



ANALISIS PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DITINJAU DARI PENERAPAN APE JEPIT BAJU

Dwi Ambar Sari*, Muhammad Nofan Zulfahmi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara,
Jepara, Indonesia
Corresponding author: 201340000159@unisnu.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah kunci untuk membentuk dasar pembelajaran yang akan mendukung anak sepanjang hidup. Penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa jepit baju dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak di TK TA Bangsri 05, yang sering menghadapi keterbatasan media pembelajaran dan ketergantungan pada lembar kerja. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan penelitian kualitatif, melibatkan observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun ditinjau dari penerapan APE jepit baju di sekolah TK TA Bangsri 05. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan jepit baju meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali warna, bentuk, pola, angka, dan huruf, serta merangsang kreativitas dan keterampilan berpikir kritis. Aktivitas yang melibatkan jepit baju memberikan stimulasi belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan lembar kerja. Penelitian ini menekankan pentingnya keberagaman media pembelajaran dan merekomendasikan penggunaan alat sederhana namun efektif seperti jepit baju untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Jepit Baju, Pendidikan Anak Usia Dini, Perkembangan Kognitif.

ABSTRACT

The cognitive development of children aged 4-5 years is key to forming a foundation for learning that will support them throughout life. This research examines how the use of educational game tools (APE) in the form of clothespins can influence the cognitive development of children in TK TA Bangsri 05, who often face limited learning media and dependence on worksheets. The research method uses a qualitative approach with qualitative research, involving observation, interviews and documentation analysis. The aim of this research is to analyze the cognitive development of children aged 4-5 years in terms of the application of APE clothespins at the TK TA Bangsri 05 school. The findings show that the use of clothespins increases children's ability to recognize colors, shapes, patterns, numbers and letters, and stimulates creativity and critical thinking skills. Activities involving clothespins provide learning stimulation that is more interactive and fun compared to worksheets. This research emphasizes the importance of diversity in learning media and recommends the use of simple but effective tools such as clothespins to support the cognitive development of early childhood.

Keywords: Educational Game Tools, Clothespins, Early Childhood Education, Cognitive Development.

PENDAHULUAN

Anak usia 4-5 tahun mengalami perkembangan kognitif yang signifikan. Perkembangan kognitif anak usia dini menurut Turap (2023) adalah aspek yang sangat penting dalam pembentukan dasar-dasar pembelajaran yang akan anak bawa sepanjang hidup. Perkembangan kognitif mengacu pada kemampuan anak untuk berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif

mencakup kemampuan untuk mengenali bentuk, warna, angka, huruf, serta keterampilan motorik halus dan kasar. Pada usia dini, perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang aktif dan interaktif melalui bermain dan eksplorasi, bukan hanya melalui kegiatan pasif seperti mengerjakan lembar kerja.

Perkembangan kognitif anak usia dini menurut Ibda (2015) adalah aspek krusial dalam pendidikan awal, membentuk dasar-dasar pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis yang akan berlanjut sepanjang hidup. Perkembangan kognitif penting dalam pendidikan yang membentuk dasar-dasar pembelajaran. Namun, mayoritas sekolah TK, ada masalah signifikan yang menghambat perkembangan kognitif ini seperti penggunaan media yang terbatas dan ketergantungan pada lembar kerja. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor seperti keterbatasan anggaran, kurangnya pelatihan bagi guru, atau kurangnya kesadaran akan pentingnya media pembelajaran yang beragam dan menggunakan lembar kerja (Rahmawati & Rachmah, 2022).

Anak-anak di TK yang memiliki akses media pembelajaran yang beragam, seperti mainan edukatif, alat peraga, dan bahan-bahan seni, menunjukkan sering terlibat dalam kegiatan eksplorasi, permainan, dan eksperimen yang merangsang perkembangan kognitif anak. Observasi di TK TA Bangsri 05 yang ketergantungan pada lembar kerja menunjukkan bahwa anak-anak cenderung cepat bosan, kurang termotivasi, dan menunjukkan minat belajar yang rendah (Elfiadi, 2016). Lembar kerja sering dipakai di sekolah sebagai alat utama untuk mengajar. Meskipun lembar kerja bisa menjadi alat bantu yang berguna, ketergantungan yang berlebihan pada lembar kerja dapat menghambat perkembangan kognitif anak.

Lembar kerja menurut Uzlah & Suryana, (2022) biasanya fokus pada kegiatan yang bersifat repetitif dan kurang menantang, yang tidak mendorong anak untuk berpikir kritis atau kreatif. Kelemahan lainnya dari lembar kerja terkesan membosankan. Aktivitas yang dilakukan saat memakai lembar kerja seperti menebali tulisan maupun angka, mencocokkan gambar, membuat rute perjalanan, mewarnai, menempel, menggunting, dsb (Nadi et al., 2022). Lembar kerja sering kali memberikan jawaban yang sudah ditentukan dan tidak memberikan ruang bagi anak untuk berpikir kreatif atau memecahkan masalah. Akibatnya, anak-anak menjadi terbiasa dengan jawaban yang sudah ada dan kurang terlatih untuk berpikir *out of the box*, ini bisa menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas.

Penggunaan media yang terbatas dan ketergantungan pada lembar kerja sering kali mengurangi peluang anak untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan serta kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan *problem solving* (Hidayatulloh, 2014). Berdasarkan penelitian Fatimah (Fatimah 2024) belajar interaktif, seperti melalui permainan, eksperimen, dan eksplorasi, sangat penting untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Keterbatasan media pembelajaran dan ketergantungan pada lembar kerja adalah masalah serius yang dapat menghambat perkembangan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu, media pembelajaran di sekolah dibuat semenarik mungkin dengan bahan yang aman dan mengasah tumbuh kembang anak secara optimal (Furi et al., 2019).

Berdasarkan permasalahan tersebut menyediakan lingkungan pembelajaran yang kaya dan beragam, serta metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif (Sutisna & Laiya, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan kognitif adalah jepit baju. Jepit baju adalah alat sederhana namun efektif yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini melalui berbagai kegiatan yang melibatkan jepit baju, anak-anak dapat mengenal warna, bentuk, pola, angka, dan huruf, serta mengembangkan kreativitas anak (Nurfadilah et al., 2021).

Implementasi penggunaan jepit baju dalam pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik, partisipasi aktif dari guru dan anak-anak, serta evaluasi yang terus-menerus untuk memastikan perkembangan yang optimal. Penggunaan jepit baju yang kreatif dapat memberikan berbagai stimulus untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak-anak. Pembahasan ini akan mengeksplorasi bagaimana jepit baju dapat digunakan secara efektif dalam konteks pendidikan anak usia dini (Karim, 2014). Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun ditinjau dari penerapan APE jepit baju.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif menurut Hanyfah (2022) adalah pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendetail dan mendalam tentang suatu fenomena, peristiwa, atau kelompok sosial berdasarkan data yang tidak berupa angka. Fokus utama dari metode ini adalah untuk memahami bagaimana dan mengapa sesuatu terjadi, serta memberikan konteks dan makna di balik data yang diperoleh. Partisipan

Anak-anak usia 4-5 tahun yang terlibat dalam aktivitas menggunakan jepit baju. Guru yang terlibat dalam penerapan dan pengajaran menggunakan jepit baju. Penelitian dilakukan di TK TA Bangsri 05 yang telah menerapkan penggunaan jepit baju dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, serta analisis dokumentasi kegiatan anak-anak. Analisa data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Tahapan Penelitian meliputi Observasi Kegiatan Pembelajaran yang mana Peneliti melakukan observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan jepit baju untuk mencatat interaksi anak-anak dengan jepit baju. Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan guru untuk mendapatkan informasi tentang perubahan yang terjadi pada anak-anak dan mendapatkan pandangan guru tentang manfaat dalam menggunakan jepit baju. yang terakhir yaitu mengumpulkan dokumentasi seperti hasil karya anak, foto kegiatan, dan catatan guru (Fauzi & Hamdu, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan jepit baju dalam kegiatan pembelajaran di TK TA Bangsri 05 memiliki manfaat dalam berbagai aspek kognitif seperti pengenalan warna, bentuk, pola, angka, dan huruf. APE jepit baju tidak hanya murah dan mudah diakses, tetapi juga dapat digunakan dalam berbagai kegiatan yang mendukung perkembangan kognitif anak. Jepit baju biasanya digunakan untuk menjemur pakaian, tetapi pada penelitian ini diadaptasi menjadi alat pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Sebelum mengimplementasikan APE Jepit baju diperlukan perencanaan yang baik. Perencanaan yang dilakukan antara lain : 1. Guru menyiapkan berbagai jepit baju dengan warna dan ukuran yang berbeda serta kertas, spidol, dan bahan pendukung lainnya. Guru memastikan semua alat dan bahan dalam kondisi yang aman digunakan oleh anak (Fauzi & Hamdu, 2021) 2. Guru merencanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perkembangan kognitif yang ingin dicapai (Mundia Sari & Setiawan, 2020). Pada kegiatan mengelompokkan warna, guru focus menyiapkan kegiatan dan media yang mengajarkan tentang pengelompokan warna. 3. Saat melaksanakan kegiatan, guru memberikan instruksi yang jelas dan sederhana kepada anak-anak. Guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan

menunjukkan contoh cara melakukannya. Guru memastikan semua anak memahami apa yang harus dilakukan sebelum memulai kegiatan. 4. Mendorong semua anak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Memberikan pujian dan dukungan untuk setiap usaha yang anak lakukan, sehingga anak merasa termotivasi dan percaya diri. 5. Selama kegiatan berlangsung, guru mengamati dan menilai perkembangan kognitif anak. Catat kemajuan yang anak capai dan identifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Hasil pengamatan ini dapat digunakan untuk merencanakan kegiatan selanjutnya yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak (Fatinah Zahro, 2015).

Implementasi yang dilakukan menggunakan APE jepit baju yaitu anak diminta untuk mengelompokkan jepit baju sesuai dengan warna, anak diminta menghitung jepit baju sesuai dengan angka, anak diminta untuk menjepit baju sesuai dengan pola yang ada, dan anak diminta untuk menyelesaikan aktivitas yang diminta secara mandiri.

Kemampuan Berpikir Logis

APE jepit baju dapat memberikan dampak terhadap perkembangan kognitif anak pada aspek berpikir logis. Anak mampu mengelompokkan jepit baju berdasarkan warna dan huruf. Hal ini menunjukkan kemampuan anak untuk menggunakan kriteria tertentu dalam pengelompokan warna maupun ukuran. Anak merasa senang bermain dengan media berwarna.

“... Bermain warna sangat menyenangkan... jepit warna-warni“ (Anak 1)

“... Jepit warna bisa digunakan untuk berbagai macam hal... “ (Anak 2)

Bermain jepit baju tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya dalam aspek berpikir logis (Ma'arif & Ummah, 2023). Anak-anak dapat belajar dari apa yang mereka lihat teman-teman lakukan saat bermain jepit baju. Media berwarna yang menyenangkan menarik perhatian anak dan memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Melalui pengelompokan berdasarkan warna dan ukuran, anak-anak belajar untuk menggunakan kriteria dalam berpikir, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif yang penting.

Kemampuan Berpikir Simbolik

Aspek berpikir simbolik terlihat anak dapat mengikuti pola dengan jepit baju. Menggambarkan kemampuan anak untuk menggunakan objek secara abstrak, menunjukkan kreativitas dalam menggunakan jepit baju sebagai representasi visual.

“..... menemukan pola baru yang lucu....” (Gr)

“.... Belajar banyak hal dari jepit baju....” (Gr)

Anak mampu membuat berbagai bentuk dan objek dari jepit baju, yang menunjukkan kemampuan berpikir abstrak dan inovatif (Elfiadi, 2016). Aktivitas pengelompokan warna menggunakan jepit baju ternyata sangat efektif. Hal ini dapat dijelaskan oleh teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan anak (Safira, 2020). Penggunaan jepit baju memungkinkan anak-anak untuk memanipulasi objek secara langsung, yang memperkuat pembelajaran anak tentang warna dan bentuk.

Pemecahan Masalah

Pada aspek pemecahan masalah, anak menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi kesulitan saat menggunakan jepit baju. Saat membangun struktur seperti Menara, anak mampu mencari cara agar strukturnya tetap stabil. Hal tersebut menunjukkan kemampuan berpikir kritis. Data ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana APE Jepit Baju dapat dioptimalkan untuk mendukung perkembangan kognitif anak-anak dan bagaimana mengatasi hambatan yang mungkin timbul (Masrurroh, 2023).

“..... menciptakan tantangan yang berbeda....” (Gr)

“.... Menyelesaikan perbedaan pendapat dengan teman....” (Gr)

Aktivitas yang melibatkan penciptaan pola dan penghitungan jumlah jepit baju mendorong anak-anak untuk menggunakan kemampuan berpikir logis dan matematika anak. Ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal, yang menekankan pentingnya dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya untuk membantu anak mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi (Musi et al., 2017).

Kegunaan jepit baju sebagai alat bantu pembelajaran terlihat dari beberapa aspek, seperti peningkatan pengenalan warna, bentuk, pola, angka, dan huruf (Bakri et al., 2021). Kegiatan penghitungan dengan jepit baju juga menunjukkan hasil yang positif. Anak-anak mampu menghitung jumlah jepit baju yang sesuai dengan angka yang diberikan, menunjukkan peningkatan dalam keterampilan numerik dasar anak (Rambe et al., 2023). Jepit baju yang digunakan sebagai alat bantu visual membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang memerlukan representasi visual atau pemahaman spasial. Ini mendukung pengembangan kemampuan berpikir visual dan spasial (Natsir, 2022)

Kemampuan Berbahasa

Penggunaan jepit baju untuk mengenal huruf dan kata membantu meningkatkan keterampilan membaca dasar anak-anak. Ini menunjukkan bahwa jepit baju dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran bahasa. Menurut teori pembelajaran konstruktivis, anak-anak belajar dengan membangun pengetahuan anak sendiri melalui pengalaman dan interaksi (Kurniaman & Noviana, 2017). Kegiatan dengan jepit baju memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan huruf dan kata secara fisik, yang membantu anak membangun pemahaman yang lebih baik. Anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan membaca dasar, seperti mengenali huruf-huruf dalam kata yang diberikan (Nasution et al., 2024).

“..... Berdiskusi dan mencari solusi bersama....” (Gr)

“..... Menyebutkan huruf yang sudah di susun....” (Gr)

Kreativitas dan Imajinasi

Aktivitas bermain bebas dengan jepit baju menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Anak-anak mampu membuat berbagai bentuk dan objek, yang menunjukkan kemampuan berpikir abstrak dan inovatif (Shafura & Adhani, 2022).

“..... Membuat karya bebas....” (Gr)

“..... menciptakan keunikan....” (Gr)

Ini sejalan dengan teori Howard Gardner tentang kecerdasan ganda, yang menyatakan bahwa kreativitas adalah salah satu bentuk kecerdasan yang dapat dikembangkan melalui aktivitas yang tepat (Mayar et al., 2022).

SIMPULAN

Penggunaan jepit baju dalam pembelajaran di TK TA Bangsri 05 telah terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Kegiatan yang melibatkan jepit baju tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal warna, bentuk, pola, angka, dan huruf, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak-anak. Dengan mengadopsi pendekatan pembelajaran yang interaktif dan praktis, TK TA Bangsri 05 dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna bagi anak-anak. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memperluas pemahaman kita tentang penggunaan alat sederhana ini dalam berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & Indri M, D. B. (2021). Pengaruh Bermain Peran

- Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 58–79. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.12>
- Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi ANAK USIA DINI. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, VII(1), 51–60.
file:///C:/Users/BKPUTRAWAN/Downloads/115-Article Text-299-1-10-20180109.pdf
- Fatimah, N., Zulfahmi, M. N., Islam, U., & Ulama, N. (2024). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Ditinjau Dari Implementasi Pembelajaran Membatik Ecoprint di Kelompok Bermain JRIP : Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran ISSN 2776-8872 Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Ditinjau Dari Implementas*. 4(2), 1038–1050.
- Fatinah Zahro, I. (2015). Penilaian dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 1(1), 92–111. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/95>
- Fauzi, R., & Hamdu, G. (2021). Kompetensi Guru: Pelaksanaan Pembelajaran Berkelanjutan Dan Kreativitas Berbasis Esd Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1784–1797. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.675>
- Furi, A. Z., Harmawati, Denok, M., & B.A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B. *Http://E-Journal.Ivet.Ac.Id/Index.Php/Emp/Index*, 1(2), 7–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.31331/emp.v2i1.kodeartikel>
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 339–344. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697>
- Hidayatulloh, M. A. (2014). Lingkungan Menyenangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Pemikiran Montessori. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 139–154. <https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.1.574>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Karim, M. B. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2), 103–113.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>
- Ma'arif, N. N., & Ummah, F. M. (2023). Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini: Studi Pengembangan Media Permainan Snakes and Ladders Di Tk Oxford Puri School Pps Manyar Gresik. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 10(1), 129–142.
- Masruroh, B. (2023). *Buku panduan alat permainan edukatif kincir smart (kinsmart)*. 1–3.
- Mayar, F., Uzlah, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Mundia Sari, K., & Setiawan, H. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 900. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.478>
- Musi, M. A., Sadaruddin, & Mulyadi. (2017). Implementasi Permainan Edukatif

- Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117–128.
<https://doi.org/doi.org/10.24853/yby.1.2.117-128>
- Nadi, N. K. A. S., Adiwijaya, P. A., Arna, M. A. S., & Sueca, I. N. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Program “Ratu Dongeng” di Desa Pempatan. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7701–7707.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3673>
- Nasution, N., Lubis, M. Y., & Daulay, H. (2024). Pengaruh Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Pin Activity Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Studi Kasus di TK IT Al Mardia Desa Batang Bulu Baru. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 84–96.
- Natsir, T. A. L. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik). In *Sanabil*.
[http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft Buku Bu Tri.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft%20Buku%20Bu%20Tri.pdf)
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68.
https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf
- Rahmawati, A. M., & Rachmah, H. (2022). Penggunaan Lembar Kerja Siswa dalam Proses Pembelajaran di TK X Cihampelas. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 51–57. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.899>
- Rambe, A. P., Batu Bara, H., Nasution, D. A., Fawas, R. A., Siregar, R. M., & Pasaribu, N. A. (2023). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. In *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* (Vol. 22, Issue 2, pp. 360–370).
<https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.2913>
- Safira, A. R. (2020). Pentingnya Pendidikan Lingkungan Sejak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 21.
<https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1592>
- Shafura, A. A. S., & Adhani, D. N. (2022). Analisis Media Berbahan Dasar Rambut Jagung Untuk Meningkatkan Pengenalan Bilangan Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 5(2), 97–102. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i2.583>
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *UNG Press Gorontalo*.
- Turap, T., Merupakan, T. B., Lebih, T. B., & Turap, T. D. (2023). *PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*. 1–17.
- Uzlah, U., & Suryana, D. (2022). Kompetensi Guru PAUD Mengimplementasikan Kurikulum 2013. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3921–3930. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2177>