

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Papan Dadu

***Arlina**, Putri Aulia, Zharifah Zahwa Daulay, Amanda Halimatus Sa'dia

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

*Corresponding author: arlina@uinsu.ac.id

*Submitted/Received 15 February 2024; First Revised 05 March 2024; Accepted 10 April 2024;
First Available Online 14 Mei 2024; Publication date 30 June 2024*

Abstract

This research article aims to improve children's cognitive development at Rizki Ananda Kindergarten by using dice board media. The use of media in children's cognitive development is still categorized as not relevant to the child's learning process. So that researchers offer a learning medium called a dice board to develop children's cognitive. This study uses a classroom action research method in which the child becomes the object of research while the teacher becomes the subject of research. Classroom action research is a method that uses practical learning activities directly to children. In class action research, children get two tests to measure their learning development. In this case, researchers only use tests related to children and directly apply the media offered in the child's learning process. So that the results are obtained, that the child's pretest shows that there are still many children who have not been able to achieve the predetermined assessment criteria. However, after using the dice board media, all children reached the target to the assessment criteria, namely at the BSH and BSB levels. So the researchers concluded that the use of dice board media to develop children's cognitive is very helpful for teachers. So that researchers suggest to teachers to pay more attention to the media used in the learning process, especially in terms of cognitive development. So that the planned learning objectives can be achieved.

Keywords: Improve; Cognitive, Dice Board; Early Childhood.

Abstrak

Artikel penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Rizki Ananda dengan menggunakan media papan dadu. Penggunaan media dalam pengembangan kognitif anak masih dikategorikan belum relevan dengan proses pembelajaran anak. Sehingga peneliti menawarkan sebuah media pembelajaran yang bernama papan dadu untuk mengembangkan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas di mana anak menjadi objek penelitian sedangkan guru menjadi subjek penelitian. Penelitian tindakan kelas merupakan metode yang menggunakan kegiatan praktik pembelajaran secara langsung kepada anak. Dalam penelitian tindakan kelas anak mendapatkan dua kali tes untuk mengukur perkembangan belajarnya. Dalam hal ini peneliti hanya menggunakan tes yang berhubungan pada anak dan langsung menerapkan media yang ditawarkan dalam proses pembelajaran anak. Sehingga didapatkan hasil, bahwa pretest anak menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum mampu untuk mencapai kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Namun setelah menggunakan media papan dadu seluruh anak mencapai target ke kriteria penilaian yaitu pada tingkat BSH dan BSB. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media papan dadu untuk mengembangkan kognitif anak sangat membantu guru. Sehingga peneliti menyarankan kepada para guru untuk lebih memperhatikan media yang digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam hal perkembangan kognitif. Agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat berhasil, sehingga anak mendapatkan stimulasi yang baik untuk perkembangan dirinya.

Kata Kunci: *Meningkatkan; Kognitif; Papan Dadu.*

PENDAHULUAN

Anak merupakan amanah yang diberikan Allah yang perlu kita didik dan rawat untuk

mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya. Potensi yang dimiliki anak merupakan penentu kepribadiannya kelak.

Potensi ini meliputi perkembangan anak. Salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak adalah kognitif mereka. (Sukatin, et.al. 2020). Perkembangan kognitif merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses ini. Perkembangan kognitif berkaitan dengan a) pola pikir, b) pengelolaan informasi, c) logika matematika, dan d) kemampuan memecahkan masalah. (Marinda, L. 2020). Maka penulis memilih membahas mengenai perkembangan kognitif, dimana terdapat cakupan dari perkembangan kognitif yang baik adalah: memiliki imajinasi yang tinggi, kemampuan mengingat, berpikir, kreativitas, intelegensi, memiliki energi yang bersifat aktif, dan mampu memiliki daya respon yang baik serta mampu berperilaku dan berpikir secara efektif merupakan hal yang penting. Proses perkembangan kognitif tak dapat dipisahkan dari kemampuan berpikir yang terjadi di dalam otak manusia.

Perkembangan kognitif saling terkait dengan aktivitas mental pada anak. (Zega, B.K & Suprihati, W. 2021). Kemampuan kognitif pada anak membentuk beragam strategi berpikir untuk menyelesaikan masalah, yang bisa dijadikan indikator perkembangan kemampuan kognitif. (Purnamasari, A. & Nurhayati, N. 2019). Oleh karena itu, kognitif relevan dengan kemampuan cara berpikir pada anak dalam menghadapi serta memahami lingkungan sekitar, sehingga anak pengetahuan pada anak dapat bertambah. Kemampuan berpikir ini menjadikan anak dapat mengeksplorasi segala hal termasuk pada dirinya sendiri, hewan, tumbuhan, benda dan lingkungan sekitarnya.

Perkembangan kognitif anak memerlukan rangsangan yang memadai, karena setiap anak memiliki perkembangan kognitif yang unik. Perkembangan kognitif mencakup beberapa bidang, salah satunya adalah kemampuan dalam logika matematika. Logika matematika melibatkan pemahaman angka, penalaran, pemikiran logis, dan keterampilan pemecahan masalah pada anak. (Rahmalia, D. & Suryana, D. 2021). Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan logika matematika, anak perlu diberikan rangsangan yang memadai. Namun faktanya, analisis yang dilakukan oleh penulis ditemukan bahwa

masih ada hambatan bagi guru untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika dikarenakan kurangnya pemahaman mengenai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisa awal yang dilakukan oleh peneliti, perkembangan kognitif di TK Rizky Ananda masih belum berkembang secara optimal. Hal ini diperkuat juga oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Widawati dalam jurnal Kasriyati ditemukan bahwa masih kurangnya peningkatan kecerdasan logika matematika anak dikarenakan kurangnya media dalam menstimulasi perkembangan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi kecerdasan logika matematika anak memerlukan sebuah media. Simulasi perkembangan pada anak haruslah dilakukan sesuai dengan hakikat belajar pada anak yaitu melalui bermain. Dengan demikian media diperlukan dalam stimulasi ini.

Selain itu penggunaan media diperkuat juga dengan penelitian lainnya yang dilakukan oleh Mufarizuddin, ia menemukan bahwa pengembangan kecerdasan logika matematika anak tanpa bantuan media pembelajaran tidak berjalan efektif pada anak. dengan demikian dari kedua penelitian yang telah dilakukan dapat kita simpulkan bahwa penggunaan media sangat berguna perkembangan kognitif anak.

Piaget, yang diungkapkan oleh Masganti, menekankan bahwa dalam fase praoperasional, panca indera memegang peranan yang penting. Pada tahap ini, anak memperoleh pemahaman konseptualnya melalui interaksi langsung dengan objek-objek nyata.. Melalui permainan yang melibatkan benda-benda konkret, anak-anak dapat mengumpulkan informasi yang dapat mereka proses bersama pengetahuan yang mereka miliki. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran untuk anak usia dini sebaiknya berfokus pada penggunaan materi yang memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman konkret. (Aziz, A. & Masruri, A. 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis menawarkan dengan media papan dadu dalam mengembangkan aspek kognitif anak. Media papan dadu dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini adalah media yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak-anak dengan memberikan pengalaman belajar yang melibatkan dadu sebagai alat bantu. (Agustini, D.R & Rofiqoh, D. 2020). Dadu ini memiliki berbagai sisi yang berisi informasi seperti angka, huruf, gambar, warna, dan bentuk. Ketika anak berinteraksi dengan dadu tersebut, mereka harus aktif mengamati, mengenali, atau bahkan menjawab pertanyaan yang terkait dengan informasi yang di papan dadu tersebut.

Anak usia dini didefinisikan sebagai mereka yang berusia antara 0 hingga 6 tahun, masa yang ideal untuk merangsang dan mengembangkan potensi mereka, yang sering disebut sebagai masa emas. (Tanfidiyah, N & Utama, F. 2019). Salah satu aspek utama dalam pertumbuhan anak pada usia ini adalah perkembangan kognitif. Istilah "kognitif" berasal dari kata cognition yang merujuk pada kemampuan "mengetahui" atau "mengetahui sesuatu". Secara umum, cognition mencakup proses perolehan, organisasi, dan pemanfaatan pengetahuan. Ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif mencakup cara anak berpikir. Ini melibatkan kemampuan anak dalam mengoordinasikan berbagai metode berpikir untuk menyelesaikan masalah dan strategi penyelesaian masalah yang digunakan oleh anakintelegensi, kemampuan berpikir dan meningkatkan dalam mengelola informasi. Kemampuan kognitif ini mengacu pada kemampuan yang dimiliki tiap individu dalam memahami sesuatu. (Ismail, I. 2020)

Perkembangan kognitif merupakan salah satu fondasi utama dalam pertumbuhan anak. Kemampuan kognitif ini bertujuan untuk mendukung anak dalam mengembangkan potensi dan kreativitasnya sesuai dengan tahap perkembangannya, anak dapat mengolah dan memperoleh dalam belajarnya, dapat menemukan macam-macam alternatif dalam memecahkan masalah, mengembangkan logika matematika,

kemampuan memilah dan mengelompokkan serta kemampuan intelegensi dengan berpikir teliti. (Marwiyati, S. 2021). Oleh karena itu, pengembangan kognitif ini tidak terlepas dari sebuah beberapa pengembangan seperti mengenal konsep bentuk, ukuran warna, aritmatika, kinestetik, taktil, auditori, visual, logika matematika, geometri, dan sains. (Tatminingsih, S. 2019).

Media papan dadu adalah salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang perkembangan anak usia dini dalam aspek perkembangan kognitif dan salah satu contoh dapat mengembangkan logika matematika (Novitasari, 2023). Media papan dadu memiliki keunggulan dalam mengembangkan aspek kognitif, salah satunya yaitu logika matematika, Permainan dadu angka dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menarik perhatian anak dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Selain itu, permainan dadu angka juga dapat membantu guru dalam mengembangkan pengenalan pada konsep bilangan. Adapun nilai pelajaran yang terkandung dalam media papan dadu untuk anak usia dini: Pengenalan Konsep Jumlah dan Perbandingan : Dengan dadu, anak-anak dapat memahami konsep jumlah dan perbandingan. Mereka dapat membandingkan hasil lemparan dadu dengan teman-teman mereka dan memahami konsep lebih banyak atau lebih sedikit.

Dengan memanfaatkan media papan dadu, anak-anak dapat mendapatkan pengalaman langsung dalam memahami dan menggali informasi, mengamati, meniru, bereksperimen berulang kali dengan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan mereka. Salah satunya kecerdasan logika matematika sehingga perkembangan kognitif mereka dapat berjalan dengan optimal dan proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah Tindakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hasil perkembangan kognitif anak usia dini di TK Rizky Ananda saat sebelum dan sesudah menggunakan media papan dadu.

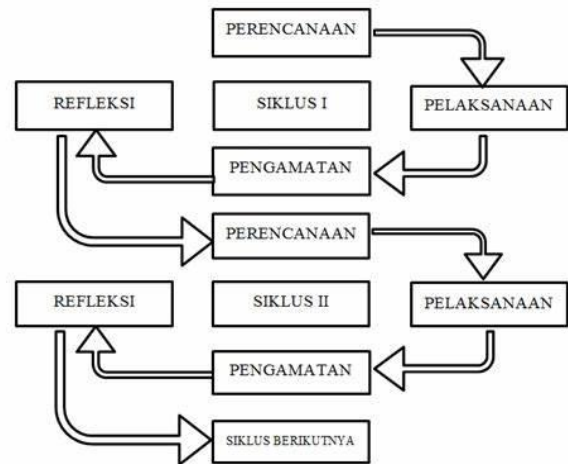
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas, yaitu penelitian yang langsung menggunakan praktik dalam hal analisis datanya. PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran peserta didik di kelas. (Prihantoro, A. & Hidayat, F 2019).

Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Rizky Ananda yang beralamat di jalan pancing II kompleks perumahan IAIN No.7 kelurahan Indrakasih kecamatan Medan Tembung. Peneliti menjadikan peserta didik sebagai objek penelitian. Metode pengumpulan data melibatkan observasi dan dokumentasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi dan tes kemampuan yang ditujukan kepada anak.

Penelitian Tindakan Kelas adalah pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dalam bentuk tindakan yang sengaja diinisiasi dan terjadi secara bersama-sama di ruang kelas. Teknik penelitian menggunakan 4 tahapan yaitu : a) perencanaan, yaitu sebuah deskripsi yang disusun untuk memuat rencana-rencana yang akan ditujukan kepada anak, b) pelaksanaan merupakan tahap kegiatan yang telah direncanakan oleh peneliti. Pelaksanaan merupakan penerapan dari tahap perencanaan. c) pengamatan merupakan kegiatan menganalisis kegiatan pelaksanaan yang sedang terjadi. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui perkembangan objek penelitian selama dilakukannya kegiatan penelitian, sehingga mendapatkan hasil penelitian. d) refleksi, merupakan tahapan mengungkapkan seluruh data yang telah didapatkan dan membandingkan dengan teori yang ada. Kegiatan refleksi bertujuan untuk menyusun rencana yang akan dilaksanakan selanjutnya. Keabsahan menggunakan tahapan berpanjang-panjang yaitu tahapan ini memperpanjang waktu observasi, gunanya untuk semakin memperkuat permasalahan yang akan diteliti. Selanjutnya tahap, berlama-lama, yaitu menghabiskan waktu yang lebih lama dalam melaksanakan observasi. Sehingga peneliti menggunakan waktu yang lama dalam mengamati objek penelitian. Kemudian tahap kasus negative, yaitu kasus yang berlainan dari tujuan

penelitian. Sehingga penelitian dapat mengidentifikasi kasus negative dengan teori yang telah ada. Dan yang terakhir, triangulasi, merupakan kegiatan mengecek serta memvalidasi data yang telah didapatkan dengan menguji keselarasan data dengan teori yang telah ada. Dengan demikian, metodologi penelitian ini menggunakan system yang tersusun dan berurutan. (Maujud, F. 2018)\



Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonsultasikan dengan tabel kriteria deskriptif berdasarkan prosentase, yang terbagi dalam empat kategori perkembangan, yaitu: belum berkembang, mulai berkembang, sesuai dengan harapan, dan berkembang dengan sangat baik.

No.	Indikator	Deskripsi	Skor
1.	Anak mampu mengenal bilangan	anak belum mampu menyebutkan bilangan 1-10	1-25 (BB)
		anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 namun harus dibantu oleh guru	26-50 (MB)
		anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan berurutan	51-75 (BSH)
		Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan mampu	76-100 (BSB)

		membantu teman yang kesulitan menyebutkan angka			Anak mampu mencocokkan symbol angka dan benda dengan tepat dan tanpa bantuan guru.	76-100 (BSB)
2.	anak mampu menjumlahkan dan mengurangi bilangan	Anak belum mampu menjumlahkan dan mengurangi bilangan dengan benar	1-25 (BB)			
		anak mampu menjumlahkan dan mengurangi bilangan dengan bantuan guru	26-50 (MB)			
		anak mampu menjumlahkan dan mengurangi bilangan sesuai arahan guru	51-75 (BSH)			
		anak mampu menjumlahkan dan mengurangi angka tanpa arahan dari guru dengan tepat.	76-100 (BSB)			
3.	anak mampu mencocokkan simbol angka dan benda	Anak belum mampu mencocokkan symbol angka dan jumlah benda.	1-25 (MB)			
		Anak mampu mencocokkan symbol angka dan jumlah benda dengan bantuan guru	26-50 (BB)			
		Anak mampu mencocokkan symbol angka dan jumlah benda dengan tepat sesuai arahan guru	51-75 (BSH)			

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dianggap berhasil ketika anak-anak berhasil menyelesaikan minimal 3 dari 5 tugas dengan kebenaran mencapai 70% atau mencapai kriteria BSH dan BSB. Dari jumlah anak. Jika kriteria ini terpenuhi, maka pemberian tugas dianggap sukses. Namun, jika dampak dari tindakan belum mencapai standar yang ditetapkan, penelitian akan diteruskan dengan perbaikan pada siklus kedua. Perbaikan ini didasarkan pada evaluasi proses dan hasil dari tindakan sebelumnya, bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran anak dalam berhitung menggunakan Media Papan Dadu di TK Rizky Ananda Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Rizky Ananda memiliki jumlah peserta didik sebanyak 18 orang. Dengan jumlah guru 2 orang. Tk rizky Ananda memiliki 2 kelompok kelas, yaitu TK A dan TK B. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada kelompok B yang berjumlah 15 orang, untuk melaksanakan penelitian perkembangan kognitif ini. Penilaian perkembangan kognitif anak ini menggunakan test yang telah ditetapkan. Dalam test tersebut berisikan 8 butir pertanyaan yang berkaitan tentang bilangan dan logika berpikir. Peneliti menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{nilai anak}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus tersebut, peneliti mendapatkan hasil yang akan dijabarkan didalam tabel berikut.

No	Nama Siswa	Tahapan-tahapan penelitian		Keterangan
		Pre test	Post test	
1.	Keysha	50	75	Anak mengalami peningkatan

				dan sudah mencapai dengan kriteria penilaian.	9.	Fadhil	37,5	62,5	Anak mengalami peningkatan dan sudah mencapai dengan kriteria penilaian.
2.	Azka	62,5	87,5	Anak mengalami peningkatan dan sudah mencapai kriteria penilaian.	10	Nazla	62,5	87,5	Anak mengalami peningkatan dan sudah mencapai kriteria penilaian
3.	Zhaffran	75	100	Anak sudah mencapai kriteria penilaian dengan baik.					
4.	Yusuf	50	87,5	Anak mengalami peningkatan dan sudah mencapai kriteria penilaian					
5.	Humairah	75	100	Anak sudah sangat mampu untuk mengerjakan test setelah mendapatkan stimulasi dari media papan dadu					
6.	Qolby	25	62,5	Anak belum mampu mencapai kriteria yang telah ditetapkan.					
7.	Khaira	50	87,5	Anak mengalami peningkatan dan sudah mencapai kriteria penilaian					
8.	Felisha	50	75	Anak mengalami peningkatan dan sudah mencapai dengan kriteria penilaian.					

Berdasarkan tabel berikut diketahui bahwa saat menjalani pretest hanya anak yang masih mendapat nilai dibawah target pembelajaran. Sebanyak 5 orang anak, mencapai kriteria MB, 1 orang anak mencapai kriteria BB, dan ada 4 orang anak yang mencapai BSH. Berdasarkan hasil pretest didapatkan masih ada 60% anak yang belum memenuhi kriteria. Sehingga peneliti melanjutkan kegiatan observasi dengan menggunakan media papan dadu untuk meningkatkan kognitif anak. Lalu setelah menerapkan media papan dadu dalam meningkatkan kognitif anak pada pembelajaran, didapati hasil bahwa capaian perkembangan sangat meningkat sangat pesat. Hal ini dibuktikan bahwa seluruh anak mencapai kriteria yang telah ditentukan, yaitu ada 5 orang yang mencapai kriteria BSH dan ada 5 orang yang mencapai BSB. Sehingga diketahui bahwa media papan dadu sudah melebihi target pembelajaran yaitu 70%.

Penggunaan media papan dadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Meuthia, N., & suyadi bahwa pengembangan kognitif harus didukung dengan media yang tepat. Hal ini juga diperkuat oleh Masganti dalam bukunya yang mengungkapkan bahwa menggunakan permainan dalam proses pembelajaran dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dan dapat membantu memahami dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Papan dadu merupakan bagian penting dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan minat anak. Papan dadu merupakan salah satu media dalam mengembangkan kognitif anak, kemudian didalam buku khadijah bahwa media merupakan segala alat fisik yang menyajikan suatu pesan dengan tujuan untuk menstimulasi perkembangan anak. (Agustini, D.R & Rofiqoh, D. 2020).

Media merupakan segala alat fisik yang ditunjukkan, diperlihatkan, dan didengar yang menyajikan suatu pesan. Kemudian pendapat dari icam sutisna yang mengungkapkan bahwa Media dapat menstimulasi anak, melatih kemampuan berpikir anak ,melatih intelegensi,melatih kemampuan memecahkan masalah, serta dapat melatih imajinasi anak. (Izzati,L & Yulsyofriend, Y. 2020)

Manfaat dari adanya media pembelajaran papan dadu bagi anak dapat meningkatkan motivasi belajar, merangsang perkembangan anak dalam berfikir serta menganalisis, menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang menyenangkan,memberikan dan meningkatkan pembelajaran yang bervariasi bagi anak serta anak dapat mudah memahami pembelajaran. (Laely, K. 2013)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan tentang penelitian Tindakan kelas untuk meningkatkan kognitif anak di TK Rizky Ananda dengan menggunakan media papan dadu dikatakan berhasil dan melebihi target presentase yang telah diharapkan penulis. Selain itu peningkatan kriteria pencapaian anak disetiap siklusnya meningkat secara signifikan. Penelitian pre test menunjukkan bahwa hanya 40 % anak yang mencapai target penelitian dan setelah menggunakan media papan dadu pencapaian perkembangan kognitif melebihi target yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustini, D. R., & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 1-14.

Aziz, A., & Masruri, A. (2022). Aktivitas Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini dengan Pendekatan Psikologi Humanistik Carl R. Rogers. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(02), 64-78.

Ismail, I. (2020). Perkembangan kemampuan aspek kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 12(2), 255-281.

Izzati, L., & Yulsyofriend, Y. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472-481.

Kasriyati, D., Wahyuni, S., & Reswita, R. (2021). Pelatihan Perencanaan Dan Penerapan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD Kecamatan Rumbai Pesisir. In *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*. 4 (2), 34-39

Laely, K. (2013). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan media kartu gambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 300-319.

Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152.

Marwiyati, S. (2021). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 135-149.

Maujud, F. (2018). Implementasi fungsi-fungsi manajemen dalam lembaga pendidikan islam (studi kasus pengelolaan Madrasah Ibtidaiyah Islahul Muta'allim Pagutan). *Jurnal Penelitian Keislaman*, 14(1), 31-51.

Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.

Purnamasari, A., & Nurhayati, N. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 124-132.

- Rahmalia, D., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Media papan flanel untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 605-618.
- Sukatin, E. R. Z., Tasifah, S., Triyanti, N., Auliah, D., Laila, I., & Patimah, S. (2020). Pendidikan anak dalam Islam. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 185-205.
- Tanfidiyah, N., & Utama, F. (2019). Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(3), 9-18.
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif stimulasi kemampuan kognitif melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183-190.
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17-24.