

SOSIALISASI METODE PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI
KELOMPOK B DI TK YAPIS MERAUKE BAGI GURU PG-PAUD

Hariani Fitrianti^{1*}, Ferry Irawan², Beatus Tambaip³

^{1,2,3} Universitas Musamus Merauke

[*hariani@unmus.ac.id](mailto:hariani@unmus.ac.id)

Article History:

Received: 3 Oktober 2022

Revised: 15 Oktober 2022

Accepted: 13 November 2022

Keywords:

PAUD, Socialization,
Learning Model

Abstract: Early childhood education has strategies or learning models that must be mastered by teachers. The learning models include the center model, the classic model, the group model, the area model, and many other learning models. To create a fun learning model is part of the task of principals and educators. Over time, the world of education has developed very rapidly. The service method used is socialization, related to the importance of early childhood education as the basic foundation used to monitor children's growth and development. Therefore, teachers must be able to prepare a variety of creative and innovative learning in order to achieve educational goals well. Educators need to make an update in the learning process, especially at the level of children's education. The results show that the world of children is identical to learning activities while playing. So, educators must be able to create creative and innovative learning models. So, early childhood is not easily bored and bored to take part in learning activities.

Abstrak

Pendidikan anak usia dini memiliki strategi ataupun model pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru. Adapun model pembelajarannya seperti, model sentra, model klasik, model kelompok, model area, dan masih banyak model pembelajaran lainnya. Untuk menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan merupakan bagian dari tugas kepala sekolah dan pendidik. Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Metode pengabdian yang dilakukan adalah sosialisasi, terkait pentingnya pendidikan anak usia dini sebagai pondasi dasar yang digunakan untuk memantau pertumbuhan dan perkembangan anak. Maka dari itu, guru harus mampu menyiapkan berbagai pembelajaran yang kreatif dan inovatif supaya dapat

mencapai tujuan pendidikan dengan baik. 3 Pendidik perlu mengadakannya sebuah pembaruan dalam proses pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan anak usia. Hasil menunjukkan bahwa dunia anak-anak identik dengan kegiatan belajar sambil bermain. Maka, para pendidik harus mampu untuk menciptakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga, anak usia dini tidak mudah bosan dan jenuh untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: PAUD, Sosialisasi, Model Pembelajaran

PENDAHULUAN

Secara hirarki belajar bagi anak usia dini memiliki keunikan tersendiri dimana cara belajarnya harus secara menyeluruh dan dilakukan secara terus menerus (kontiniu) sebagai hal yang tanpa paksaan, menyenangkan serta peningkatan kualitas hidup dengan beragam potensi agar mampu menyesuaikan diri pada tingkatan berikutnya (Anderson and Davidson 2019). Setiap anak terlahir di dunia dengan membawa potensi yang sudah melekat secara kodrat dari Tuhan, sedangkan orang tua memiliki peran penting atau tanggungjawab dalam menstimulasi melalui pengetahuan, keterampilan maupun juga norma/nilai-nilai perilaku baik yang akan digunakan anak dalam kehidupan sosial sebagai bentuk kegiatan bersosialisasi berkomunikasi dengan orang disekitarnya agar diterima dalam kehidupan masyarakat/kelompok (Kurniasih 2019).

Belajar merupakan bagian dari sebuah proses pendidikan yang terjadi secara berkesinambungan, karena Pendidikan orientasi utamanya adalah mengakomodasi potensi-potensi yang akan menjadi landasan ketika tahapan perkembangan yang akan dicapai oleh anak usia dini (Trowsdale, McKenna, and Francis 2019). Ketika memasuki masa keemasan (*golden age*). Anak usia dini yang memiliki keunikan/bakat tertenti tidak bisa dilepaskan diri dari kegiatan belajar dengan bermain (Kuzovlev et al. 2021). Bermain bagi anak usia dini mempunyai fungsi sebagai alat instruksional. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Paul (2021) yang mengemukakan bahwa aktivitas belajar dengan bermain mampu memberikan kesempatan pada anak dalam mengembangkan seluruh kompetensinya untuk memahami dunia mereka sebagai bentuk dukungan untuk berinteraksi dengan orang lain sebagai proses aktualisasi ekspresi dan pengendalian diri secara sosial-emosional (Cui et al. 2018).

Kurniasih (2019) menegaskan bahwa ciri esensial terhadap kegiatan bermain yang diintegrasikan dengan proses pembelajaran yang menarik akan memberikan kesenangan serta kebebasan membangun dunia anak yang merupakan akumulasi dari pengalaman yang diperolehnya secara nyata dalam lingkungan sosial (Ma and Qin 2021). Pengalaman yang diperoleh berdasarkan salah satu karakteristik anak yaitu kaya imajinasi dan fantasi dimana anak akan sering menanyakan hal-hal yang dikaitkan dengan kemampuan daya imajinasi anak usia dini serta untuk mengembangkan imajinasi dan fantasi tersebut tentu dibutuhkan adanya stimulasi pengalaman nyata untuk merangsang adanya pengembangan potensi kemampuan anak Sakalli and Haksiz (2015).

Rentang daya konsentrasi anak yang pendek dimana anak sangat mudah terpengaruh perhatiannya ke aktivitas lain jika waktu terlalu lama mudah bosan

sehingga konsep belajarnya perlu didesain menggunakan beragam kegiatan yang inovatif, bervariasi dan salah satunya dengan menggunakan kegiatan yang menerapkan metode bermain dimana anak terlibat langsung sehingga pengalaman yang diperolehnya akan menjadi bagian yang kumulatif dalam capaian berikutnya Rahayu (2022) Anak adalah pembelajar yang aktif dimana perkembangan mental dalam struktur kognitif di dalam dasar memorinya akan menyimpan beragam informasi terbaru dengan cara yang mendukung kebermaknaan yaitu cara bermain, hal tersebut didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembentukan dan pematangan konsep dasar anak akan terintegrasi berdasarkan struktur kognitifnya (Castro and Rolleston 2018).

Agar proses kematangan struktur mental dalam tahapan kognitif juga dibutuhkan kegiatan atau model pembelajaran yang mampu untuk mengakses setiap keterampilan yang harus dilatihkan bagin anak usia dini yang berbentuk aktivitas yang mengandung kreativitas serta mengeksplorasi objek-objek beragam dalam penggalian pengalaman dari lingkungan sekitar dari hasil pengalaman belajar anak usia dini (Kaffah et al. 2020)

Taji (2019), memaparkan bahwa terdapat 3 domain pemenuhan kebutuhan dasar bagi anak usai dini yakni dan menegaskan pula bahwa orang tua dan pendidik anak usia dini harus memberikan pengalaman 3 jenis main tersebut dalam aktivitas yang dirancang karena akan menjadi sarana dalam mengumpulkan informasi pengetahuan yang akan memiliki manfaat dalam diri anak khususnya dalam pengembangan potensi dirinya. Sebagian besar hidup anak akan dihabiskan dengan bermain dimana keluasan wawasan yang diperolehnya akan disesuaikan dengan stimulasi yang diberikan dalam penyaluran kebutuhan dasar tersebut. Beragam sumber belajar yang disediakan melalui bermain sebagai cara belajar anak sesuai tahapan tugas perkembangan yang dilalui anak akan berbeda apabila kesempatan yang diberikan dalam bereksperimen seluas-luasnya juga berbeda (Abid et al. 2021).

Ketertarikan anak juga akan menunjukkan ragam bereda apabila tidak disertai penyiapan kegiatan pembelajaran kreatif yang memicu daya berfikir anak kemudian melanjutkan tahap interaksi sampai bisa menyimpulkan pengetahuan yang diperolehnya tersebut (Kaffah et al. 2020). Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan betapa sangat pentingnya penerapan model pembelajaran inovatif dan interaktif serta diintegrasikan dengan kegiatan bermain pada diri anak karena merupakan kebutuhan yang mendasar sebagai cara anak belajar (Anderson and Davidson 2019).

Dalam kondisi seperti apapun ketika anak melakukan kegiatan belajar harus dilakukan dalam kondisi rileks, riang, dimana ekspresi wajah harus ceria dan suasana gembira tercipta dalam aktivitasnya. Lingkungan dan juga orang dewasa disekitar anak hendaknya terus memfasilitasi hal tersebut supaya pemenuhan kebutuhan anak terkait bermain itu belajarnya dapat mengembangkan seluruh potensi perkembangan anak terpenuhi, sehingga dilakukan sosialisasi terkait pentingnya model pembelajran inovatif untuk diterapkan oleh guru di lingkungan TK YAPIS sebagai sarana yang sangat utama terkait mengembangkan kemampuan dasar serta pola perilaku yang dapat meningkatkan kepuasan pada hidup anak usia dini

METODE

Sebagai solusi alternatif terhadap permasalahan yang dihadapi oleh guru di TK Yapis, maka kegiatan dibagi menjadi beberapa tahapan, yakni sebagai berikut:

1) Rencana Kegiatan

Tim Menyusun materi yang akan disampaikan pada proses sosialisasi sesuai dengan tema pengabdian yakni pentingnya implementasi model pembelajaran inovatif untuk anak usia dini yang akan memberikan stimulus secara positif ke anak usia dini dalam lingkungan belajar yang representative.

2) Implementasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan memberikan sosialisasi kepada guru TK YAPIS yang berjumlah 11 orang. Selama kegiatan sosialisasi, dilakukan proses tanya jawab antara tim pengabdian dan tim guru TK YAPIS, terkait berbagai macam model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini.

3) Evaluasi kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dievaluasi keberhasilannya, dengan melakukan wawancara terstruktur kepada guru TK YAPIS terkait urgensi topik yang telah dibahas secara Bersama-sama dan tingkat kedalaman materi yang didapatakna oleh guru serta dapat mereka gunakan/implementasikan secara langsung dalam proses pembelajaran

HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan pada hari rabu tgl 26 November 2022 di TK YAPIS. Sasaran utama dari kegiatan pengabdian yang dilakukan adalah untuk memberikan sosialisasi terkait model pembelajran inovatif unuk anak usia dini, karena dalam ruangl inkup anak usia dini proses di masa kanak-kanak dimana sebagai cerminan dalam tumbuh kembang anak dan akan memebrikan makna kepuasan yang tak ternilai dalam dirinya. bermain tersebut tidak menorehkan asanya batasan ketika memahami semua unsur kehidupan secara alami dan diperlukan kesempatan serta hubungan harmonis dukungan dari semua aspek yang ada di lingkungan sekitar.



Gambar1. Foto Kegiatan Sosialisasi

DISKUSI

Kegiatan sosialisasi memberikan pemaparan secara langsung bagi guru terkait implementasi kegiatan pembelajaran inovatif yang diintegrasikan dengan kegiatan bermain bagi anak usia dini karena untuk anak usia dini dengan bermain adalah kesenangan yang akan menjadi dampaknya dengan tidak akan memikirkan hasil akhir melainkan prosesnya. Secara persamaan kedua pendapat tersebut menekankan aktivitas kegiatan anak yang dilakukan secara menyeluruh kemudian anak merasakan kenikmatan dengan cerminan gembira dan kebahagiaan dimana dalam pemenuhan kebutuhan mendasar anak tanpa beban maka akan menimbulkan berkembangnya seorang individu (Jach and Buczek 2021).

Guo (2020) dengan teori psikoanalisisnya mengemukakan bahwa pembelajaran inovatif yang diintegrasikan dengan kegiatan bermain memiliki persamaan dengan fantasi atau lamunan karena memproyeksikan adanya harapan termasuk konflik pribadi dimana perasaan yang negatif akan dikeluarkan dan memunculkan adanya menyenangkan dan mewujudkan sesuai dengan realita. Dengan demikian anak melakukan kegiatan belajar sambil bermain perlahan emosi negatif berubah menjadi emosi positif yang akan memiliki peran dalam perkembangan emosi terkait kemampuan memecahkan masalah. menyebutkan integrasi kegiatan belajar sambil bermain adalah tindakan atau tingkat kesibukan secara suka rela dimana akan dilakukan melalui batas tempat dan waktu didasarkan aturan tetapi diakui tanpa paksaan disertai perasaan yang tegang tapi senang (Haber et al. 2021).



Gambar 2. Kegiatan Tanya Diskusi Dengan Guru

Kegiatan pembelajaran inovatif yang diintegrasikan dengan kegiatan bermain hirarkinya adalah bermain dilakukan sukarela untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan adanya hasil akhir yang akan didapatnya nanti. Konsep yang ditegaskan bahwa” konsep bermain bukan pekerjaan tetapi kerja yang dimaksudkan adalah sebagai aktivitas yang menghasilkan adanya karya yang menunjukkan meningkatnya hasil perkembangan seorang anak (Richardson and Mishra 2018). Dalam proses sosialisasi terdapat 5 guru yang mengajukan pertanyaan mengenai cara yang efektif mendukung pembelajaran inovatif dengan kegiatan bermain agar kegiatan bermain jangan dipandang sebagai hal yang memberatkan ketika disampaikan ada makna pekerjaan yang identik dengan sebuah capaian hasil akhir karena bermain mengutamakan sebuah proses dalam terpenuhi kebutuhan dasar yang fundamental diri anak (Dharmawan and Rahayu Setyaningsih 2022)

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kusumastuti (2021) memaparkan bahwa terdapat beberapa alasan kecerdasan verbal-linguistik perlu dimiliki oleh anak, yaitu: (1) kecerdasan verbal-linguistik dapat meningkatkan kemampuan membaca; (2) kecerdasan verbal-linguistik dapat meningkatkan kemampuan menulis; (3) kecerdasan linguistik dapat membangun pembawaan diri dan keterampilan linguistik umum; dan (4) kecerdasan linguistik dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan. Kecerdasan verbal-linguistik berpengaruh terhadap pembawaan diri seseorang ketika berbicara di depan umum.

Guru/Orang tua sebagai madrasah utama perlu menstimulasi sejak dini kemampuan anak untuk tampil percaya diri ketika berbicara, dengan memulainya hal-hal kecil misalnya menyanyi, membaca cerita, membaca puisi, dan lainnya. Stimulasi yang berkelanjutan akan menciptakan kecerdasan verbal-linguistik pada anak. Anak yang memiliki kecerdasan verbal-linguistik yang tinggi juga akan lebih mudah dalam belajar kognitif lain, khususnya kognitif lisan. Anak-anak akan mampu memanfaatkan hubungan audio-vokal yang kuat dalam pikirannya (Pratama and Putri 2020)

Perkembangan yang sangat vital bagi anak adalah perkembangan kognitif, sebab kognitif merupakan faktor awal yang menentukan anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Sayangnya, tidak sedikit orang tua yang luput perhatian pada tahapan perkembangan kognitif anak, sehingga banyak orang tua baru tersadar ketika anaknya sudah memasuki usia 3-5 tahun (Birhan et al. 2021). Hal yang biasa dilakukan oleh anak adalah tantrum, penyebab tantrum ini juga beragam. Anak tantrum bisa diawali karena rasa sensitif yang dimiliki oleh anak. Ketika anak merasa tidak nyaman, tidak setuju atau merasa terganggu, maka anak akan meluapkan emosinya (Kurniasih 2019).

Perbedaan karakter tersebut terjadi disebabkan kemampuan dasar kognitif dan psikomotorik yang dimiliki anak juga berbeda-beda, sehingga implementasi berbagai macam model pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berkognitif pada anak sangat berpengaruh pada tingkat emosional anakserta meredakan rasa frustrasi anak dan rasa sensitif dan perasaan tantrum pada anak bisa diminimalisasi dengan cara meningkatkan dan mengoptimalkan kecerdasan

berkognitif pada anak sejak dini. Sosialisasi yang dilakukan di TK YAPIS menjadi solusi inovatif dalam mengembangkannya keterampilan anak usia dini melalui model pembelajaran inovatif dan representative.

KESIMPULAN

Sosialisasi yang dilakukan berlangsung secara baik dan mendapat respon positif dari guru, dan kegiatan sosialisasi yang dilakukan dapat memberikan pengalaman yang baru terkait model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK YAPIS secara berkesinambungan. Kemampuan untuk menciptakan inovasi pembelajaran kreatif dan inovatif merupakan salah satu tugas seorang guru terutama pada guru PAUD. Inovasi pembelajaran berasal dari sebuah pemikiran atau olah pikir manusia yang mampu menghasilkan pembaharuan dalam bidang pendidikan. Inovasi memiliki keterkaitan dengan kata invention dan discovery. Invention ini berkaitan dengan penemuan baru yang ditemukan oleh manusia. Sedangkan discovery dapat diartikan sebagai suatu penemuan yang pernah ada dan hanya perlu adanya pembaharuan agar menjadi lebih sempurna untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kepada pihak TK YAPIS yang memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan pengabdian dengan tema sosialisasi pentingnya model pembelajaran inovatif bagi anak usia dini, sehingga dalam kegiatan pembelajaran membrikan lingkungan yang belajar bagi anak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

- Abid, Ghulam, Bindu Arya, Amara Arshad, Saira Ahmed, and Saira Farooqi. 2021. "Positive Personality Traits and Self-Leadership in Sustainable Organizations: Mediating Influence of Thriving and Moderating Role of Proactive Personality." *Sustainable Production and Consumption* 25:299–311. doi: 10.1016/j.spc.2020.09.005.
- Anderson, Daniel R., and Matthew C. Davidson. 2019. "Receptive versus Interactive Video Screens: A Role for the Brain's Default Mode Network in Learning from Media." *Computers in Human Behavior* 99(September 2018):168–80. doi: 10.1016/j.chb.2019.05.008.
- Birhan, Wohabie, Gebeyehu Shiferaw, Alem Amsalu, Molalign Tamiru, and Haregewoin Tiruye. 2021. "Exploring the Context of Teaching Character Education to Children in Preprimary and Primary Schools." *Social Sciences & Humanities Open* 4(1):100171. doi: 10.1016/j.ssaho.2021.100171.
- Castro, Juan F., and Caine Rolleston. 2018. "The Contribution of Early Childhood and Schools to Cognitive Gaps: New Evidence from Peru." *Economics of Education Review* 64:144–64. doi: 10.1016/j.econedurev.2018.03.009.
- Cui, Chaoran, Jialie Shen, Zhumin Chen, Shuaiqiang Wang, and Jun Ma. 2018.

- “Learning to Rank Images for Complex Queries in Concept-Based Search.” *Neurocomputing* 274:19–28. doi: 10.1016/j.neucom.2016.05.118.
- Dharmawan, Johan, and Eka Rahayu Setyaningsih. 2022. “Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality Live Texturing Pada Pembelajaran Mewarnai Anak Usia Dini Di Paud Holistik Integratif El-Fath Sumenep.” *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 5(2):69–86. doi: 10.24929/alpen.v5i2.98.
- Guo, Jianqiu, Chunhua Wu, Jiming Zhang, Hongxi Xiao, Shenliang Lv, Dasheng Lu, Xiaojuan Qi, Chao Feng, Weijiu Liang, Xiuli Chang, Yubin Zhang, Hao Xu, Yang Cao, Guoquan Wang, and Zhijun Zhou. 2020. “Arly Life Triclosan Exposure and Neurodevelopment of Children at 3 Years in a Prospective Birth CohortE.” *International Journal of Hygiene and Environmental Health* 224(September 2019):113427. doi: 10.1016/j.ijheh.2019.113427.
- Haber, Amanda S., Kathryn A. Leech, Deon T. Benton, Nermeen Dashoush, and Kathleen H. Corriveau. 2021. “Questions and Explanations in the Classroom: Examining Variation in Early Childhood Teachers’ Responses to Children’s Scientific Questions.” *Early Childhood Research Quarterly* 57:121–32. doi: 10.1016/j.ecresq.2021.05.008.
- Jach, Łukasz, and Agnieszka Buczek. 2021. “Who Says ‘Yes’ to Science without Ethics? Acceptance of the Violation of Ethical Norms Due to Scientific Reasons in the Context of Empathy, Systemizing, and the Scientistic Worldview.” *Personality and Individual Differences* 179(January 2020). doi: 10.1016/j.paid.2021.110950.
- Kaffah, Salsabila Ayuni, Rahmi Nurul Arafah, Meirynda Lastika Rahimsyah, Azmi Nurfauziah, Agung Bia Alpiansah, Dzikri Ziaul, Haq Iskandar, Gilang Jeszy Isada, Ricky Firmansyah, Teknik Informatika, Fakultak Teknik Informasi, Universitas Ars, Bandung Indonesia, and Kata Kunci. 2020. “Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mengenai Pengenalan Nama Buah Dalam Tiga Bahasa Untuk Anak Usia Dini Informasi Artikel Abstrak Riwayat Artikel: Keywords: Modern Saat Ini Terlebih Dahulu Seperti Mencoba Mengenal Nama - Nama Hewan , Sayuran Atau .” 2. doi: 10.35473/ijec.v2i2.542.
- Kurniasih, Eem. 2019. “Media Digital Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Kreatif* 9(2):87–91.
- Kusumastuti, Narendradewi, Vindy Lestari Putri, and Arwendis Wijayanti. 2021. “Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Golden Age* 5(01):155–63.
- Kuzovlev, A., K. G. Monsieus, E. Gilfoyle, J. Finn, R. Greif, Blair L. Bigham, Jan Breckwoldt, Adam Cheng, Jonathan P. Duff, Ming Ju Hsieh, Taku Iwami, Andrew Lockey, Matthew Huei Ming Ma, Joyce Yeung, and Peter Morley. 2021. “The Effect of Team and Leadership Training of Advanced Life Support Providers on Patient Outcomes: A Systematic Review.” *Resuscitation* 160(January 2021):126–39. doi: 10.1016/j.resuscitation.2021.01.020.
- Ma, Yue, and Xueyuan Qin. 2021. “Measurement Invariance of Information, Communication and Technology (ICT) Engagement and Its Relationship with Student Academic Literacy: Evidence from PISA 2018.” *Studies in Educational Evaluation* 68(January):100982. doi: 10.1016/j.stueduc.2021.100982.

- Paul, Mariella, Claudia Männel, Anne van der Kant, Jutta L. Mueller, Barbara Höhle, Isabell Wartenburger, and Angela D. Friederici. 2021. "Gradual Development of Non-Adjacent Dependency Learning during Early Childhood." *Developmental Cognitive Neuroscience* 50(April). doi: 10.1016/j.dcn.2021.100975.
- Pratama, Riens, and Riana Defi Mahadji Putri. 2020. "Penerapan Animasi 3D Pada Media Pembelajaran Mengenal Huruf Vocal Untuk Anak 2-4 Tahun." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7(6):1099. doi: 10.25126/jtiik.2020762175.
- Rahayu, Aning. 2022. "Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Pertiwi Gembosan Boyolali." 1(1):1-11.
- Richardson, Carmen, and Punya Mishra. 2018. "Learning Environments That Support Student Creativity: Developing the SCALE." *Thinking Skills and Creativity* 27:45-54. doi: 10.1016/j.tsc.2017.11.004.
- Sakalli, Mukaddes, and Meltem Haksiz. 2015. "The Comparison of Early Childhood Special Education System in Turkey with in Hungary , Italy and Romania." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 205(May):648-54. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.09.102.
- Taji, Wael, Blake Mandell, and Jianghong Liu. 2019. "China's Urban-Rural Childhood Cognitive Divide: Evidence from a Longitudinal Cohort Study after a 6-Year Follow Up." *Intelligence* 73(November 2018):1-7. doi: 10.1016/j.intell.2019.01.002.
- Trowsdale, Jo, Ursula McKenna, and Leslie J. Francis. 2019. "Evaluating The Imagineerium: The Trowsdale Indices of Confidence in Competence, Creativity and Learning (TICCCL)." *Thinking Skills and Creativity* 32(April):75-81. doi: 10.1016/j.tsc.2019.04.001.