Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (1) 2026, Page: 2390-2396

Perbedaan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Pembelajaran Digital Aplikasi *Babybus* di TK Efrata Medan

Rachel Sehulina[1], Elya Siska Anggraini[2]
[1,2] Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
Corresponding Author: Rachel Sehulina, E-mail: rachelshln.1213113013@mhs.unimed.ac.id

Published: January, 2026

ABSTRAK

Kemampuan berpikir logis adalah keterampilan yang krusial bagi manusia, tidak terkecuali pada anak usia dini karena berkaitan dengan penerimaan informasi, penyelesaian masalah, klasifikasi, dan pola. Penelitian ini bertunjuan untuk mengidentifikasi perbedaan dalam kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi melalui aktivitas menggunakan aplikasi digital *Babybus* di TK Efrata Medan. Penelitian menggunakan *quasi experimental* dan menggunakan desain *one group pretest-posttest design*, digunakan untuk membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Populasi pada penelitian ini sebanyak 14 anak berusia 5-6 tahun. Sampel dipilih secara acak (*random sampling*), dimana kelas A terpilih menjadi kelas eksperimen yang terdiri dari 6 anak. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan statistik non-parametrik melalui uji *Wilcoxon Signed-rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam kemampuan berpikir logis anak. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi dari uji *Wilcoxon Signed-rank Test* sebesar 0.027 < 0.05 sehingga H1 diterima. Dengan demikian, media pembelajaran digital aplikasi *Babybus* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.
Keywords: Anak Usia Dini, Aplikasi *Babybus*, Kemampuan Berpikir Logis, Media Pembelajaran Digital

ABSTRACT

Logical thinking ability is a crucial skill for humans, including young children, as it relates to information processing, problem-solving, classification, and pattern recognition. This study aims to identify differences in the logical thinking abilities of children aged 5–6 years before and after receiving an intervention through activities using the Babybus digital application at Efrata Kindergarten Medan. This research employed a quasi-experimental method with a one-group pretest–posttest design to compare pretest and posttest scores in the experimental class. The population of this study consisted of 14 children aged 5–6 years. The sample was selected randomly (random sampling), in which Class A was chosen as the experimental class consisting of 6 children. Data were analyzed using descriptive analysis and non-parametric statistics through the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results showed a significant difference between the pretest and posttest scores of children's logical thinking abilities. This was indicated by the significance value of the Wilcoxon Signed-Rank Test, which was 0.027 < 0.05, thus H1 was accepted. Therefore, the Babybus digital learning application has a positive effect on improving the logical thinking abilities of children aged 5–6 years.
Keywords: Early Childhood, Babybus Application, Logical Thinking Ability, Digital Learning Media

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Aspek perkembangan anak terdiri dari fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, dan moral & nilai-nilai agama (Yus, 2015). Kognisi kognitif berasal dari kata *cognition* yang memiliki padanan kata *knowing* (mengetahui). Menurut Maslihah dalam (Novitasari, 2023) perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak, yang mencakup kemampuan berpikir, belajar, dan memahami lingkungan di sekitarnya. Pada usia 5-6 tahun, anak-anak mengalami perkembangan pesat dalam kemampuan kognitifnya, termasuk kemampuan untuk mengingat, memecahkan masalah, dan mengklasifikasikan objek. Menurut teori

perkembangan kognitif Jean Piaget, anak-anak pada tahap pra-operasional mulai mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah, berpikir secara simbolik, dan berpikir logis.

Menurut Bredekamp dalam (Sutisna & Laiya, 2020) berpikir logis merupakan kemampuan untuk mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. Kemampuan berpikir logis dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu hereditas dan lingkungan (Umam et al., 2021). Faktor lingkungan terdiri dari keluarga dan sekolah, lingkungan sekolah yang baik dapat menjadi pendukung untuk kemampuan berpikir logis anak. Sekolah menjadi wadah untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak, dimana guru menciptakan hubungan harmonis yang nantinya akan membantu anak untuk mudah menyampaikan pemikirannya dan meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak.

Guru dalam mendukung pengembangan kognitif anak, maka dibutuhkan sebuah media. Media digunakan oleh kounikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam mencapai efek tertentu (Anggraini & Nasriah, 2023). Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif, karena dapat memperjelas pesan yang disampaikan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Media mengalami perubahan dari masa ke masa, termasuk media pembelajaran yang kian bergeser ke dalam bentuk digital. Media pembelajaran digital dapat membantu pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini, media pembelajaran digital membantu cakupan kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik (Sipahutar et al., 2023). Dampak positif dari pembelajaran digital pada usia dini adalah meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analitis anak (Lilis & Dkk, 2019). Dari penjelasan tersebut disebutkan bahwa media pembelajaran digital mempunyai dampak atau dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini.

Media pembelajaran digital memiliki banyak jenis salah satunya ialah permainan edukasi. Permainan edukasi adalah media pembelajaran digital dalam bentuk aplikasi atau permainan interaktif yang dapat membantu anak usia dini belajar sambil bermain (Lilis & Dkk, 2019). Permainan edukasi dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik (Hendra, 2023). Pada penelitian ini peneliti memilih permainan edukasi yang berjudul "*Babybus*" yang tersedia di Play Store dan juga App Store. Penelitian terdahulu terkait aplikasi "*Babybus*" dari Mila Rosa dan Sri Hartati pada tahun 2024 dengan judul penelitian "Pengaruh Game Animasi *Babybus* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang" mengatakan bahwa penggunaan game animasi babybus memiliki pengaruh terhadap kemampuan berhitung (perkembangan kognitif) anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Bhakti Bunda Padang (Rosa et al., 2024).

Penelitian terdahulu lainnya dari Febriyanti Utami pada tahun 2020 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Babybus* Pada *Gadget* Terhadap Kemampuan Literasi Awal Pada Anak Kelompok A di PAUD IT Fathiyyah", yang memiliki tujuan untuk melihat adakah pengaruh aplikasi *babybus* terhadap kemampuan literasi awal anak. Dimana menurut Hurlock dalam (Utami, 2020) kemampuan literasi atau kemampuan berkomunikasi pada anak juga akan mempengaruhi perkembangan sosial, emosi, dan perkembangan kognitifnya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, maka diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi *babybus* mempengaruhi kemampuan literasi awal anak kelompok A di PAUD IT Fathiyah (Utami, 2020). Maka dari itu pada kesempatan kali ini peneliti ingin melakukan penelitian mengenai perbedaan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran digital aplikasi *babybus* di TK Efrata Medan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan *Quasi Experimental* dengan bentuk desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini melibatkan satu kelompok atau kelas yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir logis anak diukur sebelum diberikan intervensi (*Pretest*) dan ketika sudah diberikan intervensi dilakukan lagi pengukuran (*Posttest*).

Prosedur penelitian memiliki 3 tahap yaitu tahap pra eksperimen, tahap eksperimen, dan tahap pasca eksperimen. Tahap pra eksperimen ditandai ketika peneliti merencanakan dan mempersiapkan

segala aspek yang diperlukan saat pelaksanaan penelitian secara sistematis dan terstruktur. Tahap eksperimen dimana peneliti merealisasikan rencana penelitian yang telah disusun sebelumnya. Tahap pasca eksperimen adalah tahap peneliti menguji hipotesis yang telah dijadikan jawaban sementara atas rumusan masalah dan menarik kesimpulan analisis data dari penelitian yang telah dilaksanakan.

Selama pemberian intervensi dan tidak memberikan intervensi, peneliti akan mengobservasi anak dan mengisi instrumen penelitian. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari 2 yaitu, uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis menggunakan uji statistik non-parametrik *Wilcoxon Signed-rank Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Perbedaan Hasil Data Pretest dan Posttest
Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas Eksperimen

KELAS EKSPERIMEN			
No.	**Nama**	***Pretest***	***Posttest***
1.	AL	15	32
2.	AN	17	27
3.	AU	16	28
4.	OB	22	36
5.	OD	30	37
6.	ZY	15	34
Jumlah		**115**	**194**
Rata-rata Skor		**19,17**	**32,3**

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Efrata Medan, diperoleh hasil perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Dari hasil *pretest*, rata-rata *pretest* kelas eksperimen memiliki rata-rata skor 19,17 dimana masuk dalam kategori "Tidak Baik". Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan hasil. Hasil *posttest* menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata skor 32,3 yang masuk dalam kategori "Baik".

Tabel 2. Hasil uji normalitas yang diperoleh melalui program SPSS

		Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.
Nilai	Pretest	.783	6	.041
	Posttest	.918	6	.493

Berdasarkan hasil uji normalitas yang diperoleh melalui program SPSS, didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Nilai *pretest* kelas eksperimen memiliki signifikansi 0,041 yang berarti data tidak berdistribusi normal.
2. Nilai *posttest* kelas eksperimen memiliki signifikansi 0,493 yang berarti data terdistribusi normal.

Tabel 3. Test Statistics[a]

Test Statistics[a]

	Posttest – Pretest
Z	-2.207[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.027

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Sesuai pada tabel sebelumnya diketahui bahwa nilai signifikasi 0,027 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas

eksperimen. Artinya, penggunaan media pembelajaran digital aplikasi *Babybus* pada kelas eksperimen terbukti mempengaruhi secara signifikan untuk mendorong kemampuan berpikir logis anak.

Kemampuan berpikir logis adalah satu dari kemampuan kognitif yang memungkinkan anak untuk mendapatkan informasi, membandingkan dan mengurutkan ukuran, klasifikasi, pola ABCD-ABCD dan memecahkan masalah (Kurnia et al., 2023). Dengan berpikir logis, anak dalam menjalankan kehidupannya dapat membuat keputusan, melakukan penalaran, dan membuat sebuah solusi. Selain itu, dengan berpikir logis pemahaman anak tentang objek dan orang turut ikut meningkat. Berbagai kegiatan dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis anak, salah satunya ialah memberikan konten pembelajaran yang sesuai.

Seiring dengan kemajuannya perkembangan zaman, konten pembelajaran turut mengalami perubahan. Konten pembelajaran kini sudah tersedia pada gawai orang tua, hal ini dapat membantu orang tua untuk memberikan pembelajaran pada anak (Lilis & Dkk, 2019). Salah satu konten pembelajaran yang bisa dipakai orang tua supaya membantu kemampuan berpikir logis anak adalah melalui aplikasi Babybus. Pada aplikasi Babybus tersedia berbagai jenis permainan yang menarik untuk dimainkan anak usia dini dan juga memiliki audio sound yang memberikan petunjuk untuk menyelesaikan tugasnya.

Sesuai dari hasil uji hipotesis yaitu uji *Wilcoxon Signed-rank Test*, memperlihatkan nilai Sig. 0.027 < 0,05 yang memperlihatkan bahwa adanya pengaruh signifikan media pembelajaran digital aplikasi *Babybus* terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Efrata Medan. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen setelah guru menyediakan perangkat untuk belajar dan menertibkan kelas, anak menunjukkan sikap antusiasme untuk mendengarkan petunjuk atau tugas yang sudah disediakan dalam aplikasi. Kegiatan ini dapat melatih anak untuk fokus dan membantu anak dalam mengolah informasi dan menerapkannya dalam mengerjakan tugas yang diminta dari aplikasi. Kegiatan ini dapat melatih anak untuk fokus dan membantu anak dalam mengolah informasi dan menerapkannya dalam mengerjakan tugas yang diminta dari aplikasi.

Media pembelajaran digital aplikasi *Babybus* dapat membantu anak dalam mengenal angka dan menghitung hal ini dilihat dari salah satu konten dimana anak perlu menghitung terlebih dahulu untuk mengetahui mana angka yang lebih besar dan mana angka yang lebih kecil. Selaras dengan temuan dari penelitian Rosa (2024), yang mengatakan bahwa penggunaan game animasi *Babybus* mempengaruhi kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun (Rosa et al., 2024). Berhitung, membandingkan, mengurutkan, klasifikasi, dan mengetahui pola merupakan kemampuan berpikir logis yang harus dimiliki anak usia dini. Sebelum pemberian perlakuan, anak masih belum mampu untuk berpikir logis khususnya pada kegiatan klasifikasi dan mengenal pola. Anak-anak kerap kali salah untuk mengklasifikasikan benda-benda sesuai dengan yang diminta. Mengenal pola ABCD-ABCD anak masih belum bisa menangkap atau menentukan pola mana yang sesuai. Anak kerap kali keliru memasangkan bagian dari pola, sehingga pola ABCD-ABCD masih salah.

Setelah pemberian perlakuan, kemampuan anak untuk membandingkan, mengurutkan, klasifikasi, dan mengenal pola ikut berubah. Untuk kemampuan membandingkan, kegiatan membandingkan disini ialah membandingkan ukuran, seperti tinggi, pendek, kecil, dan besar. Untuk membandingkan sebelumnya anak sudah mampu walau masih dibantu oleh guru untuk membandingkan yang benar. Setelah adanya pemberian perlakuan, anak mampu untuk membandingkan ukuran tanpa bantuan guru. Karena sudah mampu untuk membandingkan ukuran, kemampuan anak untuk mengurutkan juga meningkat, anak sudah mulai mampu mengurutkan dari terkecil ke terbesar begitu juga sebaliknya walau kerap kali melakukan kesalahan. Kemampuan klasifikasi, sebelumnya banyak anak yang belum mampu untuk mengklasifikasikan benda sesuai dengan petunjuk. Namun setelah pemberian perlakuan, anak sudah mampu mandiri untuk klasifikasi walau masih melakukan kesalahan. Kemampuan terakhir ialah mengetahui pola ABCD- ABCD, pada awalnya dominan anak-anak yang belum bisa dan belum mengetahui apa itu pola ABCD-ABCD. Namun seteleh pemberian perlakuan, anak sudah mengenal pola ABCD-ABCD walau masih butuh bantuan guru.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, kesimpulannya adalah media pembelajaran digital aplikasi *Babybus* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK

Efrata Medan. Karena itu, media ini bisa dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar. Selain untuk pembelajaran di sekolah, karena media pembelajaran digital aplikasi *Babybus* dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun.

KESIMPULAN

Sesudah dilaksanakannya penelitian, terlihat perbedaan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun yang belajar menggunakan aplikasi digital *Babybus*. Dari hasil analisis statistik memakai uji non-parametrik yaitu uji *Wilcoxon Signed-rank Test*, adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok yang belajar menggunakan media digital *Babybus* dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai signifikasi 0,002 < 0,05 yang memperlihatkan terdapat perbedaan yang signifikan. Sebelumnya beberapa anak masih melakukan kesalahan untuk menentukan ukuran mana yang besar dan kecil, terbesar, terkecil, serta mengurutkan ukuran. Lalu anak mampu melakukan klasifikasi sesuai dengan variasi yang ditentukan dengan mandiri walau masih ada kesalahan, dan juga anak sudah diberi penjelasan terkait pola ABCD-ABCD sehingga anak menjadi tahu terkait pola ABCD-ABCD.

Ucapan Terima Kasih

Saran agar penambahan fitur level agar anak dapat memiliki tambahan informasi dan wawasan ketika bermain di aplikasi *Babybus*. Selain itu penjelasan terhadap benda konkret tetap perlu dilakukan agar anak tidak hanya memiliki bayangan, namun juga memiliki visualisasi secara nyata. Dan juga karena penelitian menggunakan jumlah sampel yang terbatas, disarankan agar penelitian selanjutnya dilaksanakan dengan cakupan yang lebih luas agar lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, L. A., HS, S., Muniarty, P., Nanda, I., Retnandari, S. D., Wulandari, W., Prasetyo, A. H., Sinambela, S., Mansur, M., & Aulia, T. Z. (2021). Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive. Penerbit Insania.

Anggraini, E. S., & Nasriah. (2023). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana.

Aziz, F., Asri, Y. N., Paling, S., Albar, M., Susetyo, A. M., Wahyu, Y., Putra, S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (n.d.). Media.

Bastian, H., Yanuarsari, D. H., Sulaiman, A. M., & Taufik, M. (2023). Analisis User Interface Game "Babybus Kids" Sub Topik Penyelamat dalam Gempa menggunakan Pendekatan The Golden Rules Of User Interface Design. Andhapura: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 8(3), 399–409. https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i3.7321

Candrawati, et al. (n.d.). Pendidikan di Era Digital Memahami Peran Teknologi Pendidikan dalam Revolusi Pembelajaran (Abdul Rahim, M.A. (editor)) (Z- Library).pdf.

Chairilsyah, D. (2018). Mengidentifikasi Indikator Kognitif dan Membuat Instrumen Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini: Monograf.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In Writing Center Talk over Time. https://doi.org/10.4324/9780429469237-3

Daulay, A. S., Patwal, A., Wahyudi, B., & Ritonga, P. M. (2025). Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis dan Analitis dalam Pengambilan Keputusan Generasi Z di Era Digital. 9, 5074–5079.

Gideon, A., Lestari, N. T., Bano, V. O., Sari, M. N., Wicaksono, D., Adriana, N. P., Ibrahim, S., Faroh, M. N., & Anwar, K. (2023). Metode Penelitian Pendidikan. Pradina Pustaka.

Habibah, U., Hasibuan, R., & Setyowati, S. (2021). Keefektifan Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Mengungkapkan Bahasa Anak. Jurnal Pelita PAUD, 6(1), 81–91. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1427

Hendra. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital. In Mahesa (Vol. 1, Issue 1).

Kurnia, R., Karni, N., & Yanissa. (2023). Book Chapter Inovasi Media Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Deepublish Digital.

Kusman, D. N., Sari, D. Y., & Oktaviani, G. D. (2023). Keterlibatan Orang Tua dalam Memberikan Pengetahuan Gempa Bumi pada Anak Melalui Aplikasi BabyBus. Awlady : Jurnal Pendidikan Anak, 9(2), 57. https://doi.org/10.24235/awlady.v9i2.14205

Lilis, S., & Dkk. (2019). Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. Deepublish Digital.

Nadlifah, Zahriani, N., & Latif, M. A. (2022). Perkembangan Kognitif AUD Teori dan Aplikasinya. In CV. Multiartha Jatmika. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_sistem_pembetungan_terpusat_strategi_melestari

Novitasari, K. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. In Sustainability (Switzerland) (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_sistem_pembetungan_terpusat_strategi_melestari

P.A.H.I. Cahyani, I.M. Sutama, & I.P.M. Dewantara. (2022). Pengaruh Teknologi Terhadap Pemerolehan Dan Perkembangan Semantik Serta Sintaksis Kanak- Kanak Usia 2-3 Tahun. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 11(1), 24–32. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i1.964

Rosa, M., Hartati, S., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Pendidikan, F. I. (2024). Pengaruh Game Animasi Babybus Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5 - 6 Tahun di Taman Kanak - kanak Bhakti Bunda Padang. 8.

Sahir, H. S. (2022). Metodologi Penelitian.

Sipahutar, R. J., Simatupang, D., & Situmorang, S. M. A. (2023). Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini melalui PemrogramanKomputerMenggunakan ScratchJr. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 6493–6504. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682

Sitorus, P. P., Marbun, S., Simare-Mare, A., Hidayati, I., Lubis, M. S., Studi, P., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2024). Pengaruh Media Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Katolik Assisi Medan. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1), 9126–9135.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. In UNG Press Gorontalo.

Umam, A. K., Aneka, R. R., & Cahyo, E. D. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Berbasis Kajian Teoretis dan Studi Empiris. 1–113.

Utami, F. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Bubybus pada Gadget Terhadap Kemampuan Literasi Awal pada Anak Kelompok A di PAUD IT Fathiyyah. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 299–307. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2538

Yus, A. (2015). Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak. Kencana.