

EFEKTIVITAS ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Peby Dwi Damayanti¹, Heri Yusuf Muslihin², Taopik Rahman³

Universitas Pendidikan Indonesia

pebydwidamayanti@upi.edu

Abstract

The purpose of writing this article is to find out whether educational game tools are effective for early childhood cognitive development. This research is library research, namely research that uses library data collection methods, or research whose objects are extracted from various library information (books, encyclopedias, scientific journals, and documents). The effectiveness of the Educational Game Tool (APE) is quite effective on Early Childhood Cognitive Development. There are several educational game tools, both modern and traditional that are useful for improving children's cognitive development, including 1) Role playing, 2) Congklak, 3) Playing Legos, 4) Puzzles. It can be said that through some educational game tools it is effective to improve children's cognitive development such as puzzle games, congklak, and so on, while some educational games are not effective to improve early childhood cognitive development.

Keywords: *Cognitive Development, Educational Game Tools, Early Childhood*

Abstrak : Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk mengetahui apakah alat permainan edukatif efektifitas untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, yaitu serangkaian penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang objek penelitiannya digali dari berbagai informasi kepustakaan (buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, dan dokumen). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) cukup efektif terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Adapun beberapa alat permainan edukatif baik modern atau tradisional yang bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak antara lain, 1) Bermain peran, 2) Congklak, 3) Bermain Lego, 4) Puzzle. Dapat disimpulkan bahwa melalui beberapa alat permainan edukatif, efektif meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini seperti pada permainan puzzle, congklak, dan lain sebagainya, sedangkan beberapa permainan edukatif tidak efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini, Perkembangan Kognitif

PENDAHULUAN

Undang-Undang No 17 tahun 2016 tentang Perlindungan anak menyatakan bahwa “Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan” (Gandana & Gunawan., 2021). Makna anak dalam undang-undang ini memberikan pengertian terkait anak yang wajib mendapat perlindungan dari orang tua dan orang dewasa lainnya. Aristoteles mengemukakan bahwa anak adalah individu pada periode usia 0-2 tahun, Hurlock mengemukakan bahwa anak merupakan individu sejak dalam kandungan sampai usia 17 tahun, sedangkan John Locke mengemukakan anak adalah tabula rasa yang dapat diukir oleh siapapun yang ada dekat dengan kehidupannya (Gandana & Gunawan., 2021). Pada masa anak-anak, mereka akan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan menyimpulkan, dan mengemukakan hal yang ditemukan di lingkungan sekitar. Hal ini berhubungan dengan perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif anak merupakan hasil proses penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada dalam struktur kognitif anak (asimilasi) dan mengalami proses penyatuan informasi baru dengan informasi yang telah ada dalam skema sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata (pengalaman) anak (akomodasi). Menurut Slavin., 1994) fase perkembangan kognitif anak berada pada fase pra operasional yang mencakup tiga aspek:

1. Berpikir simbolik, yaitu kemampuan berpikir yang berhubungan dengan objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak nyata.
2. Berpikir egosentris, yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan pandangannya sendiri.
3. Berpikir intuitif, yaitu kemampuan untuk melakukan sesuatu seperti menggambar, menyusun balok, tetapi anak tidak mengetahui alasan mereka melakukannya. Supaya perkembangan kognitif berkembang secara optimal maka pembelajaran anak usia dini sebaiknya dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Sehingga perlu bantuan atau peran pendidik dalam membantu anak memilih strategi belajar. Strategi belajar yang diajarkan oleh

pendidik dengan bantuan media pembelajaran dapat mengurangi pembelajaran yang monoton (Kuswanto & Suyadi., 2020: 119).

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu meningkatkan semangat anak dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi, serta membantu membangkitkan motivasi dan stimulus pada kegiatan pembelajaran (Sholikha & Rocmah., 2021). Dengan penggunaan media yang baik maka anak tidak mudah bosan dan suasana belajar lebih menarik serta membangkitkan rasa senang pada peserta didik (Arsyd., 2012) dalam (Kuswanto & Suyadi., 2020). Widyastuti (2017), mengatakan bahwa permainan diharapkan dapat merangsang imajinasi anak. Mulyasa (2014), mengemukakan ketika bermain anak menjalin kemampuan sosial, kognitif, spiritual, moral, emosional secara bersamaan serta mengungkapkan pemikiran, keinginan, perasaan dan menjelajahi lingkungannya.

Piaget mengemukakan bermain merupakan kebutuhan anak, dapat menimbulkan rasa senang, memberikan kesempatan eksplorasi, menemukan dan menggunakan benda yang ada di sekitarnya, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan serta mendapat pengetahuan baru, dengan bermain proses pembelajaran bagi anak sangat menyenangkan (Wijaya., 2009). Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas alat permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Permainan edukatif merupakan permainan yang memiliki unsur mendidik serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri (Uliyah & Isnawati, 2019). Menurut Khobir (2009) permainan edukatif merupakan kegiatan menyenangkan serta cara pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat seperti pengelompokan, bongkar pasang, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, menyusun, dan lain sebagainya. Saputra (2019) mengemukakan tidak semua permainan edukatif dapat dikategorikan sebagai edukatif. Nilai edukatif bisa didapatkan bila ada hal-hal yang bermanfaat bagi penggunaannya. Kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan konsentrasi, dan lain sebagainya. Hal-hal yang dapat menjadi acuan permainan yang digunakan serta bersifat edukatif atau tidak:

1. Sesuai dengan sasaran, jika sasaran dari permainan untuk mengembangkan kognitif, efektif, bahasa, agama, sosial emosional, ataupun psikomotorik anak. Maka permainan tersebut dikategorikan sebagai permainan edukatif.
2. Multifungsi, bila permainan tidak mengembangkan kognitif, agama, bahasa, efektif, sosial emosional, ataupun psikomotorik melainkan penggabungan dua atau seluruh rana tersebut, maka permainan itu dikategorikan permainan edukatif.
3. Sesuai dengan tujuan, bila tujuan permainan jelas dan memiliki nilai edukatif. Misalnya, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, melatih kepemimpinan, mengklarifikasi nilai, ketangkasan, kemampuan berpikir cepat, berpikir kreatif, dan lain sebagainya.
4. Melatih konsep-konsep dasar, permainan edukatif banyak yang menstimulus konsep tentang penjumlahan, pengurangan, pengenalan angka, pengenalan huruf, perkalian, memilih strategi, menghargai pendapat, dan konsep lainnya, jika permainan tersebut melatih konsep dasar, maka permainan tersebut dapat dikatakan permainan edukatif
5. Merangsang kreativitas, bila permainan tersebut mendorong anak berpikir kreatif, bisa disebut permainan edukatif.

Adapun manfaat permainan edukatif bagi anak: 1) melatih konsentrasi, permainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak dalam berkonsentrasi misalnya pada saat menyusun puzzle, anak dituntut untuk fokus pada bentuk atau gambar didepannya. 2) melatih kemampuan motorik, permainan edukatif akan menstimulasi motorik halus dan motorik kasarnya. Motorik halus diperoleh ketika anak meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan lain sebagainya, sedangkan motorik kasar diperoleh saat menggerak-gerakan mainannya, melempar, mengangkat dan lain sebagainya. 3) melatih bahasa dan wawasan, permainan edukatif sangat baik apabila dibarengi dengan penuturan cerita, hal ini meningkatkan kemampuan berbahasa jugs keluasan wawasannya. 4) mengenalkan warna dan bentuk, dengan permainan edukatif anak dapat mengenal ragam bentuk dan warna.

Berdasarkan beberapa paparan diatas, ada beberapa permasalahan yang harus diselesaikan dan harus dijawab. Permasalahan tersebut yaitu apakah alat permainan edukatif dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Adapun tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk mengetahui apakah alat permainan edukatif efektivitas untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Manfaat dari penulisan artikel ini secara teoritis mengkaji tentang efektivitas alat permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak. Permainan edukatif tersebut cukup efektif dala berbagai bidang pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, yaitu serangkaian penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang objek penelitiannya digali dari berbagai informasi kepustakaan (buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, dan dokumen) Syaodih, (2009). Menurut Imam M (2010), penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang menggali atau penemuan dari literatur yang berorientasi akademis. Data yang dipakai dalam penelitian ini merupakan data sekunder. Data sekunder adalah data yang tidak dapat diperoleh dengan pengamatan langsung. Namun, data tersebut berasal dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Sumber dari data sekunder adalah artikel atau jurnal tentang metodologi efektivitas permainan edukatif (ape) terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, dan dari buku-buku terkait yang tersedia dalam bentuk laporan ilmiah.

Strategi pencarian artikel publikasi dengan kata kunci Google Scholar dan strategi akses pencarian jurnal terkenal lainnya dengan kata kunci pilihan yaitu, alat permainan edukatif, perkembangan kognitif, dan anak usia dini. Artikel atau jurnal yang memenuhi kriteria akan digunakan untuk analisis lebih lanjut. Tinjauan pustaka ini menggunakan literatur yang dapat diakses secara full-text dalam format pdf dan jurnal peer-review (ilmiah). Kriteria jurnal yang direview adalah artikel jurnal penelitian bahasa Indonesia tentang permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Kemudian jurnal yang memenuhi kriteria diperiksa, maka jurnal yang memenuhi kriteria dikumpulkan dan dibuat ringkasan, meliputi nama peneliti, tahun jurnal diterbitkan, tujuan penelitian, sampel, instrumen (pengukuran),

dan ringkasan hasil temuan. Ringkasan jurnal tersebut ditulis dalam hasil dan pembahasan berdasarkan penulis jurnal (tahun), judul, dan hasil studi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. *Review* 14 Artikel

No	Penulis Artikel (Tahun) dan Judul	Hasil <i>Study</i>
1	Wifroh (2014). "Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif".	Perkembangan kognitif anak belum berkembang, maka dari itu penulis artikel tersebut menyarankan agar perkembangan kognitif anak berkembang diperlukan alat permainan edukatif (APE) untuk menstimulasi kognitifnya.
2	Muazzomi (2017). "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint".	Hasil studi ini menyebutkan bahwa pengembangan APE pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, pembelajaran ini sudah layak digunakan.
3	Musi & Sadaruddin, dkk (2017). "Implementasi Permainan Edukatif berbasis Budaya Lokal untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak".	Hasil studi menyebutkan bahwa implementasi alat permainan edukatif berbasis budaya lokal mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan pada Tk teratai dapat meningkat.
4	Astini & Nurhasanah, dkk (2017). "Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini".	Hasil studi ini menyatakan bahwa, lembaga PAUD/TK memiliki alat permainan edukatif untuk menstimulasi motorik halus anak, akan tetapi alat permainan edukatif untuk pengembangan motorik halus anak belum terpenuhi.
5	Muloke & Ismanto, dkk (2017). "Pengaruh Alat Permainan Edukatif	Hasil studi menyatakan bahwa, terdapat pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan

	(<i>PUZZLE</i>) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan”.	kognitif anak usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.
6	Solfema & Wahid, dkk (2018). “Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini”.	Hasil studi menyatakan bahwa, dalam pembelajaran di lembaga PAUD anak-anak sudah mampu menggunakan alat permainan edukatif dengan memanfaatkan bahan lingkungan dari daerah setempat.
7	Veronica, (2018). “Permainan Edukatif dan Perkembangan kognitif Anak Usia Dini”.	Hasil studi menyatakan bahwa, alat permainan edukatif dapat mengembangkan kognitif anak usia dini, baik permainan edukatif tradisional maupun modern.
8	Priyanti, (2019). “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Sulah Nyandah untuk Meningkatkan Karakter pada Anak”.	Hasil studi ini menyatakan bahwa, penerapan alat permainan edukatif sulah nyandah berperan dalam meningkatkan karakter anak melalui berbagai kegiatan. Alat permainan edukatif sulah nyandah ini dapat diaplikasikan di berbagai lembaga PAUD dengan kekhasan dan adat masing-masing daerah.
9	Hasanah, (2019). “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung”.	Hasil studi ini menyatakan bahwa, penggunaan alat permainan edukatif bisa diperoleh dengan memprioritaskan segi kebermanfaatannya yang berdampak pada kemampuan kognitif, seni, bahasa, fisik motorik dan lain sebagainya.
10	Trimantara & Mulya, dkk (2019). “Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5	Hasil studi ini menyatakan bahwa, perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan

	tahun melalui Alat Permainan Edukatif <i>PUZZLE</i> ”.	edukatif belum berkembang secara maksimal.
11	Syafrina & Adiningsih (2020). “Efektivitas Bermain Lego untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 tahun”.	Hasil studi ini menyatakan bahwa, bermain lego tidak dapat meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik pada usia 4-5 tahun, akan tetapi modul di Robokidz mampu meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.
12	Wahyuningrum & Prameswari, dkk (2020). “Motivasi Orang Tua sebagai Determinan Pemberian Stimulasi Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) pada Anak Usia Pra-Sekolah”.	Hasil studi ini menyatakan bahwa, motivasi orang tua menjadi faktor yang dapat mempengaruhi pelaksanaan pemberian stimulasi melalui alat permainan edukatif pada anak usia pra-sekolah.
13	Jazariyah & Latifah, dkk (2021). “Persepsi Orangtua terhadap Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini”.	Hasil studi ini menyatakan bahwa, orang tua menyadari jika menggunakan barang bekas manfaatnya sangat banyak, salah satunya mengurangi sampah dan lain sebagainya, akan tetapi dalam penggunaan alat permainan edukatif sebanyak 48% orang tua tidak setuju karena beberapa orang tua menganggap tingkat kemenarikannya kurang tinggi.
14	Palupi & Watini (2022). “Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan”.	Hasil studi menyatakan bahwa, model atik efektif dalam meningkatkan kognitif anak usia dini melalui permainan tata balok.

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 6 artikel dari 14 artikel yang membahas mengenai efektivitas alat permainan edukatif (ape) terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Uraian tersebut dipresentasikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Artikel yang berkaitan dengan Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

No	Penulis (tahun)	Pemeriksaan Permainan edukatif	Pembahasan Perkembangan Kognitif
1	Muhammad Busyro Kari, Siti Herlinah Wifroh (2014).	Dilakukan secara langsung	Membahas perkembangan kognitif
2	Nyimas Muazzomi (2017).	Dilakukan secara langsung	Tidak membahas perkembangan kognitif
3	Muhammad Akil Musi, Sadaruddin, Mulyadi (2017).	Dilakukan secara langsung	Tidak membahas perkembangan kognitif
4	Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha (2017)	Dilakukan secara langsung	Membahas perkembangan kognitif
5	Nina Veronica (2018)	Tidak dilakukan secara langsung	Membahas perkembangan kognitif
6	Rizqi Syafrina, Vivi Endang Adiningsih (2020)	Dilakukan secara langsung	Membahas perkembangan kognitif

Muhammad Busyro Kari, Siti Herlinah Wifroh (2014) dalam artikelnya yang berjudul “Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif?”. Menjelaskan bahwa alat permainan edukatif dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Alat permainan edukatif yang bisa digunakan seperti permainan boneka-bonekaan, peralatan dokter, dan peralatan memasak, permainan tersebut dapat digunakan dalam bermain peran dengan bantuan

guru atau orang tua, hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti sosial emosional dan bahasa.

Nyimas Muazzomi (2017) dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint”. Menjelaskan bahwa alat permainan edukatif dengan menggunakan tahapan ADDIE (*Analysis, design, development or production, implementation or delivery and evaluation*), pembelajaran ini sudah layak dan dapat digunakan. Berdasarkan penilaian ahli materi pembelajaran ini ditujukan sangat baik dan penilaian ahli media berkriteria baik, dan penilaian dari guru berkriteria baik serta pengamatan peserta didik mengenai penggunaan, sikap, dan ketertarikan anak berada dalam kriteria sangat baik.

Muhammad Akil Musi, Sadaruddin, Mulyadi (2017) dalam artikelnya yang berjudul “ Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal untuk mengenal Konsep Bilangan pada Anak”. Menjelaskan bahwa permainan edukatif berbasis budaya lokal dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak TK Teratai Kota Makassar. Siklus I menyatakan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada dalam kategori cukup, sedangkan siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada dalam kategori baik.

Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha (2017) dalam artikelnya yang berjudul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (*PUZZLE*) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan”. Menjelaskan bahwa perkembangan kognitif sebelum diberi stimulus alat permainan edukatif di desa tersebut yaitu mulai berkembang. Setelah diberi stimulasi alat permainan edukatif di desa tersebut yaitu berkembang sesuai harapan. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh alat permainan edukatif (*puzzle*) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa Linawan.

Nina Veronica (2018) dalam artikelnya yang berjudul “Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, baik permainan edukatif modern maupun tradisional. Hal tersebut dapat membantu orang tua dan

guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini melalui permainan edukatif yang sesuai dengan kegunaan dan tujuan untuk perkembangan anak.

Rizqi Syafrina, Vivi Endang Adiningsih (2020) dalam artikelnya yang berjudul “Efektivitas Bermain Lego untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 tahun”. Menjelaskan bahwa bermain lego tidak meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, tetapi berdasarkan analisis data bermain lego mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, yang ditunjukkan dengan meningkatnya skor observasi perkembangan kognitif berpikir simbolik.

Berdasarkan hasil *literature* diatas dapat disimpulkan bahwa Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) cukup efektif terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Adapun beberapa alat permainan edukatif baik modern atau tradisional yang bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak antara lain.

1. Bermain peran, permainan ini anak menggunakan benda nyata karena anak belum bisa berfikir secara abstrak
2. Congklak, permainan ini dapat membantu anak berlatih berhitung.
3. Bermain lego, permainan ini membantu anak mengembangkan keterampilan berfikir, klasifikasi, konsentrasi, serta kemampuan memasangkan sesuatu dengan pasangannya.
4. Puzzle, permainan ini membantu anak untuk pemecahan masalah, pengelolaan informasi, pemahaman pertimbangan dan keyakinan pada diri anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penulisan dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa melalui beberapa alat permainan edukatif, efektif meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini seperti pada permainan *puzzle*, congklak, dan lain sebagainya, sedangkan beberapa permainan edukatif tidak efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penulisan artikel ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pembelajaran melalui alat permainan edukatif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran di Paud atau Tk.
2. Pembelajaran melalui alat permainan edukatif dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.
3. Diharapkan kepada peneliti atau penulis dalam bidang pendidikan dapat lebih lanjut meneliti, pendekatan atau pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, I. N. S. U. (2019). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Gandana, Gunawan. 2021. *Perlindungan & Peran Ayah dalam Pengasuhan Anak Usia Dini*. Bandung: Seameo Cececep.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>
- Jazariyah, J., Latifah, E., & Atifah, N. Z. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 180–190. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5038>
- Karim, M. B. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2), 103–113.
- Kayu, M. 2016. *Manfaat Mainan Edukatif*. [Online] Tersedia: [https://mainankayu.com/40/artikel-terbaru/Jul2016/manfaat-mainan-edukatif-bagi-anak.html#:~:text=Mainan%20edukatif%20adalah%20mainan%20yang,ke%20mampuan%20berpikir\)%20dan%20juga%20psikosial](https://mainankayu.com/40/artikel-terbaru/Jul2016/manfaat-mainan-edukatif-bagi-anak.html#:~:text=Mainan%20edukatif%20adalah%20mainan%20yang,ke%20mampuan%20berpikir)%20dan%20juga%20psikosial).
- Konsep, M., Pada, B., & Usia, A. (2021). 1)*, 2). 5(2), 79–88.
- Kuswanto, A. V. (2020). *E ISSN: 2685-0281 (online) Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. 4197.
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 133–142. <http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/110>

- Muloke, I. C., & Bataha, Y. (2017). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan*. 5, 1–6.
- 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.
- Palupi, R., & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 621–627. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.466>
- Rosyadi, M. I. (2020). Pengembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Media Bermain. *Al-Hikmah Way Kanan*, 01(01), 1–6.
- Sakti, S. P., Raya, J., & No, H. (n.d.). *ISSN : 2580 – 4197 (Print). 4197*, 109–114.
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>
- Solfema, S., Wahid, S., & Pamungkas, A. H. (2018). Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Kolokium Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 107–111. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i2.12>
- Suryana, D. (n.d.). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak by Dr. Dadan Suryana (z-lib.org).pdf*.
- Syafrina, R., & Adiningsih, V. E. (2020). Efektivitas Bermain “Lego” Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun. *Motiva Jurnal Psikologi*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.31293/mv.v3i1.4797>
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Veronica, N. (2018). Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55.
- Wahyuningrum, T., Prameswari, V. E., & Yulianti, I. (2020). Motivasi Orang Tua Sebagai Determinan Pemberian Stimulasi Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Anak Usia Pra Sekolah. *Journal of Health Science and Prevention*, 4(2), 105–110. <https://doi.org/10.29080/jhsp.v4i2.272>