

ANALISIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENDUKUNG PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Rina Windah Astuti¹, Nafa Dela Rahmadani², Sruni Rama Lestari³

¹²³Universitas Jambi

rinawindaastuti3333@gmail.com¹, nafadellarahmadani@gmail.com²,

sruniramalestari768@gmail.com³

Diterima: 12 Oktober 2021, **Direvisi:** 6 November 2024, **Diterbitkan:** 18 Desember 2024

Abstrak

Usia dini adalah periode penting untuk mengoptimalkan potensi anak, di mana peran orang tua dan guru sangat krusial. Pendidikan anak usia dini menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi dan pembelajaran. Usia dini adalah periode penting untuk mengoptimalkan potensi anak, di mana peran orang tua dan guru sangat krusial. Pendidikan anak usia dini menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi dan pembelajaran. perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya pada tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), dapat dioptimalkan melalui permainan edukatif baik modern maupun tradisional, seperti puzzle, bermain peran, dan congklak. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan desain library reseach (studi pustaka). Data dikumpulkan dengan menelaah literature dan pustaka yang kemudian dihubungkan dengan penelitian untuk mendapat jawaban atas pertanyaan yang dirumuskan. Penelitian menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolis, memecahkan masalah, dan melatih keterampilan berhitung, dengan beberapa studi mencatat peningkatan aspek kognitif hingga 94,73%.

Keywords: Perkembangan Kognitif; AUD; Permainan Edukatif; Tahap Praoperasional

Abstract

Early childhood is an important period for optimizing children's potential, where the role of parents and teachers is very crucial. Early childhood education creates an environment that supports exploration and learning. Early childhood is an important period for optimizing children's potential, where the role of parents and teachers is very crucial. Early childhood education creates an environment that supports exploration and learning. Early childhood cognitive development, especially at the preoperational stage (2-7 years old), can be optimized through educational games, both modern and traditional, such as puzzles, role playing and congklak. The method in this research is qualitative with a library research design. Data was collected by reviewing literature and literature which was then connected to research to obtain answers to the questions formulated. Research shows that this game is effective in developing symbolic thinking skills, problem solving, and practicing numeracy skills, with some studies recording increases in cognitive aspects of up to 94.73%.

Keyword: Cognitive Development; Early Childhood; Educative Game; Preoperational Stage

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan periode penting dalam kehidupan manusia, di mana anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat (lihat Murniati dkk., 2024; Nasution dkk., 2023; Prasetyo, 2020). Fase ini sangat sensitif, karena berbagai aspek perkembangan anak, seperti fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan kognitif, berkembang dengan cepat. Anak-anak usia dini memiliki karakteristik unik, termasuk sifat egosentris, rasa ingin tahu yang tinggi, kecenderungan sosial, kreativitas, dan kemampuan konsentrasi yang singkat.

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan anak usia dini merupakan fase krusial yang sangat peka. Pada masa ini, jiwa anak sangat terbuka dan setiap pengalaman yang mereka alami di bawah usia tujuh tahun akan membentuk dasar jiwa yang kuat dan langgeng. Oleh karena itu, pendidikan di masa ini bertujuan untuk memperkaya jiwa anak tanpa mengubah dasar jiwanya. Pendidikan anak usia dini seharusnya memberikan kebebasan kepada anak-anak selama tidak menimbulkan risiko berbahaya. Hal ini penting untuk memupuk rasa percaya diri, kreativitas, dan kemandirian anak.

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah proses yang fundamental dalam membentuk kemampuan berpikir, memahami informasi, serta memecahkan masalah. Masa kanak-kanak awal, sering disebut sebagai periode emas, yang merupakan fase krusial karena otak anak berkembang sangat pesat. Pada tahap ini, anak belajar mengenali dunia melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas bermain yang berorientasi edukasi (lihat Arkam dkk., 2024; Nasution dkk., 2023; Sabani, 2019). Pentingnya aspek kognitif dalam kehidupan anak usia dini

membuat stimulasi yang tepat menjadi sangat diperlukan.

Permainan edukatif telah lama diakui sebagai metode yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak (lihat Susanti dkk., 2023; Hidayanah dkk., 2022; Damayanti dkk., 2022). Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan tantangan intelektual yang mendorong anak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami pola serta hubungan antar objek (Veronica, 2015). Bermain peran, misalnya, membantu anak memahami konsep sosial dan simbolik, sementara permainan manipulatif seperti puzzle merangsang kemampuan berpikir logis dan koordinasi motoric.

Penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dan guru sangat penting dalam menentukan efektivitas permainan edukatif. Orang tua yang aktif terlibat dalam memilih dan mendampingi aktivitas bermain anak dapat meningkatkan interaksi belajar yang berkualitas. Syamsuardi (2023) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat mempercepat penguasaan konsep-konsep dasar seperti pengenalan pola, logika spasial, dan perhitungan matematis sederhana.

Namun, masih terdapat tantangan dalam implementasi permainan edukatif di berbagai lingkungan. Tidak semua orang tua atau guru memahami cara memilih permainan yang tepat, serta bagaimana memberikan stimulasi yang optimal sesuai dengan usia anak. Selain itu, perbedaan akses terhadap alat permainan berkualitas menjadi kendala tersendiri, terutama di wilayah dengan keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu, strategi yang terencana dan dukungan dari berbagai pihak menjadi kunci dalam mengoptimalkan manfaat permainan edukatif.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Fokus penelitian meliputi identifikasi jenis permainan yang efektif, peran pendukung dalam penerapannya, serta strategi optimal yang dapat diterapkan untuk memastikan bahwa permainan edukatif berkontribusi secara maksimal dalam membangun kemampuan kognitif anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur deskriptif untuk menganalisis pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Data diperoleh dari sumber-sumber sekunder seperti jurnal, buku, dan artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Proses analisis dilakukan dengan membandingkan temuan-temuan dari berbagai literatur terkini untuk mengidentifikasi jenis permainan edukatif yang efektif, serta dampaknya terhadap kemampuan berpikir anak. Analisis ini bertujuan memberikan wawasan tentang peran permainan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dan menyusun strategi implementasi yang optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah segala jenis permainan yang didesain untuk memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pembelajaran kepada pemainnya, khususnya anak-anak. Ini merupakan kegiatan yang menyenangkan dan berfungsi sebagai metode atau sarana pendidikan yang bersifat mendidik. Terlebih lagi, Alat Permainan Edukatif memiliki peran signifikan dalam mendukung perkembangan fisik serta seluruh aspek perkembangan anak, termasuk aspek

moral dan agama, bahasa, kognitif, fisik, dan sosial-emosional. Penggunaan alat permainan edukatif dapat merangsang kegiatan bermain yang berkualitas dan membantu menemukan bakat yang dimiliki oleh anak. Selain itu dalam menggunakan alat permainan edukatif ini bersifat tidak mendesak anak dengan rasa tanggung jawab yang berlebihan, memberikan kebebasan tetapi pada batas, yang artinya memberikan kebebasan anak untuk bermain dengan alat edukatif namun masih dalam kegiatan dengan tujuan yang mendidik.

Definisi Kognitif dan Tahapan Perkembangannya

Kognitif adalah bentuk berpikir yang melibatkan kemampuan seseorang dalam mengevaluasi, menghubungkan, dan mempertimbangkan peristiwa. Proses kognitif ini terkait dengan tingkat kecerdasan individu, yang mencakup beragam minat yang difokuskan pada ide-ide dan pembelajaran (Susanto, 2011:23).

Berdasarkan definisi tersebut, perkembangan kognitif dapat dianggap sebagai bentuk penalaran yang dimiliki oleh setiap individu dan berkembang seiring dengan peristiwa yang terjadi melalui tahapan perkembangan anak sesuai dengan usianya. Bruner menjelaskan bahwa anak-anak belajar melalui tiga tahap, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap enaktif, anak berkomunikasi dengan objek, manusia, dan peristiwa, belajar memahami nama, serta merekam ciri benda dan kejadian.

Pada tahap ikonik, anak mengembangkan simbol melalui benda. Sedangkan pada tahap simbolik, anak belajar berpikir abstrak dan dapat merangkai serta mengaitkan berbagai benda, manusia, atau objek dari suatu deretan kejadian (Khadijah, 2016:9). Aspek kognitif berkembang pada saat anak sedang bermain. Saat itulah aspek kognitif anak berkembang,

yakni anak dapat menumbuhkan kepedulian, perhatian, dan fokusnya, dapat menunjukkan kreativitas, dapat berpikir lebih luas, dan meningkatkan perspektif. Konsep abstrak juga memerlukan kemampuan kognitif dan berbentuk permainan edukatif agar meresap ke kehidupan anak sehingga anak dapat mencermati lingkungan sekitarnya dengan baik.

Pemahaman manusia melampaui kecerdasan individual dan terbentuk melalui kontribusi dari interaksi dalam masyarakat (Billet, 2003:68). Dalam pertumbuhan kognitif anak usia dini, pengembangan dapat ditingkatkan melalui interaksi, baik melalui permainan atau eksplorasi benda-benda di sekitarnya (Wong, 2017:165-178).

Perkembangan kognitif anak pada usia dini berbeda dengan anak pada usia selanjutnya. Menurut Piaget, anak usia 0-2 tahun berada dalam tahap sensorimotor, di mana mereka memahami dunia melalui tindakan fisik dan respons terhadap rangsangan luar. Progres perkembangan dari refleks sederhana menuju skema terorganisasi terjadi pada periode ini. Sementara itu, anak usia 2-7 tahun berada dalam tahap praoperasional, yang ditandai dengan pemikiran simbolik dan perkembangan bahasa. Meskipun mampu menggunakan bahasa untuk menggambarkan objek dan kejadian, cara berpikir anak belum logis dan belum menyerupai orang dewasa. Anak pada tahap praoperasional mampu berpikir secara simbolik, memungkinkan mereka menyusun kata dan gambar untuk merepresentasikan objek atau tindakan dalam pikiran mereka. Dalam konteks pembelajaran, anak pada tahap ini membutuhkan media konkret untuk membantu mereka mencapai tingkat pemahaman yang lebih baik.

Jenis Permainan Edukatif yang Efektif

Jenis permainan edukatif yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini mencakup berbagai aktivitas yang dapat merangsang kemampuan berpikir logis, kreatif, dan sosial anak. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan tantangan intelektual yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Berikut adalah beberapa jenis permainan edukatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak.

Jenis permainan pertama yang efektif adalah puzzle. Permainan ini membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan mengenali pola. Anak-anak diminta menyusun potongan-potongan menjadi sebuah gambar utuh, yang membutuhkan konsentrasi dan keterampilan analisis. Menurut Soetjiningsih (1995), puzzle mengajarkan anak untuk memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan, sekaligus melatih mereka untuk berpikir secara sistematis. Penelitian Veronica (2015) menunjukkan bahwa puzzle mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun hingga 94,73%.

Permainan kedua adalah bermain peran. Permainan ini memungkinkan anak untuk berpura-pura menjadi tokoh tertentu, seperti dokter, guru, atau pedagang. Bermain peran membantu anak memahami konsep abstrak dan simbolis, serta memperkenalkan mereka pada peran sosial di kehidupan sehari-hari. Worthington & Oers (2016) menyebutkan bahwa bermain peran tidak hanya mendukung perkembangan imajinasi tetapi juga melatih kemampuan komunikasi dan bahasa anak. Misalnya, saat anak bermain sebagai dokter, mereka belajar berinteraksi dengan "pasien," mengenal alat medis, dan memahami tanggung jawab profesi tersebut.

Selanjutnya, permainan tradisional seperti congklak menjadi pilihan permainan yang edukatif sekaligus menghibur. Permainan congklak mengasah kemampuan berhitung, berpikir strategis, dan kesabaran. Dalam permainan ini, anak perlu memindahkan biji congklak ke lubang tertentu untuk mengumpulkan biji sebanyak mungkin. Heryanti (2014) menemukan bahwa permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan logika anak hingga 75%. Selain itu, permainan tradisional seperti congklak juga memperkenalkan anak pada nilai-nilai budaya yang kaya.

Jenis permainan berikutnya adalah permainan mencocokkan, yang melibatkan pengelompokan warna, bentuk, atau gambar. Permainan ini membantu anak mengenali pola, meningkatkan daya ingat, serta melatih kemampuan klasifikasi. Menurut Khobir (2009), mencocokkan adalah aktivitas sederhana namun efektif dalam mendukung kemampuan kognitif dan visual anak.

Selain itu, permainan membangun seperti lego atau balok juga menjadi alat yang sangat efektif. Permainan ini merangsang kreativitas, kemampuan spasial, serta logika anak. Anak-anak diajak untuk membangun struktur dari berbagai bentuk balok, yang melatih mereka untuk berpikir inovatif sekaligus memahami konsep ruang.

Terakhir, permainan manipulatif seperti plastisin atau pasir kinetik memungkinkan anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan imajinasi. Bermain dengan plastisin, misalnya, memberi anak pengalaman sensorik yang kaya sekaligus melatih mereka untuk membentuk dan menciptakan sesuatu dengan tangan mereka. Permainan manipulatif tidak hanya meningkatkan kreativitas tetapi juga membantu anak memahami hubungan sebab-akibat dalam proses pembelajaran.

Dengan memilih permainan yang sesuai, anak-anak tidak hanya mendapatkan hiburan tetapi juga memperoleh manfaat edukatif yang signifikan. Pendampingan orang tua dan pendidik menjadi kunci dalam memastikan setiap jenis permainan tersebut memberikan manfaat optimal sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Manfaat Permainan Edukatif terhadap Kognitif

Permainan edukatif memiliki berbagai manfaat signifikan bagi perkembangan kognitif anak usia dini. Pertama, permainan ini mendukung pengembangan kemampuan berpikir logis dan kritis. Contohnya, permainan puzzle yang melibatkan anak dalam menyusun potongan gambar dapat melatih anak untuk berpikir sistematis dan mengenali pola-pola tertentu. Selain itu, permainan edukatif juga memperkuat memori dan kemampuan anak dalam mengelompokkan serta mengklasifikasikan objek. Permainan seperti mencocokkan gambar, warna, atau bentuk membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif yang esensial.

Lebih lanjut, permainan edukatif mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional melalui aktivitas seperti bermain peran. Dalam permainan peran, anak belajar memahami konsep-konsep sosial, memperluas kosa kata, dan mengembangkan kemampuan komunikasi. Anak juga diajak untuk memahami berbagai peran dalam kehidupan sehari-hari, yang membantunya memahami hubungan sosial dan cara berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, permainan ini memungkinkan anak untuk berimajinasi, yang berperan dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir abstrak mereka.

Permainan edukatif juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan

motorik halus, seperti yang terjadi pada permainan manipulatif, di mana anak dapat berlatih menggenggam, menyusun, dan membentuk objek dengan tangan. Aktivitas-aktivitas ini memberikan stimulasi penting yang mendukung perkembangan kognitif anak, serta mengasah keterampilan yang akan sangat berguna dalam belajar di masa depan.

Secara keseluruhan, permainan edukatif memberikan kontribusi yang luas dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan kognitif anak usia dini, yang mencakup pemecahan masalah, logika, kreativitas, keterampilan sosial, dan motorik.

Strategi Implementasi Permainan Edukatif

Agar permainan edukatif memberikan dampak maksimal, diperlukan strategi implementasi yang tepat, mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang matang. Strategi ini melibatkan peran aktif orang tua, pendidik, dan lingkungan sekitar dalam menciptakan pengalaman bermain yang bermanfaat, menyenangkan, sekaligus mendukung perkembangan kognitif anak secara menyeluruh.

Langkah pertama adalah memilih jenis permainan yang sesuai dengan usia, kebutuhan, dan tingkat perkembangan anak. Permainan yang dipilih harus mempertimbangkan faktor keamanan, kecocokan media, serta tingkat kesulitan. Pemilihan permainan yang terlalu mudah mungkin tidak cukup menantang untuk merangsang perkembangan anak, sedangkan permainan yang terlalu sulit dapat menyebabkan frustrasi dan kehilangan minat. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa permainan sesuai dengan kemampuan dan minat anak. Misalnya, pada tahap praoperasional, anak usia 2-7 tahun dapat diberikan permainan seperti puzzle, yang

merangsang kemampuan berpikir logis, atau permainan peran yang mendukung pengembangan imajinasi dan kemampuan simbolik.

Langkah kedua adalah memberikan pendampingan aktif selama anak bermain. Pendampingan ini tidak hanya bertujuan untuk memastikan anak memahami aturan permainan tetapi juga memberikan bimbingan dan motivasi yang diperlukan. Interaksi yang terjalin antara anak dan orang dewasa selama bermain dapat memperkuat pemahaman anak terhadap konsep-konsep baru yang diajarkan melalui permainan. Sebagai contoh, dalam permainan puzzle, pendamping dapat mengarahkan anak untuk memahami bagaimana setiap potongan saling berhubungan hingga membentuk gambar utuh, sehingga anak belajar tentang logika dan hubungan sebab-akibat.

Pendampingan juga penting untuk membantu anak memahami nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan. Dalam bermain peran, misalnya, anak dapat belajar tentang tanggung jawab, kerja sama, dan empati melalui bimbingan dari orang tua atau pendidik. Worthington & Oers (2016) menyatakan bahwa permainan peran tidak hanya mendukung kemampuan simbolik tetapi juga membantu anak memahami peran-peran sosial dalam kehidupan nyata, seperti menjadi dokter, guru, atau pedagang.

Langkah ketiga adalah menciptakan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan mendukung eksplorasi. Lingkungan yang aman mencakup ruang bebas dari benda tajam, material berbahaya, atau risiko jatuh. Sementara itu, lingkungan yang nyaman mencakup pencahayaan yang baik, ventilasi yang memadai, dan suasana yang mendukung fokus anak selama bermain.

Selain itu, interaksi sosial yang terjadi dalam lingkungan bermain sangat penting

untuk mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak. Menurut Billett (2017), bermain bersama teman sebaya memberikan anak kesempatan untuk belajar berbagi, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara kolektif. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial anak tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka melalui kolaborasi dan diskusi dengan orang lain.

Durasi bermain juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Waktu bermain yang cukup memberikan anak kesempatan untuk menjelajahi berbagai aspek permainan tanpa tekanan waktu. Namun, orang tua dan pendidik perlu memastikan bahwa durasi bermain tidak mengganggu kebutuhan anak akan istirahat, makan, dan kegiatan lain yang mendukung pertumbuhan mereka secara keseluruhan.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, permainan edukatif dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Permainan yang dirancang dengan baik tidak hanya bermanfaat untuk mengembangkan logika dan kreativitas tetapi juga mempersiapkan anak untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam memastikan bahwa pengalaman bermain memberikan manfaat optimal bagi anak selama masa emas perkembangan mereka.

KESIMPULAN

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan proses yang fundamental dalam membentuk kemampuan berpikir, memahami informasi, serta memecahkan masalah. Masa kanak-kanak awal, yang sering disebut sebagai “periode emas,” memberikan peluang besar bagi stimulasi yang tepat untuk mendukung

pertumbuhan otak secara optimal. Salah satu metode efektif untuk merangsang perkembangan kognitif adalah melalui permainan edukatif.

Permainan edukatif terbukti memberikan manfaat yang luas, mulai dari meningkatkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, kreativitas, hingga keterampilan sosial dan emosional. Jenis permainan seperti puzzle, bermain peran, permainan tradisional (congklak), serta permainan mencocokkan dan membangun, memberikan stimulasi intelektual yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Aktivitas ini memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi yang mendalam dengan lingkungan sekitarnya.

Namun, efektivitas permainan edukatif sangat bergantung pada strategi implementasinya. Orang tua dan pendidik memiliki peran kunci dalam memilih permainan yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak, memberikan pendampingan selama bermain, serta menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung eksplorasi. Selain itu, penting untuk memastikan akses terhadap alat permainan edukatif berkualitas, terutama di daerah dengan keterbatasan sumber daya.

Dengan strategi yang terencana dan dukungan yang memadai dari berbagai pihak, permainan edukatif dapat menjadi alat yang efektif untuk membangun kemampuan kognitif anak usia dini. Tujuan akhirnya adalah menciptakan generasi anak-anak yang memiliki kreativitas, inovasi, dan kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi tantangan dunia modern.

REFERENSI

Arkam, R., Suprpto, S., & Arifin, M. Z. 2024. Membangun Karakter Anak: Integrasi

- Budaya Lokal dan Nilai Pancasila di PAUD Ramah Anak. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 853-865. Doi: <https://doi.org/10.19105/kidido.v1i1.15365>
- Asari, I. A. C., Susanti, M., & Gera, I. G. 2023. Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara. *Journal of Global Research Education* 1(1), 53-65. Doi: <https://doi.org/10.62194/v3b25190>
- Beaty, J. J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Terjemahan Arif Rakhman. Jakarta: Jakarta Kencana.
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. 2022. Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 443-455. Doi: <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- Heryanti, V. 2014. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak). *Skripsi*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & Arifin, M. Z. 2022. Permainan Menara Binatang untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 76-85. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Khadijah, K. 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khobir, A. 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 97-208. Doi: <https://doi.org/10.35790/jkp.v5i1.14718>
- Murniati, Y., Ariani, T., Aisyah, S., & Yarni, L. 2024. Perkembangan Usia Dini (Masa Kanak-Kanak Awal). *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 2(1), 332-344. Doi: <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i1.496>
- Nasution, F., Janani, A., Fadila, A. N., Asmidah, A., & Khairiyani, S. 2023. Perkembangan Psikososial Masa Kanak-Kanak Pertengahan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1176-1188. Doi: <https://doi.org/10.56832/edu.v3i3.421>
- Nasution, F., Safitri, A. H., Putri, C. R., & Chairunnisa, H. 2023. Perkembangan Fisik pada Masa Kanak Pertengahan. *Corona: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan dan Kebidanan*, 1(4), 11-19. Doi: <https://doi.org/10.61132/corona.v1i4.47>
- Prasetyo, A. R. 2020. Early Childhood Physical, Cognitive, Socio-Emotional Development. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67-75. Doi: <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v4i2.6049>
- Sabani, F. 2019. Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100. Doi: <https://doi.org/10.58230/27454312.71>
- Soetjningsih, G. R. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Susanti, N. D., Arkam, R., & Mustikasari, R. 2023. Strategi Pengembangan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Media Roda Edukatif pada AUD. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 31-39. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Syamsuardi. 2012. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riatung Barat Kabupaten Bone*. Bone: FIP UNM.
- Veronica, N. 2018. Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2) 49-55. Doi: <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Wong, R. K. S. 2017. Do Hong Kong Parents Engage in Learning Activities Conducive to Preschool Children's Mathematics Development? Dalam Phillipson, S., Gervasoni, A., & Sullivan, P. (Eds.), *Engaging Families as Children's First Mathematics Educators: International Perspectives* (pp. 165-178). Doi: http://dx.doi.org/10.1007/978-981-10-2553-2_10
- Worthington, M. & Oers, B. v. 2016. Pretend Play and the Cultural Foundations of Mathematics. *European Early Childhood Education Research Journal* 24(1), 51-66. Doi: <https://doi.org/10.1080/1350293X.2015.1120520>