningkatan pada kegiatan pembelajaran media audio visual terhadap

pengetahuan 4 sehat 5 sempurna anak usia dini pada usia 5-6 tahun.

Tabel 5. Uji Paired Sampel Test

Paired Samples Correlations					
	N	Correlation	Significance		
			One-Sided p	Two-Sided p	
Pretest					
Pengetahuan 4 Sehat 5 Sempurna & Posttest	15	.088	.377	.754	
Posttest					
Pengetahuan 4 Sehat 5 Sempurna					

Hasil dari paired sample correlations bahwa hasil skor kolerasi yaitu 0,377 dengan nilai signifikan 0,00. Jika nilai signifikan $< 0,05$ yaitu 0,000 jadi antara Pretest maupun Posttest memiliki hubungan.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK IT Izzuddin Palembang dengan fokus pada pengetahuan 4 sehat 5 sempurna pada anak usia 5-6 tahun menggunakan media audio visual. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, yang kemudian dianalisis dengan uji normalitas dan uji hipotesis. Penelitian ini menggunakan metode Pre-Experimental Design dengan rancangan One Group Pretest-Posttest Design untuk mengukur pengaruh media audio visual terhadap peningkatan pengetahuan anak mengenai makanan pokok, lauk-pauk, sayuran, buah-buahan, dan susu.

Penelitian ini melibatkan 15 anak sebagai populasi. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media audio visual yang memperkenalkan konsep 4 sehat 5 sempurna. Dalam pretest, anak-anak diberikan pertanyaan seputar makanan pokok, lauk-pauk, sayuran, buah-buahan, dan susu, serta tes praktik untuk mengelompokkan makanan sehat dan tidak sehat. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), dengan nilai tertinggi hanya mencapai 62 dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Setelah pretest, dilakukan treatment selama lima pertemuan menggunakan media audio visual. Setelah pembelajaran, dilakukan posttest untuk mengukur peningkatan pengetahuan anak. Hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan, dengan beberapa anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik

(BSB) dengan skor tertinggi 100. Perbandingan antara hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa media audio visual efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang 4 sehat 5 sempurna.

Uji normalitas Shapiro-Wilk dilakukan untuk memastikan data berdistribusi normal, dengan hasil pretest menunjukkan nilai signifikansi 0,589 dan posttest 0,080, yang berarti data berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji t-test dengan hasil sig (2-tailed) = 0,000 < 0,005, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat peningkatan pengetahuan anak setelah diberikan pembelajaran dengan media audio visual. Media audio visual terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan bagi anak usia dini. Dengan tampilan visual yang interaktif, anak lebih mudah memahami dan mengingat konsep 4 sehat 5 sempurna. Oleh karena itu, penggunaan media ini sangat direkomendasikan dalam pembelajaran, terutama untuk materi yang bersifat konseptual dan membutuhkan pemahaman mendalam.

Kegiatan pembelajaran ini membantu anak mengenali berbagai jenis makanan dan manfaatnya. Sebelum treatment, banyak anak belum memahami konsep 4 sehat 5 sempurna. Namun, setelah diberikan pembelajaran dengan media audio visual, mereka menunjukkan pemahaman yang lebih baik. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu anak memahami konsep kesehatan dengan lebih mudah.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh positif terhadap pemahaman anak usia dini mengenai konsep 4 sehat 5 sempurna di TK IT Izzuddin Palembang. Penelitian ini menunjukkan peningkatan pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media audiovisual. Efektivitas media ini juga dipengaruhi oleh peran pendidik sebagai fasilitator dan pengajar.

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi untuk pretest (0,589) dan posttest (0,080), yang keduanya lebih besar dari 0,05,

menandakan data berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji paired t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,005), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan anak mengenai 4 sehat 5 sempurna. Implikasi dari penelitian ini adalah penggunaan media audiovisual dapat menjadi metode efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran konsep kesehatan seperti 4 sehat 5 sempurna.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, Maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi guru, Penggunaan media audiovisual dapat menjadi metode efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang 4 sehat 5 sempurna. Guru diharapkan menjadi fasilitator aktif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.
2. Bagi anak, Anak-anak diharapkan tetap sabar dan semangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media audiovisual, agar pengetahuan mereka mengenai 4 sehat 5 sempurna terus berkembang.
3. Bagi pembaca, Penting untuk memahami bahwa media audiovisual memiliki dampak positif dalam meningkatkan pengetahuan anak usia dini, khususnya mengenai 4 sehat 5 sempurna. Bagi pendidik dan orang tua, metode ini dapat memperkaya pembelajaran anak.
4. Bagi peneliti, Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan durasi yang lebih panjang atau dengan menerapkan metode pembelajaran lainnya untuk melihat dampak lebih lanjut terhadap pengetahuan anak menggunakan media audiovisual.

DAFTAR RUJUKAN

- Azzahra, V. F., Sianturi, C. R., Nurhuda, F., Dhaniswara, P., Rochadi, R. A., Rasya, M., Pratama, K., Listiani, L., Zevanya, C., & Simanjuntak, R. (2024). 1, 3, 10(11), 847-860.
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861-1864.

- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Dyah, R. K. (2021). Strategi coping menghadapi pandemi Covid-19 pada populasi umum. *Analitika Jurnal Magister Psikologi UMA*, 13(1), 2502–4590.
<http://doi.org/10.31289/analitika.v13i1.4906>
- Langgi, N. R., & Susilaningsih, S. (2022). Analisis Implementasi Pendidikan Keuangan pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2429–2438.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1625>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2020). Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 805.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Ramadhani, R., & Amudi, A. (2020). Efektifitas Penggunaan Modul Matematika Dasar Pada Materi Bilangan Terhadap Hasil Belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 64.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2443>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Yohanes, Y. T. S., Lukman, D. R. K. S., & Lestari, N. W. R. (2021). Penerapan Pre & Post-Test terhadap Hasil Pembelajaran Mahasiswa Jurusan Akuntansi UPBJJ UT Mataram. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(4), 297.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v7i4.529>