

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI KEGIATAN PERMAINAN EDUKATIF SMART CUBE**Oki Lukmanul Hakim¹ Deden Nursapaah²¹Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini- Institut Agama Islam Tasikmalaya²Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini- Institut Agama Islam Tasikmalayaokilukmanulhakim02@gmail.comdedenursafaah@gmail.com**ABSTRAK**

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir, Alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang dibuat secara sengaja dirancang untuk pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak APE Smart Cube salah satu alat permainan edukatif yang merupakan kegiatan pembelajaran tentang pengenalan angka, penjumlahan sederhana yang mudah dimainkan. Pembelajaran model eksisting jarang menggunakan APE sehingga anak tidak tertarik pada materi pembelajaran dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hal ini mengakibatkan hasil belajar anak rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi awal terhadap anak-anak mencapai persentase 26,2%. Oleh karena itu guru perlu menimbulkan aktivitas anak dengan kreatifitas yang menarik dan menyenangkan. Pendekatan penelitian yang diambil menggunakan model penelitian tindakan kelas. Pendekatan penelitian menggunakan model yang digunakan oleh Kurt Lewin yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TKA Nurul Huda yang berjumlah 12 orang. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan dalam penelitian pada siklus I mendapatkan nilai sebesar 29,52%, pada siklus II dengan persentase 56,6% pada siklus III dengan persentase 83,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat mempengaruhi anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan kognitif berpikir simbolik anak.

Kata Kunci: Kemampuan kognitif anak, Alat Permainan Edukatif Smart Cube

ABSTRACT

Cognitive development in early childhood is a psychological change that affects the ability to think, Educational game tools are learning media made intentionally designed for education aimed at helping the development of children APE Smart Cube is one of the educational game tools which is a learning activity about number recognition, simple addition that is easy to play. Existing learning models rarely use APE so that children are not interested in learning material and are not motivated to follow learning, this results in low child learning outcomes, it can be seen from the results of initial observations of children reaching a percentage of 26.2%. Therefore, teachers need to cause children's activities with interesting and fun creativity. The research approach taken uses a classroom action research model. The research approach uses a model used by Kurt Lewin that starts with plan, action, observation, reflection. The subjects in this study were children aged 5-6 years at TKA Nurul Huda, totaling 12 people. The data collection is carried out by observation, interview, and documentation techniques. Based on research in cycle I get a value of 29.52%, in cycle II with a percentage of 56.6% in cycle III with a percentage of 83.3%. So it can be concluded that the use of learning using learning media can affect children aged 5-6 years in the cognitive ability of symbolic thinking of children.

Keywords: children's cognitive abilities, Smart Cube Educational Game Tool

PENDAHULUAN

Anak usia dini, yang meliputi rentang usia 0-6 tahun, mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan fundamental pada tahap-tahap awal kehidupan mereka. Proses perkembangan ini bersifat irreversible, dan kualitas perkembangan anak di masa depan sangat dipengaruhi oleh rangsangan yang diterima pada usia dini. Pemberian rangsangan pendidikan pada anak usia dini adalah hal yang krusial, mengingat 80% perkembangan otak terjadi pada periode ini. Elastisitas perkembangan anak usia dini lebih besar pada tahun-tahun pertama kehidupan mereka, sementara hanya 20% sisanya ditentukan setelah usia kanak-kanak. Oleh karena itu, stimulasi harus sesuai dengan tahap perkembangan individu.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah membantu anak berusia 0-6 tahun dalam mengembangkan pertumbuhan fisik dan rohani mereka, sehingga mereka siap untuk melanjutkan pendidikan formal, nonformal, maupun informal. Pendidikan anak usia dini memiliki beberapa fungsi kunci, termasuk membantu anak mengembangkan kemampuan mereka sesuai dengan tahapan perkembangan mereka, mengenal lingkungan sekitar, memfasilitasi interaksi sosial melalui bermain, mengajarkan nilai-nilai dan aturan, memberikan kesempatan untuk mengejar minat dan bakat, serta memberikan stimulus religius dan kultural.

Pentingnya pendidikan anak usia dini tidak hanya berdampak pada perkembangan fisik dan sosial anak, tetapi juga pada perkembangan kognitif mereka. Perkembangan kognitif mencakup cara anak berpikir dan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah. Penting untuk menciptakan

pengalaman belajar yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak. Penggunaan alat permainan edukatif adalah salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Penelitian ini mengambil fokus pada permainan edukatif Smart Cube sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Berpikir simbolik adalah kemampuan anak untuk membayangkan objek yang tidak ada di hadapan mereka dan menggunakan simbol untuk mewakili objek tersebut. Dalam proses perkembangan kognitif anak, berpikir simbolik merupakan tahap awal dalam pemikiran anak yang penting.

Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk bermain yang memiliki nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. APE dapat mencakup berbagai benda di sekitar lingkungan, baik yang sederhana maupun yang dirancang khusus. Penggunaan APE dapat meningkatkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan mereka.

Penelitian dilakukan di TKA Nurul Huda, di mana penggunaan metode pembelajaran masih bersifat klasik dengan penggunaan buku tulis. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar anak, terutama dalam hal berpikir simbolik. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak anak yang belum berkembang dalam aspek kognitif berpikir simbolik, seperti kesulitan dalam mencocokkan angka, mengenal simbol bilangan, dan lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan permainan edukatif Smart Cube di TKA Nurul Huda Setiawargi,

Tasikmalaya. Rumusan masalah meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pelaksanaan peningkatan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak dalam konteks penggunaan Smart Cube.

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang efektivitas penggunaan alat permainan edukatif, seperti Smart Cube, dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik dan lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan penggunaan alat permainan edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik pada anak usia dini.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan terencana, dengan tujuan mengembangkan berbagai aspek dalam kehidupan anak, termasuk fisik, agama, moral, kognitif, seni, bahasa, serta sosial dan emosional mereka. Terdapat dua pengertian utama mengenai pendidikan anak usia dini, yaitu melalui kerangka hukum formal dan pemahaman dalam konteks istilah.

Dalam pandangan hukum formal, pendidikan anak usia dini adalah bentuk pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang tidak dimaksudkan sebagai persiapan untuk pendidikan dasar. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 28 Ayat 1, secara tegas menyatakan hal ini. Pasal 1 Ayat 14 dari undang-undang yang sama menegaskan bahwa PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dari nol hingga enam tahun melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar mereka

memiliki kesadaran yang memungkinkan mereka memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Secara istilah, terdapat beberapa pengertian mengenai pendidikan anak usia dini:

1. PAUD adalah suatu proses pembinaan pertumbuhan dan perkembangan anak dari lahir hingga usia enam tahun yang mencakup beragam aspek, termasuk fisik dan nonfisik. Dalam proses ini, rangsangan diberikan untuk mendukung perkembangan jasmani, moral, spiritual, motorik, emosional, dan sosial anak dengan cara yang sesuai dan benar.
2. PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menekankan pentingnya membentuk dasar yang sesuai bagi perkembangan fisik, kecerdasan (termasuk daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), aspek sosial emosional (termasuk sikap perilaku dan keberagamaan), serta kemampuan bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahap perkembangan unik yang dilalui oleh anak-anak usia dini.
3. PAUD adalah tahap pendidikan yang menjadi persiapan sebelum memasuki pendidikan dasar. Ini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan saat melanjutkan ke tahap pendidikan yang lebih lanjut, baik pada jenjang formal, nonformal, maupun informal.

Dengan pemahaman ini, pendidikan anak usia dini menjadi kunci penting dalam membentuk dasar perkembangan anak, mempersiapkan mereka untuk pendidikan yang lebih lanjut, dan memfasilitasi perkembangan beragam aspek dalam hidup mereka.

Pengembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif pada anak usia dini, yang melibatkan kemampuan berpikir dan proses pengenalan simbol, memiliki dampak penting dalam pembentukan kepribadian dan kemampuan intelektual anak. Anak usia dini, yang berusia antara 0 hingga 6 tahun, memasuki fase perkembangan yang sangat vital dalam mengasah potensi dan kreativitas mereka. Ini sering disebut sebagai "golden age" (usia keemasan), karena di sinilah anak memiliki kesempatan besar untuk mengasah potensi dan karakteristik unik mereka.

Perkembangan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk faktor keturunan, lingkungan, pembentukan, minat, bakat, dan kebebasan. Faktor keturunan mencakup warisan genetik yang memengaruhi intelegensi, tetapi lingkungan dan pengalaman juga memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan anak. Kombinasi faktor-faktor ini membentuk tingkat kecerdasan anak.

Pentingnya perkembangan kognitif anak usia dini tergambar dalam kemampuan berpikir simbolik mereka. Berpikir simbolik adalah kemampuan anak untuk membayangkan dan menggunakan simbol atau lambang untuk merepresentasikan objek atau konsep yang tidak ada di hadapan mereka. Ini adalah langkah awal menuju pengenalan angka, huruf, dan simbol lainnya. Anak yang menguasai berpikir simbolik akan lebih siap dalam proses pendidikan selanjutnya.

Di antara karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini adalah kemampuan mereka untuk berpikir secara simbolik, yang memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi angka

dan huruf, dan secara perlahan, memahami konsep-konsep abstrak. Ini menjadi dasar bagi pembelajaran yang lebih mendalam dan kompleks di sekolah.

Dalam proses perkembangan berpikir simbolik, anak usia dini dapat menghadapi beberapa kesulitan. Misalnya, mereka mungkin bingung antara angka yang serupa, seperti 6 dan 9, atau mungkin menulis angka terbalik. Ini adalah tantangan yang wajar dalam pengenalan simbol dan ciri khas dari perkembangan kognitif pada usia ini.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini juga memiliki tahapan yang dapat diidentifikasi. Tahap perkembangan, yang dijelaskan oleh ahli seperti Piaget dan Vygotsky, mencakup tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkrit, dan operasional formal. Setiap tahap ini menandakan tingkat perkembangan berpikir dan pemahaman anak, dengan kemampuan mereka semakin matang seiring bertambahnya usia.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, memahami perkembangan kognitif adalah kunci untuk memberikan pengalaman belajar yang sesuai dan mendukung pertumbuhan intelektual anak-anak. Ini juga memungkinkan pendidik, orang tua, dan pengasuh untuk memberikan dukungan yang tepat untuk membantu anak mengembangkan potensi mereka sejak dini.

Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah suatu konsep yang terdiri dari dua aspek penting, yaitu "alat permainan" dan "edukatif." Alat permainan merujuk pada segala bentuk perangkat yang digunakan oleh anak untuk memuaskan naluri bermain mereka, sementara "edukatif" berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan. Oleh karena itu, alat permainan edukatif mencakup semua benda atau perangkat yang digunakan dalam permainan anak

yang juga memiliki nilai pendidikan.

Konsep alat permainan edukatif pertama kali diperkenalkan pada tahun 1972 oleh Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial. Awalnya, proyek ini dimulai sebagai pembuatan buku keluarga dan balita yang dikelola oleh Kementerian Urusan Peranan Wanita. Keberhasilan proyek tersebut kemudian meluas ke seluruh Indonesia melalui program-program BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional) dan ibu-ibu PKK (Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga).

Alat permainan edukatif yang dikembangkan memiliki beberapa fungsi penting dalam mendukung pembelajaran anak. Pertama, alat permainan ini menciptakan situasi bermain yang menyenangkan, yang mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan mereka. Kedua, mereka membantu membentuk rasa percaya diri dan citra diri positif anak. Ketiga, alat permainan ini memberikan stimulus bagi perkembangan perilaku dan kemampuan dasar anak. Terakhir, alat permainan edukatif memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya mereka.

Untuk dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK, alat tersebut harus memenuhi beberapa ciri khusus. Pertama, alat permainan tersebut ditujukan untuk anak usia TK. Kedua, alat tersebut harus mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak TK. Ketiga, alat tersebut dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan tujuan yang mendukung perkembangan atau memiliki manfaat multiguna. Keempat, alat permainan tersebut harus aman digunakan oleh anak. Terakhir, alat tersebut dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak.

Smart Cube

Smart Cube merupakan sebuah alat permainan edukatif yang berbentuk persegi empat dan terbuat dari kayu dengan ukuran 30cm x 30cm yang dirancang dalam bentuk kubus. Di setiap sisi kubus terdapat empat jenis permainan, termasuk mengurutkan angka dari yang terkecil hingga terbesar, papan matematika, mencocokkan angka dengan lambang bilangan, dan mencocokkan warna.

Tujuan dari Smart Cube ini adalah untuk mengembangkan aspek kognitif dan berpikir simbolik anak, di mana mereka dapat belajar mencocokkan warna, mengenal angka, dan berlatih berhitung. Selain itu, alat permainan ini juga membantu dalam pengembangan aspek motorik anak, terutama motorik halus, karena melibatkan permainan dengan jari-jemari mereka. Terakhir, Smart Cube dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam memusatkan perhatian dan konsentrasi mereka.

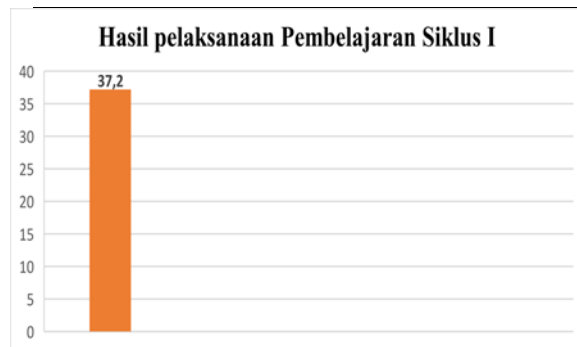
METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. PTK memungkinkan guru untuk mengembangkan keterampilan mereka dan meningkatkan mutu pembelajaran. Tujuan PTK mencakup perbaikan kualitas pendidikan, peningkatan profesionalisme guru, dan pengembangan budaya akademik. Jenis penelitian ini melibatkan tindakan berkelanjutan dengan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dapat dilakukan di berbagai lingkungan pembelajaran, bukan hanya dalam ruangan kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Berdasarkan hasil observasi ditemukan data sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Penilaian Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I

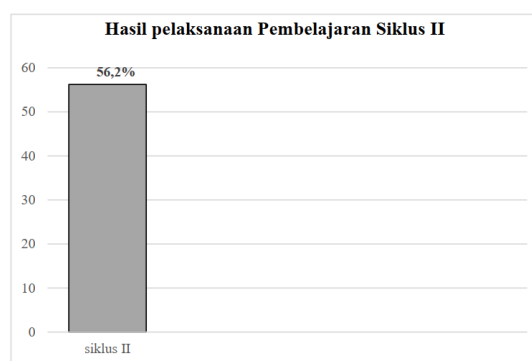
Berdasarkan hasil penelitian observer, yang dilakukan oleh guru masih ada kekurangan dalam pembuatan RPPH dalam aspek indikator RPPH dalam pemilihan kelengkapan pemilihan metode alat peraga dan sumber dengan bidang pengembangan, kelengkapan dari lampiran-lampiran yang harus disiapkan dari aspek indikator RPPH siklus I dengan nilai 37,2% termasuk kategori “kurang”.

Setelah mengumpulkan hasil dari siklus pertama, sebuah rencana telah disusun untuk pelaksanaan siklus kedua. Kolaborasi antara peneliti dan guru pendamping mengidentifikasi perbaikan yang harus dilakukan dalam aspek kognitif pembelajaran alat permainan edukatif Smart Cube pada siklus II. Pertama, guru perlu lebih jelas dalam menyampaikan aturan kegiatan pada awal pembelajaran, sehingga konsep bermain dapat dipahami dengan baik oleh anak. Kedua, guru harus memberikan stimulus yang lebih efektif agar anak termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan menggunakan alat permainan edukatif Smart Cube. Ketiga, guru harus menyediakan lebih banyak alat penunjang kegiatan atau memastikan bahwa alat tersebut lengkap sehingga anak tidak perlu bersaing atau berebut saat bermain. Terakhir, guru harus lebih

teliti dalam memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran untuk memastikan bahwa anak benar-benar memperoleh pemahaman baru yang diperoleh selama kegiatan tersebut. Dengan langkah-langkah perbaikan ini, diharapkan pembelajaran dengan Smart Cube dapat menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi perkembangan anak di siklus kedua.

Siklus II

Berdasarkan hasil observasi ditemukan data sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Kegiatan Bermain Balok Domino pada Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian observer, yang dilakukan oleh guru aspek indikator dalam pemilihan model pembelajaran sesuai dengan sifat materi kegiatan pada bidang pengembangan, kelengkapan pemilihan metode, alat peraga, dan sumber, kelengkapan lampiran-lampiran yang harus disiapkan sudah mulai meningkat terlihat dari angka persentase yang awalnya dari 37,2% menjadi 56,2% dan sudah termasuk dalam kategori “cukup”.

Meskipun siklus II pembelajaran berlangsung, masih ada beberapa kendala yang menghambat anak-anak dalam mencapai target pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, sejumlah upaya perbaikan pada aspek kognitif anak melalui penggunaan permainan edukatif

Smart Cube harus diimplementasikan. Pertama, terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan dari guru agar dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Kedua, guru perlu lebih menekankan pada penjelasan aturan permainan untuk memastikan bahwa anak-anak memahami konsep bermain dengan benar. Ketiga, guru harus lebih cermat dalam memberikan kesimpulan pada akhir setiap kegiatan, sehingga anak-anak benar-benar memperoleh penguatan terhadap pengetahuan baru yang diperoleh selama pembelajaran. Keempat, perlu menambahkan media, seperti dadu, untuk membantu anak-anak dalam proses perhitungan agar mereka tidak merasa bingung. Berdasarkan temuan ini, solusi yang akan dijalankan adalah memberikan panduan yang lebih kuat sebelum dan selama bermain, dan memanfaatkan anak-anak yang telah memiliki kemampuan kooperatif untuk membantu rekan-rekan mereka dan merapikan peralatan main, sehingga dapat lebih memotivasi anak-anak yang lain.

Siklus III

Berdasarkan hasil observasi ditemukan data sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus III

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan kenaikan angka persentase ada pada 82% ini menyatakan kemampuan guru meningkat dalam kategori “baik” dalam melakukan tindakan di kelas. Hasil dari observasi menyebutkan guru mampu menyusun rencana penilaian pembelajaran harian dengan baik, dalam pengembangantema sub tema tercermin pada penempatan indikator cukup baik, dalam kelengkapan dari lampiran-lampiran sudah tersedia, sehingga data penilaian yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan penilaian sudah tersusun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, penelitian ini menyimpulkan bahwa upaya meningkatkan aspek kognitif berpikir simbolik anak usia dini melalui penggunaan permainan edukatif Smart Cube telah terbukti berhasil. Dalam pelaksanaan penelitian ini, tahap perencanaan tindakan dimulai dengan observasi dan kegiatan pra-tindakan untuk mengidentifikasi hambatan serta cara mengatasinya. Rencana pembelajaran harian (RPPH) dan instrumen penelitian disusun, sementara media pembelajaran berupa Smart Cube disediakan. Hasil evaluasi RPPH pada siklus I menunjukkan peningkatan dari 37,2% ke 56,2% pada siklus II, dan mencapai 82% pada siklus III.

Selain itu, peningkatan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia dini juga tercermin dalam penilaian kinerja guru. Pada siklus I, penilaian kinerja guru mencapai 53,1%, yang meningkat menjadi 75% pada siklus II, dan mencapai 87% pada siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep bermain Smart Cube semakin baik seiring berjalannya penelitian.

Hasil pelaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif berpikir

simbolik anak usia dini melalui permainan Smart Cube. Pada siklus I, sebagian besar anak belum berkembang, namun pada siklus II dan III, sebagian besar anak mulai berkembang sesuai harapan. Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan dalam meningkatkan aspek kognitif berpikir simbolik anak usia dini melalui permainan edukatif Smart Cube.

DAFTAR PUSTKA

- Dhiu, K. D., Dipo Florenstianus, D. L., & Ita, E. (2021). Aspek perkembangan Anak usia Dini. Jawa Tengah : PT Nasya Expanding Management.
- Fadillah, M. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana. Farhana, H., Awira, & muttaqien, N. (t.thn.). Penelitian Tindakan Kelas. HC Publisher.
- Fitri, H. (2018). Perkembangan Kognitif Usia 5-6 Tahun di tinjau dari Tingkat Pendidikan ibu-ibu di Paud Kasih ibu . Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Henrianti, F., Rohmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berfikir Simbolik pada Anak 5-6 Tahun. Kumara Cendekia, 9, 213-215.
- Hersi, N. K., & Yulsyofriend. (2021). Kegiatan perkembangan kognitif anak usia dini. Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini.
- hijriati. (2016, Juni). Tahapan Perkembangan Kognitif. Early Childhood, 1, 36. Indrawati, D., & Farantika, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Comprehensive Journal Of Islamic Social Studies.
- Jalaludin. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. Surabaya : Cv Pustaka Media Guru. Juanda, A. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Deepublish.
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya. Medan: Perdana Publisher.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik. Jakarta: Kencana.
- Kusuma, T. C., & Listiana, H. (2021). Pengembangan pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Mualimin, & Cahyadi, R. A. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Pasuruan: Ganding.
- Naldi, H. (2018). Perkembangan Kognitif Bahasa dan Per sosial emosional Serta Implementasinya dalam Pembelajaran. Jurnal Socius, 2, 104.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2015). Poppyariyana, A. A., & Wardana, A. E. (2018, Juni). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengklasifikasikan Benda. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University, 3.
- Purnama, S., Pratiwi, H., & Romadheny, P. S. (2020). Penelitian Tindakan kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Romhadona, N. S. (t.thn.). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap

- Perkembangan Kognitif Anak. Jurnal STTIT Pringsewu Lampung.
- Rozana, S., Hayati, R., & Wulan, D. S. (2020). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktek. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Salim, Karo karo, I. R., & Haidir. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Medan: Prdana Publishing.
- Sanjaya, W. (2009). Penelitian Tindak Kelas. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana.
- Syaifudin. (2021, Januari- Juni). Penelitian Tindakan Kelas. jurnal of islamic Studies, 1.
- Widayanti, S., & Adhe, K. R. (2020). Media Pembelajaran PAUD Sumber Belajar Media Pembelajaran dan APE. Surabaya: Remaja Rosdakarya.
- Windayani, L. I., Dewi, N. R., Yuliantini, S., & Widyasanti, N. P. (2021). Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wiyani, N. A. (2020). Dasar-Dasar Manajemen PAUD. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Pratiwi, N., Islam, R. M., & Anggraeni, I. (2022). BELAJAR MATEMATIKA MELALUI FUN COOKING PADA ANAK USIA DINI. Jurnal Anak Bangsa, 1(2), 191-197.
- Anggraeni, I. (2022). Identifikasi Pembelajaran Literasi Finansial pada Pendidikan Anak Usia Dini. Al-Marifah| Journal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 18-38.
- Anggraeni, I., & Zaman, B. (2019). The identification of eco-literacy practices in early childhood education. In Early Childhood Education in the 21st Century (pp. 172-176). Routledge.
- Larasati, D., Amalia, E., Susana, Y., Maulida, U. , Yuliani, R. , & Anggraeni, I. . (2022). PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERPADU PADA ANAK USIA DINI. Jurnal Anak Bangsa, 1(2), 245-251.
- Misriatun, S., & Anggraeni, I. (2023). Pola Hidup Bersih dan Sehat: Analisis Kesadaran dan Tindakan Preventif Orang Tua Pada Anak Usia Dini. Al-Marifah| Journal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1), 103-113.