Jendela PLS
https://doi.org/10.37058/jpls.vxxx

Volume 10 Issue 1
Juni 2025
Halaman 13-21

p-ISSN: 2541-7045
e-ISSN: 2745-3944

Pengaruh Metode *Fun Learning* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di biMBA AIUEO Kota Mega Regency Kabupaten Bekasi

Putri Aulia Sabrina[1], Uum Suminar[2], Tika Santika[3]
[1,2,3]Pendidikan Masyarakat Universitas Singaperbangsa Karawang

Article Info

Article history:

Received July 2, 2024
Revised Nov 11, 2024
Accepted June 26, 2025

Keywords:

Fun Learning
Cognitive Ability
Early Childhood

ABSTRACT

This research is based on the many early childhood education institutions in the Bekasi regency area. However, from the many institutions, whether the chosen learning method is in accordance with the child's potential and affects the child's cognitive ability. To meet the cognitive aspect, effective and fun learning methods for early childhood are needed. Based on this background, the purpose of this study is to see if there is an influence of the fun learning method on the cognitive ability of children aged 4-5 years in AIUEO biMBA, Mega Regency City, Bekasi Regency. This research was conducted with a quantitative approach with a survey method. The respondents of this study were 40 students, taken using the Non Probability Sampling technique with the type of Saturated Sampling, where all members of the population were used as samples and the number of samples. The data collection technique used in this study uses a questionnaire, while the analysis technique used to test the hypothesis uses simple regression analysis. Based on the results of the hypothesis test, it can be seen that the variable of the fun learning method (X) has a positive and significant effect on the cognitive ability of children (Y) with a regression coefficient value of 0.696 (positive) and has a significance value of <0.01 Where if the sig value is below 0.05 indicates that the regression equation of this study is significant. The conclusion is that the fun learning method has a positive effect and has a strong correlation with children's cognitive ability by 57.9%.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya lembaga pendidikan anak usia dini di wilayah kabupaten Bekasi. Namun, dari banyak nya lembaga tersebut, apakah metode pembelajaran yang dipilih sudah sesuai dengan potensi anak dan mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Untuk memenuhi aspek kognitif, diperlukan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk anak usia dini. Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah terdapat pengaruh metode *fun learning* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di biMBA AIUEO Kota Mega Regency Kabupaten Bekasi. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Responden penelitian ini adalah 40 siswa, diambil menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan jenis Sampling Jenuh, dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel dan jumlah sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, sedangkan teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana. Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat diketahui variabel metode *fun learning* (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan kognitif anak (Y) dengan nilai koefisien regresi nya sebesar 0,696 (positif) serta memiliki nilai signifikasi <0,01 Dimana jika nilai sig dibawah 0,05 menandakan persamaan regresi penelitian ini adalah signifikan. Kesimpulan nya metode *fun learning* berpengaruh positif dan memiliki korelasi yang kuat terhadap kemampuan kognitif anak sebesar 57,9 %.

Kata kunci **:** *Fun Learning, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini*

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Corresponding Author:

Putri Aulia Sabrina
Pendidikan Masyarakat, FKIP
Universitas Singaperbangsa Karawang
Email: 2010631040053@student.unsika.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mencakup berbagai jenis yang disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan masyarakat. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada pelaksanaannya, pendidikan non formal merupakan salah satu jenis pendidikan yang memberikan kesempatan pembelajaran di luar lingkungan formal, seperti sekolah umum. Pendidikan non formal sering kali menjadi alternatif yang signifikan bagi individu yang tidak dapat mengikuti pendidikan formal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai bagian dari pendidikan non formal, memiliki fokus untuk melakukan pembelajaran edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Program-program PAUD mencakup berbagai kegiatan kreatif dan bermain, membangun pondasi positif terhadap pembelajaran, serta merangsang rasa ingin tahu anak-anak dalam suasana yang menyenangkan.

Bimbingan Minat Baca dan Belajar Anak, atau biasa disebut biMBA AIUEO, memiliki kurikulum dan modul tersendiri untuk menunjang pembelajaran yang terdiri dari empat level menyesuaikan dengan kemampuan Anak. Sehingga dari segi satuan, biMBA AIUEO ini termasuk ke dalam Satuan PAUD Sejenis. Bimba AIUEO merupakan lembaga pendidikan yang tidak wajib atau biasa disebut sebagai pendidikan non formal yang berada dibawah naungan Yayasan Pengembangan Anak Indonesia (YPAI) yang berdiri pada tahun 1996. Berdasarkan hasil observasi dan penggalian informasi, biMBA AIUEO memiliki berbagai macam variasi model pembelajaran, salah satunya adalah metode pembelajaran *Fun Learning*.

Metode *Fun Learning* adalah pembelajaran yang menekankan pada kegiatan yang menyenangkan dan bermain sambil memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam pembelajaran *Fun learning*, "kegembiraan" bukan berarti menciptakan suasana heboh dan rusuh. Kegembiraan ini dapat menginspirasi anak-anak, adanya keterlibatan penuh, dan menciptannya makna, pemahaman, dan nilai-nilai yang dapat membahagiakan anak. Kegiatan pendidikan dan pembelajaran hanya dapat dilakukan dengan semangat jika siswa dapat diajak sungguh-sungguh dalam mempelajari apa yang ingin dipelajarinya (Rini dalam Nofianti, 2023).

Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain penelitian oleh Ilham Sanjaya, tahun 2019 dari Universitas Lampung dengan judul: "Pengaruh Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah". Hasil penelitian nya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signitfikan dari metode

fun learning terhadap hasil belajar peserta didik di SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah. Yang menjadi pembeda dengan penelitian saya adalah variabel Y nya, obyek, serta lokasi penelitian.

Berdasarkan data Dapodik tahun 2021, Kabupaten Bekasi memiliki jumlah lembaga Pendidikan Anak Usia Dini sebanyak 1385 yang terdiri dari TK, KB, TPA, RA maupun SPS. Jumlah tersebut lebih unggul dibandingakan Kota Bekasi yang hanya berjumlah 1333. Namun, dari banyak nya lembaga tersebut, apakah metode pembelajaran yang dipilih sudah sesuai dengan kemampuan anak, dan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Hal inilah yang akan peneliti kaji lebih jauh. Adapun letak Pendidikan Masyarakat/Pendidikan Non Formal nya ada pada Visi dan Fungsi dari BiMBA itu sendiri.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *fun learning* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di biMBA AIUEO Kota Mega Regency Kabupaten Bekasi, serta seberapa besar pengaruh yang dihasilkan. Besar harapan penelitian ini dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan anak usia dini, kemampuan kognitif serta metode pembelajaran *fun learning.*

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Metode kuantitatif terbagi menjadi dua, yaitu metode eksperimen dan metode survei. Sugiyono (2018: 36) mengemukakan bahwa metode penelitian survey adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, hubungan variabel, dan untuk menguji beberapa hipotesis. Metode survey dianggap relevan pada penelitian ini karena peneliti mencari pengaruh atau hubungan suatu perlakuan yang memang sudah terlaksana. Responden penelitian ini adalah 40 siswa, diambil menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan jenis Sampling Jenuh, dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel dan jumlah sampel. Pengumpulan data dilakukan dengan kuisioner dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2018) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana berbantuan aplikasi SPSS. Sebelum melakukan uji analisis regresi sederhana, peneliti juga melakukan uji instrumen, dan juga uji asumsi klasik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di biMBA AIUEO Kota Mega Regency Kabupaten Bekasi yang beralamat lengkap di Perum Kota Mega Regency Blok D.5 No. 5, Desa Sukaragam, Kec. Serang Baru, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17330. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji instrumen terlebih dahulu. Uji tersebut terdiri dari uji validitas dan reliablitas. Hasil uji validitas menunjukkan untuk variabel X terdapat 29 butir soal yang valid dari 32 butir soal sedangkan untuk variabel Y terdapat 28 butir soal yang valid dari 34 butir soal karena nilai

rhitung lebih besar daripada nilai rtabel. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai alpha cronbach pada variabel X sebesar 0,917 satu satuan dengan jumlah pertanyaan 32 item. Sedangkan variabel Y sebesar 0,889 satu satuan dengan jumlah pertanyaan 34 item. Nilai rtabel nya yaitu 0.361 satu satuan. Maka nilai alpha cronbach > rtabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang diuji pada variabel X dan Y reliabel.

Selanjutnya peneliti juga melakukan uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Uji Normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan alpha sebesar 0,05 atau 5%. Pengujian ini dibantu dengan aplikasi *Statistical Packages for Social Sciences* (SPSS) versi 25. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut: Selanjutnya peneliti juga melakukan uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Uji Normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan alpha sebesar 0,05 atau 5%. Pengujian ini dibantu dengan aplikasi *Statistical Packages for Social Sciences* (SPSS) versi 25. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			40
Normal Parameters[a,b]		Mean	.0000000
		Std. Deviation	6.15817869
Most Extreme Differences		Absolute	.104
		Positive	.075
		Negative	-.104
Test Statistic			.104
Asymp. Sig. (2-tailed)			.200[d]
Monte Carlo Sig. (2tailed)		Sig.	.340
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.328
		Upper Bound	.352

Sedangkan untuk uji linieritas dilakukan dengan *Test for Linierity* pada taraf signifikansi sebesar 0,05. Pengujian ini dibantu dengan aplikasi *Statistical Packages for Social Sciences* (SPSS) versi 25 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemampuan Kognitif * Fun Learning	Between Groups	(Combined)	2721.783	21	129.609	2.947	.012
		Linearity	2034.497	1	2034.497	46.255	<,001
		Deviation from Linearity	687.287	20	34.364	.781	.705
	Within Groups		791.717	18	43.984		
	Total		3513.500	39			

Adapun untuk mengetahui pengaruh dari metode *fun learning* terhadap kemampuan kognitif anak peneliti melakukan uji regresi sederhana berbantuan aplikasi SPSS. Untuk hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	35.504	12.521		2.836	.007
	Metode Fun Learning	.696	.096	.761	7.230	<,001

a. Dependent Variable: Kemampuan Kognitif Anak

Tabel 4. Hasil Uji Signifikansi

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2034.497	1	2034.497	52.272	<,001[b]
	Residual	1479.003	38	38.921		
	Total	3513.500	39			

a. Dependent Variable: Kemampuan Kognitif Anak

b. Predictors: (Constant), Metode Fun Learning

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary[b]				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.761[a]	.579	.568	6.239

a. Predictors: (Constant), Metode Fun Learning
b. Dependent Variable: Kemampuan Kognitif

Tiga tabel tersebut menggambarkan hasil uji analisis regresi sederhana sekaligus menjawab tujuan dari penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh serta seberapa besar pengaruh yang dihasilkan. Adapun untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang dihasilkan dapat dilihat pada tabel koefisien determinasi yang menunjukkan R Square 0,579 atau 57,9% pengaruh yang dihasilkan dari metode *fun learning* terhadap kemampuan kognitif anak.

Pembahasan

Metode pembelajaran memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun untuk anak usia dini, pembelajaran bertujuan untuk memenuhi aspek-aspek perkembangan nya. Menurut Jhoni Warmansyah et. el (2023) Kognitif merupakan salah satu dari enam aspek perkembangan pada anak usia dini. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan berpikir dalam memahami lingkungan sekitar. Dalam pembelajaran, anak tidak boleh dituntut maupun dipaksa untuk memahami teori, melainkan melalui bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik halus maupun kasar nya. Menurut Nurluthfiyani (dalam Aam et. el, 2022) metode *fun learning* sering digunakan dalam pendidikan anak usia dini, hal tersebut karena pada usia mereka cenderung senang bermain. Oleh karena itu, penting menerapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Menurut Neni Lestari (2022) Ada berbagai bentuk pembelajaran fun learning, yaitu tebak-tebakan, bernyanyi, Bercerita, dan bermain sambil belajar. Peneliti telah melakukan pra-survey dengan datang langsung ke salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yaitu biMBA AIUEO Kota Mega Regency untuk melihat penerapan metode yang telah dilakukan kepada anak usia dini, selain itu, pra survey ini juga dilakukan untuk menentukan populasi, sampel, dan target responden. Hasilnya menunjukkan bahwa biMBA AIUEO menerapkan 3 metode pembelajaran, salah satunya yaitu metode *fun learning*. Pada pelaksanaannya, anak diajak bernyanyi dan berdo'a terlebih dahulu sebelum belajar. Tidak ada paksaan kepada anak, peneliti juga melihat ada beberapa anak yang enggan belajar namun diberi kesempatan untuk bermain. Dalam proses pembelajaran nya pun, guru/motivator melakukan tebak-tebakan kepada anak, di akhir anak diajak bermain lagi seperti mewarnai atau bercerita. Setelah melakukan pra-survey, peneliti menyusun pedoman penelitian dan membuat kuisioner penelitian.

Setelah membuat pedoman penelitian dan membuat butir soal sesuai dengan indikator yang ada, hal yang pertama kali dilakukan pada penelitian ini adalah menguji instrumen penelitian yang sudah dibuat yaitu melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji instrumen ini dilakukan diluar sampel penelitian namun memiliki karakteristik yang sama yaitu lembaga pendidikan non formal yang menerapkan metode *fun learning* serta sasaran nya adalah anak

usia dini berusia 4-5 tahun. Pertanyaan kuisioner disebarkan kepada 40 responden di lembaga pendidikan KB An-Naba yang juga menerapkan metode *fun learning* serta di khsususkan ke kelas yang memiliki anak berusia 4-5 tahun. Hasilnya adalah terdapat 29 butir soal yang valid dari 32 butir soal untuk variabel X sedangkan untuk variabel Y terdapat 28 butir soal yang valid dari 34 butir soal yang dilihat dari nilai rhitung nya yang lebih besar daripada nilai rtabel. Untuk uji reliabilitas setiap variabel memiliki nilai alpha cronbach. Variabel X sebesar 0,917, sedangkan variabel Y sebesar 0,889 hal itu menunjukkan bahwa nilai alpha cronbach > rtabel. Sehingga kuesioner yang diuji pada variabel X dan Y reliabel. Adapun untuk uji asumsi klasik terdiri dari uji normalitas dan linieritas. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikasi nya sebesar 0,340 > 0,05 sehingga dapat diisimpulkan data penelitian ini berdistribusi normal. Selanjutnya untuk uji linieritas hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikasi 0,705 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas yaitu metode *fun learning* dengan variabel terikat yaitu kemampuan kognitif anak.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji Analisis regresi sederhana. Analisis Regresi Sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh signifikansi dari X terhadap Y. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai koefisien regresi nya sebesar 0,696 (positif) serta memiliki nilai signifikasi <0,01 Dimana jika nilai sig dibawah 0,05 menandakan persamaan regresi dari data hasil penelitian ini adalah signifikan. Sehingga dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh metode *fun learning* terhadap kemampuan kognitif, dilakukan uji koefisien determinasi dengan bantuan aplikasi SPSS sehingga memperoleh hasil bahwa nilai R square sebesar 0,579 atau 57,9%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa 57,9% kemampuan kognitif anak (Y) dipengaruhi oleh variabel metode *fun learning* (X), sedangkan sisanya 42,1% dipengaruhi oleh variabel lain.

Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ilham Sanjaya (2019). Dimana metode *fun learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 62,77%. Hasil ini menunjukkan konsistensi dalam efektivitas penerapan metode *fun learning* dalam meningkatkan hasil belajar, yang berarti bahwa pendekatan pengajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga berdampak positif pada pencapaian akademik mereka. Pada anak usia dini, hasil belajar bukan hanya melalui nilai akademik, melainkan adanya perkembangan optimal mereka yang dilihat dari 6 aspek yaitu perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, sosial dan emosional, moral dan etika, serta perkembangan kreativitas dan seni. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode *fun learning* dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Anak-anak pada usia ini sedang mengalami perkembangan otak yang pesat, sehingga pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu mereka menyerap informasi dengan lebih baik. Kegiatan belajar yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan kemampuan kognitif dasar anak, seperti kemampuan mengingat, memecahkan masalah, dan berpikir kritis. Penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan metode fun learning tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik pada umumnya tetapi juga sangat relevan untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini, mengingat dampaknya yang positif terhadap perkembangan keseluruhan anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode *fun learning* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di biMBA AIUEO Kota Mega Regency Kabupaten Bekasi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *fun learning* (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan kognitif anak (Y) dengan nilai koefisien regresi nya sebesar 0,696 (positif) serta memiliki nilai signifikasi <0,01. Terdapat 57,9 % pengaruh yang dihasilkan dari metode *fun learning* terhadap kemampuan kognitif anak dimana 57,9 % ini didapat dari perhitungan koefisien determinasi sehingga untuk 42,1 % nya dipengaruhi oleh faktor lain diluar metode *fun learning*. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Untuk lembaga, alangkah baiknya proses pembelajaran terus diberikan inovasi agar anak tetap semangat dan minat nya terhadap belajar dapat meningkat secara sadar tanpa adanya paksaan dari pihak manapun sehingga aspek perkembangan anak dapat terpenuhi.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian pendidikan dan kebudayaan (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (2021*). Data Pokok Pendidikan (Sekolah di kabupaten Bekasi)*. Bekasi: Kemendikbudristek.

Kurniasih, A. et. el (2022). Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ) Anak Usia Dini. *Jurnal Gunung Djati Conference, Volume 13 2022. The Conference on Islamic Early Childhood Education (CIECE)*

Nofianti, R. (2023). *Implementasi Metode Fun Learning Di Bimba-Aiueo Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas.* Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. dari Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto:Purwokerto.

Lestari, N. (2022). *Pengaruh Metode Fun Learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMP Negerti 2 Ponorogo*. Skripsi. Fakultas Tarbbiyah dan Ilmu Pendidikan. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo:Ponorogo.

Pangestu, F. G et al (2022). Strategi Pembelajaran Fun Learning di biMBA AIUEO Cilegon. *Jurnal AUDHI Vol. 5, No. 1, Juli 2022, Pages 8-14.*

Purwasih, A.V (2019). *Hubungan Penerapan Pembelajaran Individual System Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Bimba Aiueo Condrokusumo Semarang.* Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang:Semarang.

Sanjaya, I. (2019). *Pengaruh Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban*

Lampung Tengah. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung:Bandar Lampung.

Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: ALFABETA.

Sulaiman & Umami M. (2023). *Konsep Dasar Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.* Malang: Literasi Nusantara.

Tim Diklat Bimba AIUEO, (2021). *Buku Panduan BiMBA AIUEO.* Di akses pada 5 Maret 2024 di https://www.slideshare.net/DiklatbiMBA/buku-panduan-bimba-aiueo-januari-2021

Warmansyah, J. et. el (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Bumi Aksara.