

Jurnal Care (Children Advisory Research and Education): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol.12, No.1, Juli 2024 (79-87)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v12i1.19826>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

Stimulasi Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif

Ni Putu Ayu Dewi Ariani^{1✉}, Ida Bagus Komang Sindu Putra²

^{1,2}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

^{1✉}dewiariani3821@gmail.com

Received: 18-05-2024

Accepted: 27-06-2024

Published: 01-07-2024

Abstrak

Alat permainan edukatif merupakan alat yang digunakan tenaga pendidik untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih bervariasi dan menyenangkan. Kiera Si Monyet Pintar merupakan alat permainan yang dibuat untuk membantu menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Akan tetapi tidak semua anak memiliki kemampuan kognitif yang berkembang sesuai usianya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini guna untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini agar berkembang dengan baik. Metode yang di gunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah guru-guru di TK Widya Dharma Sastra. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan Observasi. Hasil wawancara dan Observasi dianalisis dengan triangulasi. Penelitian ini memperoleh hasil Kiera Si Monyet Pintar dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Alat permainan edukatif Kiera si Monyet Pintar efektif untuk digunakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

Kata Kunci: alat permainan edukatif; anak usia dini; perkembangan kognitif

Abstract

Educators use Educational game tools to help make the teaching and learning process more varied and enjoyable. Kiera, the Smart Monkey, is a game tool created to help stimulate aspects of early childhood cognitive development. However, not all children have cognitive abilities that develop according to their age. This research aims to discover how to improve aspects of early childhood cognitive development to stimulate aspects of early childhood cognitive development so that they develop well. The method used in this research is a qualitative approach. The research subjects were Widya Dharma Sastra Kindergarten teachers—data collection techniques using interviews and observation. The results of interviews and observations were analyzed using triangulation. This research showed that Kiera the Smart Monkey can stimulate cognitive development in early childhood. Kiera, the Smart Monkey educational game tool, is effective for improving children's cognitive development.

Keywords: cognitive development; early childhood; educational game tools

Pendahuluan

Alat permainan edukatif merupakan alat yang digunakan tenaga pendidik untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih bervariasi dan menyenangkan, dalam Permendikbud (Pendidikan), tahun 2020 mengenai pengoprasionalan dana yang diperuntukkan untuk pendidikan yang berupa fisik, alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang berisikan seperangkat bahan ajar dan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat atau perlengkapan yang dipergunakan untuk anak usia dini dalam bermain, bermain yang dapat meningkatkan potensi yang dimiliki anak (Mustika & Suyadi, 2021).

Ada banyak alat permainan edukatif untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini, contohnya seperti APE *Magic Book* yang digunakan untuk melatih pola pikir anak (Saudia & Wardani, 2022). Adapun juga alat permainan edukatif *puzzle* yang berguna untuk melatih pola pikir anak untuk menyatukan potongan-potongan gambar agar menjadi suatu bentuk utuh di masa pesatnya perkembangan teknologi (Sulistia et al., 2022). Adapun juga alat permainan edukatif yang berbasis teknologi, contohnya seperti *game* edukasi yang termasuk dalam golongan simulasi untuk menstimulasi dalam hal memecahkan permasalahan dan mendapatkan ilmu bagaimana menyelesaikan permasalahan (Purnawati et al.,).

Salah satu inovasi terbaru Alat Permainan Edukatif (APE) yang diciptakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini adalah alat permainan edukatif "Kiera Si Monyet Pintar". Alat permainan edukasi ini berbentuk menyerupai hewan monyet yang terbuat dari kardus bekas, nama Kiera diambil dari maskot Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Cara bermain permainan ini adalah dengan memasukan benda kedalam mulut Kiera yang dapat di perumpamakan memberi makan monyet Kiera sambil menghitung berapa jumlah makanan yang masuk kedalam mulut monyet Kiera, setelah itu di tulis pada papan bagian perut monyet Kiera. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang harus dimiliki semua orang, berhitung meliputi penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian, kemampuan berhitung ini harus diajarkan sejak dini (Azhar, 2022). Maka APE ini dibuat menyerupai hewan monyet dengan tinggi kurang lebih 40 cm yang diposisikan berdiri, pada bagian mulutnya diberi lubang supaya bisa memasukkan alat pendamping yang menyerupai bentuk buah pisang dan pada badan pisang tersebut diberi simbol huruf atau angka, serta pada perut monyet Kiera ini diberi papan yang terbuat dari kardus bekas yang dilapisi plester tanpa warna supaya bisa difungsikan sebagai papan tulis, seluruh badan APE ini terbuat dari bahan kardus bekas.

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) "Kiera Si Monyet Pintar" ini terbukti dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif. Melalui permainan ini anak dapat berhitung menggunakan media, sehingga anak merasa senang ketika melakukan kegiatan dengan mudah untuk menghitung buah pisang yang di masukkan ke mulut Kiera. APE ini juga menstimulasi anak untuk mengingat simbol-simbol huruf atau angka yang ada pada pisang lalu dituliskan pada papan yang berada bagian perut Kiera. Penggunaan alat permainan edukatif dapat membantu dan meningkatkan semangat anak dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tidak akan mudah membuat bosan anak

dan lebih memacu rasa ingin tahu anak untuk melakukan kegiatan menggunakan alat permainan edukatif tersebut (Damayanti et al., 2022).

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan di TK Widya Dharma Sastra, peneliti mewawancarai wali kelas B1 sebagai narasumbernya. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak di TK Widya Dharma Sastra masih perlu untuk dibimbing dan diarahkan perkembangan kognitifnya. Melalui hal tersebut dapat dikatakan bahwa perlu untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak di TK Widya Dharma Sastra kelas B1 agar anak mempunyai rasa ingin tahu untuk mengetahui lebih banyak hal. Wali kelas B1 juga menyatakan bahwa anak-anak kurang bersemangat dalam berkegiatan mengenal huruf dan angka karena pembelajaran kurang menarik dan kegiatan selalu monoton, selain itu juga kurangnya media pembelajaran yang baru. Hal itu menyebabkan anak-anak kurang bersemangat untuk mengikuti kegiatan dan hilang rasa ingin tahu dalam berkegiatan mengenal angka dan huruf. Pentingnya motivasi anak untuk belajar sangat mempengaruhi hasil dari pembelajarannya (Rahman, 2021).

Hasil penelitian dengan judul "Pengembangan APE Jubah Misteri sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Kognitif," menunjukkan hasil pengembangan alat permainan dalam berkegiatan sangat perlu diadakan guna menciptakan pembelajaran yang menarik (Putu et al., 2023). Hasil penelitian dengan judul "Stimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik melalui Kegiatan Meronce Anak Usia Dini 4-5 Tahun" menunjukkan hasil bahwa aspek yang harus dikembangkan adalah aspek kognitif pada masa anak masih usia dini yang bertujuan untuk mengembangkan cara berfikir anak dalam belajar, pengetahuan daya nalar, berlogika dan juga matematik (Istanti et al., 2021). Adapun hasil penelitian dengan judul "Penerapan Strategi Pembelajaran melalui Permainan Ular Tangga Tantangan dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini" menunjukkan hasil penerapan permainan dalam mengembangkan kognitif cukup efektif untuk keterampilan berfikir termasuk belajar pemecahan masalah (Atika Setiawati & Suyadi, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, hasil penelitian yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan *Ritatoon* tentang Binatang Peliharaan sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini" juga menjelaskan bahwa pengembangan alat permainan *ritatoon* mengenai binatang peliharaan dapat mengembangkan kemampuan anak kelompok A (Aisyah et al., 2019). Selain itu hasil dari penelitian dengan judul "Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif" juga menerangkan hasil penelitian bahwa strategi guru dalam meningkatkan kecerdasan kognitif yaitu dengan alat permainan edukatif limbah yang melalui kegiatan persiapan, penyajian materi, menghubungkan menyimpulkan dan mengaplikasikan media dalam kegiatan pembelajaran (Baharun et al., 2020). Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian di atas menyatakan bahwa APE bisa menjadi salah satu media yang efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Melihat dampak baik dari APE terhadap stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini dan melihat hasil observasi yang telah dilakukan peneliti sebelumnya terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Widya Dharma Sastra yang masih kurang dan perlu ditingkatkan kembali, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan menyusunnya menjadi sebuah karya ilmiah yang berjudul "Stimulasi Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif "Kiera Si Monyet Pintar"

Tujuan pembuatan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan stimulasi alat permainan edukatif Kiera Si Monyet Pintar dalam meningkatkan kognitif anak usia dini. Stimulasi ini mulai dari menumbuhkan pola pikir anak untuk berfikir kritis dan berfikir simbolik dengan memahami simbol-simbol dan bentuk. Manfaat penelitian ini sangat penting untuk menanggulangi permasalahan perkembangan kognitif yang ada di TK Widya Dharma Sastra dan pada lembaga PAUD lainnya.

Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang merupakan proses untuk mengetahui kejadian sosial yang diulas secara terperinci serta dituangkan dalam bentuk kata-kata dalam laporan yang diperoleh berdasarkan pandangan informan serta pelaksanaannya diatur secara alami (Fadli, 2021). Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif yaitu mengumpulkan data menggunakan bentuk berupa kata-kata dan gambar (Umrati, 2020).

Penelitian ini mengambil lokasi bertempat di TK Widya Dharma Sastra, Jl. Subak Dalem, Tonja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali. Subjek dalam penelitian ini merupakan 15 anak TK B, dalam penelitian ini peneliti juga menjadikan Wali kelas B1 sebagai narasumber untuk memperoleh informasi guna mendukung hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati, mencatat perilaku, interaksi, dan berbagai konteks berkaitan dengan suatu yang diteliti. Wawancara merupakan pengumpulan data dengan adanya interaksi secara langsung antara peneliti dan partisipan, dengan tujuan untuk memperoleh penafsiran mengenai sebuah pengalaman dan pandangan mereka terhadap topik yang dijadikan bahasan (Ardiansyah et al., 2023).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memakai indikator yang berkaitan dengan perkembangan kognitif pada anak usia dini, meliputi: (1) belajar dan pemecahan masalah; (2) berfikir logis; dan (3) berfikir simbolik.

Sehingga, instrumen indikator penilaian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Penilaian Kognitif

Katagori Penilaian	Indikator		
	Belajar dan pemecahan masalah	Berfikir logis	Berfikir simbolik
	Jumlah anak	Jumlah anak	Jumlah anak
BB			
MB			
BSH			
BSB			

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Analisis data merupakan sebuah langkah yang dimulai dari menyusun pengelompokkan data, mencari pola, dan tema dengan tujuan untuk memahami isinya. Analisis data kualitatif terdapat 3 (tiga) tahapan yang harus dikerjakan yaitu (1) reduksi data; (2) display data; dan (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi data.

Hasil dan Pembahasan

Pre Test

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan pada tahap Pre-Test menunjukkan bahwa aspek perkembangan kognitif di TK Widya Dharma Sastra masih kurang berkembang dengan baik, dalam pengamatan ini masih banyak anak yang belum mengenal angka 1-10 dan masih belum memahami pertanyaan pertanyaan sederhana yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu peneliti melakukan pelaksanaan penerapan alat permainan edukatif yaitu Kiera Si monyet Pintar Guna menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK Widya Dharma Sastra

Tabel 2. Hasil Pre-Test Kognitif Anak Usia Dini

Katagori Penilaian	Indikator		
	Belajar dan pemecahan masalah	Berfikir logis	Berfikir simbolik
	Jumlah anak	Jumlah anak	Jumlah anak
BB	6	5	5
MB	5	6	5
BSH	2	2	3
BSB	2	2	2

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan hasil tes awal yang memuat indikator dalam belajar dan pemecahan masalah terdapat 6 peserta didik dengan katagori belum berkembang (BB), dan 5 anak dengan katagori mulai berkembang (MB), 2 anak dengan katagori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 anak lagi dengan katagori berkembang sangat baik (BSB). Dalam indikator berfikir logis terdapat 5 anak dalam katagori belum berkembang (BB), 6 anak katagori mulai berkembang (MB), 2 anak masuk katagori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 anak lagi katagori berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator berfikir simbolik terdapat 5 anak yang masuk dalam katagori belum berkembang (BB), 5 anak masuk katagori mulai berkembang (MB), 3 anak masuk katagori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 anak lagi masuk katagori berkembang sangat baik (BSB).

Dengan demikian dapat disimpulkan pencapaian kecerdasan kognitif pada anak usia dini dengan menggunakan media alat permainan edukatif Kiera Si Monyet Pintar pada tahap Pre-test belum menunjukkan perubahan dari sebelum diadakanya penerapan media alat permainan edukatif ini.

Post Test

Hasil post test pada tahap berikutnya dilaksanakan observasi pada saat jam Pelajaran berlangsung. Berikut hasil post test observasi dengan menggunakan media alat permainan edukatif Kiera Si Monyet Pintar dalam menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini pada TK Widya Dharma Sastra Kelompok B1.

Tabel 3. Hasil Post Test Kognitif Anak Usia Dini

Katagori Penilaian	Indikator		
	Belajar dan pemecahan masalah	Berfikir logis	Berfikir simbolik
	Jumlah anak	Jumlah anak	Jumlah anak
BB	3	3	2

MB	5	5	6
BSH	4	4	3
BSB	3	3	4

Hasil observasi pada tahap Post test tentang capaian aspek kognitif dari 15 anak kelompok B1 TK Widya Dharma Sastra berdasarkan indikator : belajar dan pemecahan masalah, mendapatkan hasil yaitu, pada katagori belum berkembang (BB) 3 orang anak, katagori mulai berkembang (MB) 5 anak, katagori berkembang sesuai harapan (BSH) 4 orang anak, dan 3 anak masuk katagori berkembang sangat baik (BSB). Berfikir logis 3 anak masuk katagori belum berkembang (BB), 5 anak katagori mulai berkembang (MB), 4 anak masuk katagori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 anak masuk katagori berkembang sangat baik (BSB). Berfikir simbolik 2 anak katagori belum berkembang (BB), 6 anak katagori mulai berkembang (MB), 3 anak masuk katagori berkembang sesuai harapan (BSH), 4 anak katagori berkembang sangat baik (BSB).

Pada tahap Post Test ini aspek perkembangan kognitif anak usia dini di TK Widya Dharma Sastra, kelompok B1 sudah mengalami peningkatan dari hasil pre test sebelumnya. Walaupun masih ada anak masih ada yang masuk katagori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB), namun masih termasuk rendah daripada hasil *pre test* sebelumnya. Maka dari itu penerapan alat permainan edukatif bisa dikatakan efektif dalam menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak (Amah & Sari, 2017). Perkembangan motorik merupakan proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya (Nurlaila et al., 2022)

Kemampuan kecerdasan kognitif anak B1 TK Widya Dharma Sastra sebelum menerapkan alat permainan edukatif Kiera Si Monyet Pintar masih tergolong rendah dan masih perlu di stimulasi agar aspek kognitif berkembang dengan baik , setelah diadakanya *Pre Test* panneliti menemukan adanya peningkatan dari penggunaan APE Kiera Si Monyet Pintar pada anak, namun hasil dari *Pre Test* ini masih kurang dari yang di harapkan. Hal ini terlihat pada kurangnya pemahaman anak anak terhadap pertanyaan sederhana, mulai dari pertanyaan "hewan apakah yang suka makan pisang?" sedikit anak yang mau menjawab dan harus dijelaskan kembali hewan apa yang suka makan pisang baru anak dapat mengerti dan ingat kembali. Adapun ketika ibu guru menanyakan pertanyaan seperti "kalau anak-anak lapar, anak akan melakukan apa?" pada pertanyaan yang berbasis masalah ini masih banyak juga anak yang menjawab pertanyaan guru. Anak juga belum hafal simbol-simbol angka baik itu menyebutkan dan menuliskan angka-angka tersebut, anak masih kebingungan menyebutkan simbol-simbol angka dan urutanya. Untuk memperbaiki permasalahan kurang berkembangnya kecerdasan kognitif anak usia dini di TK Widya Dharma Sastra kelompok B1, dapat digunakan dan diterpakan alat bantu untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak yaitu alat permainan edukatif Kiera Si Monyet Pintar.

Penerapan alat permainan edukatif Kiera Si Monyet Pintar dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK Widya Dharma Sastra dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: (1) pemilihan tema, (2) menyusun RPPH, (3) menyiapkan media dan alat dokumentasi untuk mendapatkan foto serta video.

Langkah bermain alat permainan edukatif (APE) Kiera Si Monyet Pintar adalah :



Gambar 1. Guru menjelaskan cara memainkan APE Kiera Si Monyet Pintar

Pada tahapan ini ibu guru memperkenalkan Alat Permainan Edukatif (APE) Kiera Si Monyet Pintar, dan memberikan contoh cara memainkan alat permainan edukatif Kiera Si Monyet Pintar ini. Melalui kalimat pemantik seperti “hewan apakah yang ibu bawa ini?” , “apakah makanan dari hewan ini?” selanjutnya memperkenalkan nama dari APE hewan tersebut dan cara bermain dari APE Kiera Si Monyet Pintar.

Ada banyak cara memainkan APE ini, seperti ibu guru menyebutkan bilangan dan anak-anak memasukkan pisang sesuai dengan yang ibu guru sebutkan, kegiatan ini berguna untuk melatih kemampuan mengingat anak dan kemampuan berhitung anak. Kegiatan selanjutnya ibu guru bisa menuliskan simbol angka atau huruf di papan pada perut Kiera dan meminta anak untuk menghitung dan memasukkan pisang sesuai dengan yang dituliskan, kegiatan ini berguna untuk melatih anak untuk mengenal bentuk dari angka atau simbol huruf-huruf yang di tuliskan.



Gambar 2. Anak-anak mempraktekkan bermain APE Kiera Si Monyet Pintar

Pada tahapan ini anak-anak mencoba langsung APE secara bergiliran yang sebelumnya dibuatkan kelompok sesuai tempat duduknya dan diberikan angka yang dituliskan pada perut Kiera, kemudian anak-anak mulai menghitung jumlah pisang yang harus dimasukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Pre Test dan Post Test, terdapat adanya peningkatan dan berkembangnya kognitif anak usia dini di TK Widya Dharma Sastra kelompok B1. Hal ini terlihat karena adanya anak yang sudah bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana mengenai Kiera, anak mampu menjawab

pertanyaan tepat sesuai dengan pertanyaan yang di berikan oleh ibu guru dan anak-anak juga sudah mengenal serta hafal mengenai simbol-simbol berupa angka 1-10 dan cara menyebutkannya secara berurutan.

Simpulan

Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) Kiera Si Monyet Pintar bertujuan untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak dengan indikator: (1) belajar dan pemecahan masalah; (2) berfikir logis; (3) berfikir simbolik. Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan guna menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini dalam permasalahan kurangnya anak yang berpikir kritis dan kurangnya anak mengenal simbol-simbol yang merupakan kunci untuk anak-anak bisa membaca dan menulis, pembuatan alat permainan edukatif ini dapat membantu stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK Widya Dharma Sastra kelompok B1. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan pada Pre Test dan Post Test, bahwa terdapat adanya peningkatan dan berkembangnya kognitif anak usia dini di TK Widya Dharma Sastra kelompok B1. Hasil penelitian memperlihatkan adanya anak yang sudah bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana mengenai Kiera, anak mampu menjawab pertanyaan tepat sesuai dengan pertanyaan yang di berikan oleh ibu guru dan anak-anak juga sudah mengenal serta hafal mengenai simbol-simbol berupa angka 1-10 dan cara menyebutkannya secara berurutan. Diharapkan alat permainan edukasi ini juga dapat lebih meningkatkan kecerdasan anak-anak usia dini di TK Widya Dharma Sastra dan instansi-instansi lain yang membutuhkan solusi dengan masalah yang sama.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ucapkan terima kasih kepada Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar yang telah mendukung penelitian ini, TK Widya Dharma Sastra yang telah bersedia menadi tempat untuk melakukan penelitian dan mendapatkan informasi, serta pihak-pihak yang membantu menyelesaikan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Aisyah, E. N., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. (2019). Peliharaan sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 174–180. file:///D:/0. KULIAH S3/SEMESTER 4/DISERTASI/1/Mendeley/Aisyah.pdf
- Amah, N., & Sari, N. E. (2017). Permainan Poli Dana Untuk Menumbuhkan Kecerdasan Finansial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children, Advisory, Research, Adn Education)*, 4(2), 31–41.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Atika Setiawati, F., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran melalui Permainan Ular Tangga Tantangan dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49–61. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Azhar, I. (2022). Peningkatan Kecepatan Berhitung Siswa melalui Penggunaan Metode Jari. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9, 81–90. <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/madinah/article/download/1435/980/>

- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2020). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *As-Sabiqun*, 4(2), 443–455. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- Fadli, Muhammad R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika; Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Istanti, E., Debibik, D. N. F., & Rina, R. S. (2021). Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4-5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 205–219. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5035>
- Mustika, N., & Suyadi, S. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>
- Nurlaila, M. O., Susari, H. D., & Anwar, R. N. (2022). Stimulasi orang tua untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 787–790
- Purnawati, S., Luqman, F., & Ariyanto, T. (2022). Pemanfaat APE Wire Game sebagai Alat Bantu Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (03)01. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/wisdom/article/download/3755/2210>
- Putu, N., Diah, E., Anadhi, I. M. G., Bagus, I., & Sindu, K. (2023). Pengembangan APE Jubah Misteri sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Kognitif. *Journal Alfai*. 7(1), 193–207. <https://journalalfai.unisla.ac.id/index.php/jce/article/view/1659>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 289–302. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Saudia, B. E. P., & Wardani, W. (2022). Pengaruh Stimulasi APE *Magic Book* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Pra Sekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7214–7222. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2324>
- Sulistia, Ermawati, G. N., Fadhila, M., Putranto, M. Z. N., & Faridah, S. (2022). Pembuatan dan Penerapan Mainan Edukasi (Puzzle) untuk Stimulasi Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus di RSUD Ulin Banjarmasin. *PUSAKO: Jurnal Pengabdian Psikologi*, 01(02), 46–54. <https://doi.org/10.24036/pusako.v1i2.19>
- Umrati, hengki wijaya. (2020). *Analisis Data Kualitatif (Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan)*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. https://www.researchgate.net/publication/343601462_Analisis_data_kualitatif_teorikonsep_dalam_penelitian_pendidikan