



PRATAMA WIDYA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
Volume 8, No. 2, (Oktober 2023) 156-170
pISSN: 25284037 eISSN: 26158396
<http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/PW>

PENGEMBANGAN MEDIA TAMAN BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KIDDI CARE

Oleh:

**Sulastya Ningsih¹, Andi Marshanawiah², Nurul Maulida Alwi³, Ryan Hidayat
Rafi'ola⁴, Iyan Sofyan⁵**

¹PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

²PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

^{3,4}Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

⁵PGPAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan

Email: sulas@ung.ac.id¹, andimarshanawiah@ung.ac.id², maulidanurul@ung.ac.id³,
ryanhidayat@ung.ac.id⁴, iyan@pgpaud.uad.ac.id⁵

Diterima 14 Oktober 2023, direvisi 21 Oktober 2023, diterbitkan 31
Oktober 2023

Abstrak

Perkembangan kognitif merupakan cara anak menyesuaikan diri dan menginterpretasikan objek dengan peristiwa di lingkungan sekitarnya serta membantu anak memecahkan masalah dan mengembangkan daya ingat. Penelitian ini memiliki tujuan menghasilkan produk yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu media Taman belajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini yang bisa digunakan sebagai alat permainan edukatif. Penelitian ini menggunakan *Research and Development* serta menggunakan prosedur penelitian dari *Borg and Gall* dengan melalui beberapa tahapan secara sistematis. Dilakukan berbagai macam rangkaian Uji coba pada penelitian ini yakni uji coba ahli media dan ahli materi, serta uji coba produk di Kiddi Care. Hasil penilaian terhadap kelayakan media memperoleh nilai skor 85% dengan kriteria "Sangat Layak", kemudian penilaian dari ahli materi memperoleh nilai skor 90% dengan kriteria "Sangat Layak". Oleh karena itu produk berupa media Taman Belajar bisa digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik untuk perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Kognitif; Media Taman Belajar; Anak Usia Dini*

Abstract

Cognitive development refers to how children adapt and interpret objects to events in their surrounding environment and help them solve problems and develop memory. This research aims to produce products that can be used as learning media, namely learning garden media, to improve cognitive development in early childhood, which can be used as an educational game tool. This study uses Research and Development and research

procedures from Borg and Gall by systematically going through several stages. Various trials were carried out in this research, namely, media and material experts and product trials at Kiddie Care. The results of the assessment of media suitability obtained a score of 85% with the criteria "Very Appropriate," then the assessment from material experts obtained a score of 90% with the criteria "Very Appropriate." Therefore, the product in the form of Learning Garden media can be used by teachers as an interesting learning media for cognitive development in early childhood.

Keyword: *Cognitive; Learning Garden Media; Early Childhood Education*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang mengalami tahapan perkembangan yang pesat dan anak sedang berada pada masa usia keemasan (*golden age*). Pada masa ini perlu adanya stimulus dan dorongan dari guru ataupun orang tua untuk memfasilitasi perkembangan anak supaya aspek perkembangannya bisa berkembang secara optimal. Masa keemasan (*golden age*) tersebut berada direntangan usia 0-6 tahun. Anak belajar mengenal benda-bendanya disekitarnya, anak belajar perilaku baik dan buruk, mengelola emosi serta mempelajari kosa kata dan mengembangkan kemampuan kognitif untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu sangat perlu dan penting bagi guru dan orangtua dalam mengembangkan segala aspek perkembangan pada anak termasuk perkembangan kognitifnya. Kognitif bisa diartikan sebagai kemampuan belajar atau daya ingat anak untuk mempelajari kemampuan, keterampilan dan pengalaman baru. Keterampilan dalam memahami situasi yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan mengeksplorasi kegiatan yang telah disediakan dan anak mampu memecahkan persoalan permasalahan (Pudjiati, 2011). Tujuan dari pengembangan kognitif pada anak usia dini adalah merangsang kemampuan anak dalam menerima informasi, mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru dalam setiap kegiatan pembelajaran serta anak mampu menganalisis konsep waktu, warna ruang dan anak mampu berpikir logis (Izzati Lailatul, 2020). Kemampuan individu dalam keterampilan *critical thinking*, berpikir logis, kreatif adalah kemampuan yang terus dilakukan distimulus supaya anak bisa belajar dan mandiri dalam melakukan kegiatan.

Perkembangan kognitif anak dapat terjadi sekitar usia anak 2-5 tahun pertama dalam kehidupan anak. Orang tua dan guru perlu memberikan edukasi dan memfasilitasi alat main untuk menunjang proses belajar anak agar bisa berkembang sesuai dengan semestinya. Anak-anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar, mengembangkan imajinasinya dengan memberikan sarana dan prasarana yang menunjang kebutuhan kegiatan belajar anak. Hakikatnya pembelajaran seorang anak tidak hanya sekedar memberikan stimulus dengan bernyanyi ataupun dengan memberikan lembar kerja saja akan tetapi perlu adanya media yang mendukung anak untuk dalam proses kegiatan belajarnya. Menurut (Retnaningrum & Umam, 2021) menyatakan bahwa guru harus memahami konsep ZPD (*zona of proximal development*) yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky dalam merangsang dan mendorong anak untuk melakukan kegiatan belajar melalui bermain.

Kegiatan bermain sambil belajar merupakan aktivitas yang paling diminati oleh anak. Anak akan belajar sambil bermain. Melalui bermain anak akan memperoleh segala informasi dan menyerap berbagai pengalaman yang dialami selama di lingkungan sekitarnya. Anak belajar mengungkapkan perasaannya, mengemukakan pendapat, menjalin hubungan dengan temanya, berempati, dan mengelola emosinya. Dengan bermain anak akan merasa bahwa belajar adalah hal yang menyenangkan, sangat mudah

dan menarik perhatian anak. Menurut (Putri, 2021) mengatakan bahwa pembelajaran yang menarik perlu adanya media yang mampu menarik perhatian anak dan juga membutuhkan media pembelajaran inovatif yang dapat menunjang proses kegiatan belajar. Media Taman Belajar dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif anak maupun perkembangan aspek lainnya. Media Taman Belajar dirancang khusus untuk proses pembelajaran anak dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif. Menurut Azhar (2011:15) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk proses kegiatan belajar baik yang *indoor* maupun *outdoor*. Kegiatan fisik membantu anak untuk belajar mengandung materi intruksional karna untuk melatih melentur otot-otot anak, melatih kelincahan, meremas, dan menjaga keseimbangan tubuh Ketika berlari maupun berjalan.

Peran orangtua dan juga pendidik sangat penting untuk merangsang perkembangan anak usia dini. Selain pengetahuan, dan keterampilan khusus situasi, keyakinan, sikap, dan emosi adalah aspek penting dari kompetensi profesional yang harus dimiliki (Ribner et al., 2018). Permasalahannya yang terjadi saat ini adalah banyak media yang digunakan oleh guru yang masih bersifat monoton sehingga membuat anak merasa bosan untuk belajar serta keterbatasan media untuk merangsang perkembangan kognitif menyebabkan anak belajar secara pasif. Media lembar kerja dan metode menggambar adalah metode paling favorit yang digunakan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dan juga hanya melakukan metode menghitung angka yang ditulis di papan sebagai cara melatih aspek perkembangan kognitif anak. Hal tersebutlah yang membuat anak menjadi jenuh untuk melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru.

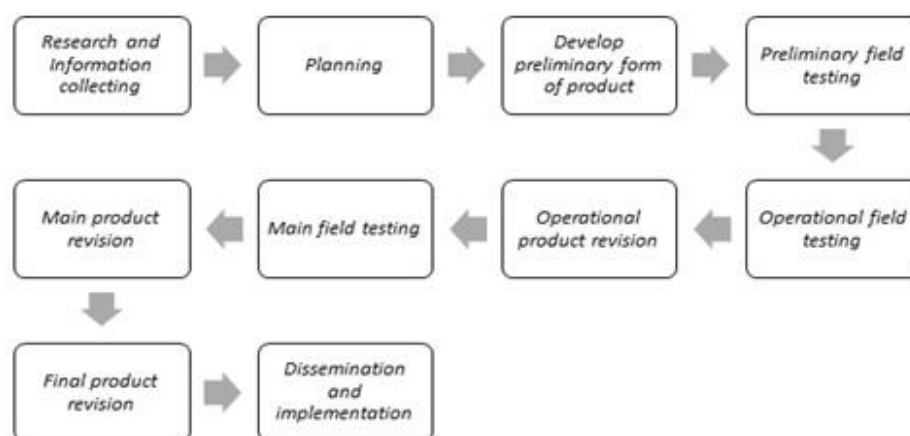
Pada penelitian terdahulu oleh (Ulfah et al., 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Box of Numbering Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika permulaan Anak Usia 4-5 tahun” yang bertujuan untuk mengajarkan matematika permulaan pada anak usia dini secara menyenangkan dan tidak dipaksakan dalam implementasinya. Pada penelitian (Ulfah et al., 2019) telah membuktikan bahwa dengan adanya media pengembangan Media *box of number* mendorong perhatian anak dalam minat belajar, pembelajaran menjadi bermakna, dan membuat anak aktif terlibat dalam kegiatan aktivitas belajar. selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Widayati et al., 2021) yang berjudul “ Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun” Implikasi penelitian ini adalah pada aspek kebermanfaatan video tutorial penggunaan media STEKPAN yang positif, dimana orang tua memiliki pengetahuan tambahan bagaimana cara untuk menstimulus perkembangan kognitif anak melalui media STEKPAN. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Gustiana et al., 2022) yang berjudul “ Pengembangan Bahan Ajar Gambar Cetak Tematik Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini “ merupakan penelitian bahan ajar cetak tematik ini membantu aspek perkembangan kognitif anak dan lebih cenderung untuk menstimulus cara berpikir anak untuk memahami konsep tema yang disediakan oleh pendidik sehingga mampu meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Peneliti menemukan permasalahan pada metode pembelajaran yang dipakai oleh para pendidik dalam penelitian ini masih menerapkan lembar kerja anak sehingga dorongan dalam diri anak untuk belajar kurang sehingga kasus permasalahan yang sama terjadi .

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan melakukan pengembangan media untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui Media Taman Belajar. Media Taman Belajar ini merupakan media yang akan membantu anak untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak. Menurut (Hafidhlail Kiromi & Yanti Fauziah, 2016) mengatakan bahwa ada beberapa tahap pengembangan tersebut terdiri dari desain,

prinsip-prinsip media pembelajaran, dan evaluasi. Media Taman Belajar akan dibuat seperti namanya taman belajar yang dimana kotak yang berukuran 90cm x 60cm yang isinya didalam kotak tersebut terdiri dari: media untuk anak belajar mengenai bentuk-bentuk geometri, mengenal warna, berhitung dan menyusun puzzle angka. Sehingga hal ini akan membantu anak memahami dan mengetahui matematika sejak dini melalui pembelajaran yang menyenangkan melalui media taman belajar. Menurut (Dunekacke et al., 2021) mengatakan bahwa perkembangan kompetensi matematika pada anak tergantung dari beberapa aspek, mulai dari karakteristik individu (misalnya kemampuan kognitif umum anak) hingga karakteristik lingkungan, seperti sosial ekonomi orang tua, status atau kesempatan belajar khusus yang disediakan oleh rumah orang tua atau di kelembagaan pendidikan dan pengasuhan anak usia dini. Hal ini bisa membantu guru untuk memudahkan dalam kegiatan belajar dengan anak sehingga tahapan aspek perkembangan anak bisa berkembang dengan baik sesuai dengan semestinya.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah proses penelitian yang digunakan untuk pengembangan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau telah dilakukan inovasi kembali maupun produk yang dibuat baru. Dan bisa juga dilakukan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab persoalan permasalahan dijelaskan oleh Borg dan Gall (1983;772). Metode penelitian memiliki tujuan menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk yang bisa diterapkan secara luas dilingkungan masyarakat. Produk yang dihasilkan pada Penelitian ini yaitu pengembangan media Taman Belajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kiddie care. Penelitian dan pengembangan ini memuat isi sistematika tahapan agar produk yang dibuat memiliki standar layak dan guna pakai. Desain pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Desain Borg & Gall

Penelitian ini melakukan validasi dari beberapa ahli untuk pengambilan data dan ini sangat berguna untuk melakukan penyempurnaan produk yang telah dibuat. Uji validasi ahli ini dilakukan oleh dosen-dosen yang memiliki pengalaman, pengetahuan yang memumpuni dalam bidang keahliannya baik yang ahli dalam bidang desain pembelajaran maupun ahli materi sehingga produk yang dihasilkan dapat layak digunakan.

Data yang diperoleh dari penilaian anak terhadap kelayakan produk akan didapatkan melalui uji coba dikelas.

HASIL

Penelitian pengembangan Media Taman Belajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak dilakukan di Kiddie Care dengan Subjek penelitian adalah anak-anak paud di Kiddie Care berjumlah sepuluh orang. Hasil pengembangan media taman belajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak adalah pengembangan produk yang dihasilkan berupa media dari kardus, kertas vanila yang didesain dengan model taman belajar yang beisi berbagai macam media pembelajaran yang berbasis matematika awal, berupa pengenalan geometri, angka-angka, dan huruf abjad untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.

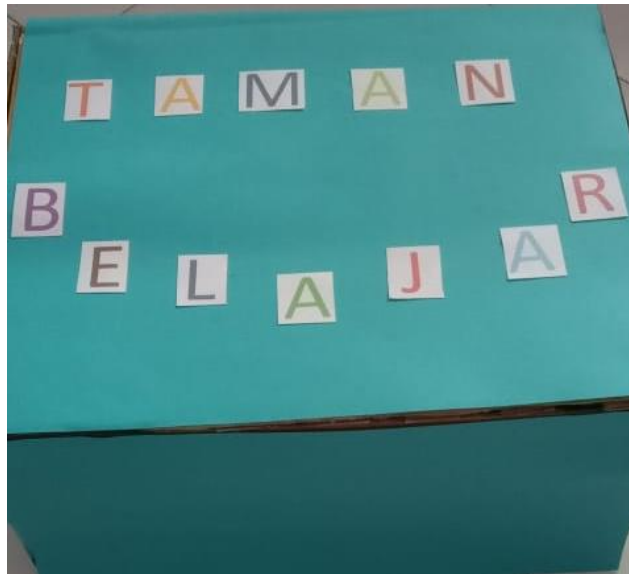
1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan media permainan *educative* sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh anak supaya anak didik lebih mudah dan mengerti serta memahami proses pembelajaran berlangsung. Analisis sebagai berikut: analisis media pembelajaran meliputi kebutuhan, analisis karakteristik anak dan manfaat media yang dirancang untuk proses pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak di Kiddie Care. Hasil dari analisis kebutuhan didapatkan data bahwa pelaksanaan pembelajaran kognitif masih menggunakan puzzle angka dan menulis urutan huruf dan dan berhitung. Menggunakan media tersebut merupakan hal yang tepat karena memiliki fungsi dan kegunaan yang sama untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak, akan tetapi menggunakan media yang sama secara terus menerus dapat membuat anak merasa cepat jenuh dan tidak tertarik bagi anak untuk melanjutkan aktifitas lagi. Hasil wawancara yang dilakukan pada guru di Kiddie Care mengatakan bahwa kegiatan belajar yang terjadi selama ini dilakukan sesuai dengan tema kegiatan pada setiap minggunya. Sehingga guru meningkatkan kognitif anak sesuai dengan tema kegiatan yang berlangsung dan begitu juga dengan tema-tema lainnya. Hal ini menyebabkan guru tidak menggunakan media yang kongkret yang bisa menstimulus daya ingat dan kreativitas anak untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif. Guru mengakui bahwa menggunakan media permainan edukatif adalah salah satu cara bagi anak menarik perhatian mereka dalam proses belajar sehingga mendorong rasa ingin tahu, kreativitas dan daya pikir yang tinggi pada anak. Oleh karena itu, dengan keterbatasannya media yang digunakan untuk alat bermain pada anak, memotivasi peneliti untuk mengembangkan alat permainan edukatif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak dengan usia dini.

2. Desain

Spesifikasi produk media belajar yang peneliti rancang adalah sebagai berikut: Pertama, produk media taman belajar merupakan media yang efektif dan mudah digunakan untuk proses pembelajaran di kelas. Kedua, produk ini dibuat dengan cara mendesain menggunakan kardus dan kain vanila agar terlihat menarik dan berwarna. Ketiga, media taman belajar dibuat dengan bahan kardus kualitas supaya tahan lama dan tidak cepat rusak, dengan ukuran kardus utuh 6 x 10 cm. Keempat, media Taman Belajar didesain sangat menarik dengan beberapa warna, dan ukuran yang standar sesuai dengan ukuran anak. Kelima, media Taman Belajar dibuat sesuai dengan karakteristik anak dan

untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak dengan mengenalkan matematika awal pada anak. Desain pengembangan media taman belajar:



Gambar 2. Desain Taman Belajar

3. Kelayakan Model

Kelayakan model dilakukan guna untuk mendesain pembelajaran untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak dengan menggunakan media Taman Belajar. Penilaian kelayakan model media Taman Belajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak dilakukan dengan memberikan angket kepada ahli media, dan ahli materi. Masing-masing dari ahli melakukan penilaian terhadap media yang digunakan untuk memberikan nilai atau melakukan perbaikan media dan materi terhadap media Taman Belajar. Sehingga menghasilkan model produk yang bagus dan menarik serta hasil akhirnya bisa digunakan dan dimanfaatkan oleh pendidik dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Hasil akhir dari penilaian uji ahli maka diperoleh nilai hasil sebagai berikut.

a. Validasi Ahli Media



Validasi ahli media dilakukan dengan memberikan angket yang berupa pertanyaan sebanyak 10 pertanyaan kepada ahli yang mempunyai di bidangnya. Berikut hasil validasi ahli media.

Table 1 Validasi Ahli Media

<i>Kriteria Penilaian</i>	<i>Jumlah Per Kriteria</i>	<i>Skors Maks</i>	<i>%</i>	<i>Kategori</i>
<i>cover</i>	34	40	85	Sangat layak
<i>Teknik Pembuatan Taman Belajar</i>	56	72	78	
<i>Jumlah Total</i>	34			
<i>Skor Maksimal</i>	40			
<i>Presentase</i>	85%			
<i>Kriteria</i>	Sangat layak			

Dari table.1 hasil validasi ahli media mengatakan bahwa 85% kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek isi teknik pembuatan Taman Belajar memperoleh skor nilai 78% dengan kategori sangat layak. Sehingga diperoleh presentase dari keseluruhan aspek adalah 85% yang dikategorikan sangat layak.

b. Validasi Ahli Materi

Uji ahli, melakukan penilaian terhadap materi dan kegiatan perkembangan kognitif pada anak dengan skala penilaian 1 sampai 4. Hasil penilaian tersebut adalah berikut ini.

Table 2. Validasi Ahli Materi

<i>Kriteria Penilaian</i>	<i>Jumlah Per Kriteria</i>	<i>Skors Maks</i>	<i>%</i>	<i>Kategori</i>
<i>Isi Media Taman Belajar</i>	36	40		
<i>Jumlah Total</i>	36			
<i>Skor Maksimal</i>	40			
<i>Presentase</i>	90%			
<i>Kriteria</i>	Sangat layak			

Data hasil validasi ahli materi pada aspek desain isi media Taman belajar diperoleh jumlah pada tiap pernyataan adalah 36 dengan skor maksimal 40% serta mendapatkan hasil persentase 90% dengan kriteria sangat layak.

4. Hasil Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil terdiri dari pelaksanaan, observasi uji coba dikelas dan penilaian oleh guru. Pelaksanaan pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan di Kiddie Care dengan melibatkan 5 orang anak yang memiliki kemampuan yang unik dan berbeda-

beda. Pada tahap uji coba ini peneliti, ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu. Pertama, peneliti melakukan kegiatan bercakap-cakap dengan anak untuk melakukan pendekatan pada anak terlebih dahulu dan sambil mengajak anak untuk bersiap-siap untuk menerima kegiatan belajar. Kedua, peneliti menanyakan kembali ke anak tentang kegiatan yang dilakukan oleh anak sebelumnya. Guna merangsang kembali ingatan anak. Ketiga, peneliti memulai untuk mengenalkan media Taman Belajar kepada anak sambil melihat seberapa ketertarikan anak terhadap media tersebut. Keempat, peneliti mengnalkan aturan main dan cara menggunakan media Taman Belajar. Kelima,, peneliti mengenalkan macam-macam ragam media yang ada di dalam Taman belajar, baik itu bentuk geometri, huruf abjad mampu angka-angka. Keenam, peneliti mengajak anak bermain secara individu. Pada tahapan ini anak melalukan dengan baik tanpa adanya bantuan dari guru atau peneliti dan anak sangat tertarik dan antusias sekali dengan media Taman Belajar. Dan observasi berlangsung selama anak bermain dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan anak. Hasil oberservasi kelompok kecil, lembar oberservasi yang digunakan berisi penilaian yang mengenai kelayakan media dan kemudahan anak dalam menggunakan media serta perkembangan kognitif pada anak. Hasil obervarvasi menunjukkan bahwa hasil respon anak terhadap media permainan Taman Belajar.

Table 3. Uji coba Produk

Ketegori Uji Coba	Skor	Kriteria
Uji Coba Kelompok Kecil	87,5%	Berkembang Sesuai Harapan
Uji Coba Kelompok Besar	90%	Berkembang Sangat Baik

Hasil uji coba pada anak di Kiddi Care berdasarkan table 3 dinyatakan Berkembang Sangat Baik dan Berkembang Sesuai Harapan karena telah memenuhi standar kriteria yang telah ditetapkan. Skor rata-rata yang didapatkan dari hasil uji coba media Taman Belajar yang berjumlah 5 orang anak mendapatkan skor nilai sebesar 87,5% yang berarti dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan. Kemudian pada hasil uji coba kelompok besar bahwa skor rata-rata kelayakan yang didapat dari Kiddi Care dengan angket penilaian media Taman Belajar yang berjumlah 10 orang anak adalah 90% yang berarti Berkembang Sangat Baik. Penilaian tersebut diperoleh dari hasil penilaian angket yang diisi oleh guru beserta penilian angket perkembangan aspek kognitif untuk melihat sejauh mana anak tertarik dan antusias dengan media pembelajaran dan mengetahui pemahaman anak tentang konsep matematika dasar seperti geometri, pengenalan angka, warna serta mengurutkan huruf abjad.

PEMBAHASAN

Perkembangan kognitif pada anak memiliki ranah yang cukup luas dan bervariasi. Ada yang mengartikan bahwasanya aspek perkembangan kognitif adalah kecerdasan dan kreatifitas, ada pula yang menganggap bahwa kognitif adalah daya pikir yang mampu membuat anak untuk menyelesaikan persoalan dengan cara mengeksplorasi lingkungan sekitar sehingga menjadikan anak berpikir kritis dan kreatif. Dalam pengembangan media Taman Belajar membantu anak untuk mengembangkan aspek kognitifnya. Terlihat anak sangat antusias dengan media yang digunakan dalam kegiatan uji coba media yang dilakukan oleh peneliti saat eksperiment di dalam kelas. Anak sudah mampu mencocokkan bentuk geometri kemudian anak sudah mampu mencocokkan stik kayu

sesuai dengan tempat warnanya yang telah disediakan serta menghitung angka sesuai sambil menempel pada dinding media taman belajar. Pengembangan media Taman Belajar ini dapat digunakan dari usia anak 2-6 tahun karna memang disajikan khusus bagi anak usia dini sehingga dalam melakukan uji cobapun anak tidak dispesifikan dalam urutan usia tertentu tetapi yang peneliti lakukan dengan mencampur usia anak. Tujuannya adalah untuk mengembangkann aspek kognitif anak dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyajikan konsep mematematika dasar untuk anak.

Pengembangan media Taman Belajar ini sangat menarik, aman dan mudah dipidahkan oleh anak maupun guru karna beratnya ringan dan ukurannya disesuaikan dengan ukurannya anak. Pada saat uji coba berlangsung, anak sangat antusias dan saling berebutan untuk mencoba media taman belajar tetapi dengan membiasakan budaya antri supaya anak bisa belajar sabar menunggu giliran dan memberikan pemahaman kepada anak bahwa semua anak akan dapat kesempatan untuk mencobanya. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya rata-rata skor indikator penilaian media pembelajaran pada uji coba lapangan kecil berjumlah 5 anak adalah 87,5% (berkembang sesuai harapan) dan penilaian media pembelajaran pada uji coba lapangan besar berjumlah 10 anak adalah 90 %. (Berkembang sangat baik). Media Taman Belajar menstimulus anak untuk bisa belajar dan memecahkan masalah sederhana sehari-hari, berpikir kritis dan berpikir simbolik. Sejalan dengan pendapat (Hidayanah et al., 2022)berpikir simbolik adalah kemampuan anak untuk menggunakan *symbol-symbol* seperti angka, huruf, dan gambar. Anak diajarkan cara menggunakan symbol untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya sehingga perlu adanya benda konkret yang membantu anak dalam proses berpikir kritis. Pada tahap berpikir Piaget yang disebut berpikir Pra Operasional. Anak berada ditahap memiliki keterampilan untuk obyek benda yang tidak ada atau anak bersifat abstrak. Oleh karena itu kemampuan simbolik merupakan proses belajar untuk anak mengenal konsep yang sebagai bekal untuk persiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Trisnawaty (2017) mengatakan bahwa perkembangan berpikir simbolik pada anak termasuk kemampuan untuk mengenali, menyebutkan, menulis bilangan, mengenali abjad dan mampu memahami dan membedakan objek yang ada disekitarnya.

Proses berpikir anak dapat distimulus dengan cara memberikan pertanyaan atau permasalahan yang dipantik oleh anak. Pada saat uji coba peneliti memberikan pertanyaan tentang media taman belajar, menanyakan terkait warna apa saja yang disajikan pada media, huruf apa selanjutnya setelah huruf "R", "F", "M", kemudian menanyakan bentuk dari geometri yang anak pasang, apakah bentuk segitiga, lingkaran atau segi empat serta angka-angka yang tertempel pada dinding media yang telah tersedia. Menurut (Hidayanah et al., 2022), Mustikasari, Arifin: 2022) Media menjadi sarana bermain yang efektif, menarik dan mudah dipahami. Selain dengan media sebagai alat pembelajaran juga membantu memberikan informasi atau pesan instruksional yang diperlukan oleh anak. Biasanya, media digunakan pengajar untuk memberikan pendekatan belajar sambil bermain yang bisa memberikan sisi edukatif.

Pada penyajian media Taman Belajar anak diharapkan mampu mengembangkan perkembangan kognitif untuk membantu anak memproses informasi, daya ingat serta melakukan *problem solving* dalam kehidupan sehari-hari. Anak memahami dan mengenal dan membedakan konsep matematika dasar seperti mengenal warna, menghitung angka 1-10, mengurutkan abjad dan menyusun stik kayu berdasarkan angka dan warna. Untuk menstimulasi kemampuan matematika anak diperlukan daya analistis dan membiarkan

anak untuk bereksplor lingkungannya supaya anak bisa menemukan hal-hal baru dan menjadikan anak mandiri, disiplin dan imajinatif yang tinggi (Nuryatmawati & Dimiyati, 2021). Sejalan dengan pendapat menurut (Ribner et al., 2018) pengetahuan konseptual sering kali berkaitan dengan prinsip-prinsip yang mendasari kemampuan anak untuk melakukan sesuatu yang berkaitan dengan operasional bilangan dan matematika awal. Hal ini dapat membantu proses pemahaman pengenalan berhitung pada anak serta mampu meningkatkan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif perlu adanya stimulus dari orang dewasa sekitarnya ataupun lingkungan dan tidak langsung terjadi begitu saja. Karna pada dasarnya yang menentukan baik dan buruknya anak adalah bagaimana lingkungan dan keluarga yang membentuknya dengan menstimulus aspek perkembangan anak secara optimal. Perkembangan kognitif adalah bagaimana cara anak menyusuikan diri dengan lingkungannya dan menginterpretasikan objek peristiwa yang terjadi di sekitarnya Parwati, dkk. (2013). Seperti yang kita ketahui piaget mengatakan bahwa tahapan perkembangan usia 4-6 tahun dimana sedang berada pada fase pra operasional, artinya anak belum mampu berpikir dengan logika atau mengubah, menggabungkan, atau memisahkan ide atau pikirannya sendiri (Sulaiman, Ardianti, & Selviana, 2019). Pikiran anak merupakan bagian dari perkembangan otaknya yang bisa bertanggung jawab terhadap kosa kata, pembentukan daya ingat, pemahaman pengetahuan, *problem solving*, sudut pandang, evaluasi, konsep sebab-akibat, serta memori ingatan (Saputra & Suryadi: 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan menghasilkan sebuah produk yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini di Kiddie Care. Produk media Taman Belajar dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak yang dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)* model pengembangan Borg and Gall yang dilakukan dengan sepuluh tahapan secara sistematis. Hasil validasi ahli media dan ahli materi Taman Belajar mengatakan bahwa 85% kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek isi media Taman Belajar memperoleh skor nilai 90% dengan kategori sangat layak. Sehingga diperoleh presentase dari keseluruhan aspek adalah 85% yang dikategorikan sangat layak. Kemudian didapatkan hasil uji coba kelompok yang telah dilaksanakan mendapat kategori media yang efektif dan berkembang sangat baik untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini dengan perolehan skor 90%. Dengan demikian hasil penelitan produk ini sangat layak untuk bisa digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran yang menarik untuk perkembangan kognitif pada anak usia dini. Untuk para peneliti yang mengambil judul yang relevan dengan penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat mengembangkan media Taman Belajar lebih lanjut baik dari segi keluasan, tampilan, dan ketetapan materi serta dapat dikembangkan dalam aspek perkembangan yang lainnya. Sehingga tetap dapat menjadi media yang relevan dengan proses pembelajaran yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Billett, S. (2017). Theorizing the Cooccurrence of Remaking Occupational Practices and Their Learning. *Practice Theory Perspectives on Pedagogy and Education*, 68-86. DOI: 10.1007/978-981-10-3130-4_4.
- Briggs, L. J. (1977). *Instructional Design, Educational Technology*. Englewood Cliffs.
- Dunekacke, S., Jegodtka, A., Koinzer, T., Eilerts, K., & Jenßen, L. (2021). Early Childhood Teachers' Professional Competence in Mathematics. In *Early Childhood Teachers'*

- Professional Competence in Mathematics*. <https://doi.org/10.4324/9781003172529>
- Feri Faila Sufa, Ch. Evy Tri Widyahening. Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Matematika dalam Perkembangan Kognitif anak usia dini. Volume 7 Issue 3 (2023) Pages 3819-3830 *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Gall, B. dan. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman Inc.
- Gustiana, D., Mering, A., Tanjungpura, U., Cetak, M., & Education, J. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Gambar Cetak Tematik*. 10(2), 505–512.
- Dunekacke, S., Jegodtka, A., Koinzer, T., Eilerts, K., & Jenßen, L. (2021). Early Childhood Teachers' Professional Competence in Mathematics. In *Early Childhood Teachers' Professional Competence in Mathematics*. <https://doi.org/10.4324/9781003172529>
- Hafidhlailatil Kiromi, I., & Yanti Fauziah, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3, 48–59.
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & ... (2022). Permainan Menara Binatang Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. ... *Anak Usia Dini*, 2(2), 76–85.
<https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/215%0Ahttps://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/download/215/275>
- Pudjiati, S. . R. (2011). Bermain bagi AUD dan alat permainan yang sesuai bagi usia anak. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal Dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional*, 28.
- Putri, V. L. (2021). Pengembangan media frueelin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 155–163. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Ribner, A., Moeller, K., Willoughby, M., & Blair, C. (2018). Cognitive Abilities and Mathematical Competencies at School Entry. *Mind, Brain, and Education*, 12(4), 175–185. <https://doi.org/10.1111/mbe.12160>
- Ulfah, M., Nurhayati, E., & Abyati, H. (2019). Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 151–168. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-03>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>
- Dunekacke, S., Jegodtka, A., Koinzer, T., Eilerts, K., & Jenßen, L. (2021). Early Childhood Teachers' Professional Competence in Mathematics. In *Early Childhood Teachers' Professional Competence in Mathematics*. <https://doi.org/10.4324/9781003172529>
- Hafidhlailatil Kiromi, I., & Yanti Fauziah, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3, 48–59.
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & ... (2022). Permainan Menara Binatang Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. ... *Anak Usia Dini*, 2(2), 76–85.
<https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/215%0Ahttps://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/download/215/275>
- Pudjiati, S. . R. (2011). Bermain bagi AUD dan alat permainan yang sesuai bagi usia anak. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal Dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional*, 28.
- Putri, V. L. (2021). Pengembangan media frueelin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 155–163.

- <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>
Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Ribner, A., Moeller, K., Willoughby, M., & Blair, C. (2018). Cognitive Abilities and Mathematical Competencies at School Entry. *Mind, Brain, and Education*, 12(4), 175–185. <https://doi.org/10.1111/mbe.12160>
- Ulfah, M., Nurhayati, E., & Abyati, H. (2019). Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 151–168. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-03>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>
- Dunekacke, S., Jegodtka, A., Koinzer, T., Eilerts, K., & Jenßen, L. (2021). Early Childhood Teachers' Professional Competence in Mathematics. In *Early Childhood Teachers' Professional Competence in Mathematics*. <https://doi.org/10.4324/9781003172529>
- Hafidhlatil Kiromi, I., & Yanti Fauziah, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3, 48–59.
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & ... (2022). Permainan Menara Binatang Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. ... *Anak Usia Dini*, 2(2), 76–85.
<https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/215%0Ahttps://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/download/215/275>
- Pudjiati, S. . R. (2011). Bermain bagi AUD dan alat permainan yang sesuai bagi usia anak. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal Dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional*, 28.
- Putri, V. L. (2021). Pengembangan media frueelin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 155–163. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Ribner, A., Moeller, K., Willoughby, M., & Blair, C. (2018). Cognitive Abilities and Mathematical Competencies at School Entry. *Mind, Brain, and Education*, 12(4), 175–185. <https://doi.org/10.1111/mbe.12160>
- Ulfah, M., Nurhayati, E., & Abyati, H. (2019). Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 151–168. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-03>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>
- Dunekacke, S., Jegodtka, A., Koinzer, T., Eilerts, K., & Jenßen, L. (2021). Early Childhood Teachers' Professional Competence in Mathematics. In *Early Childhood Teachers' Professional Competence in Mathematics*. <https://doi.org/10.4324/9781003172529>
- Hafidhlatil Kiromi, I., & Yanti Fauziah, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3, 48–59.
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & ... (2022). Permainan Menara Binatang Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. ... *Anak Usia Dini*, 2(2), 76–85.

- <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/215%0Ahttps://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/download/215/275>
- Pudjiati, S. . R. (2011). Bermain bagi AUD dan alat permainan yang sesuai bagi usia anak. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal Dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional*, 28.
- Putri, V. L. (2021). Pengembangan media frueelin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 155–163. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Ribner, A., Moeller, K., Willoughby, M., & Blair, C. (2018). Cognitive Abilities and Mathematical Competencies at School Entry. *Mind, Brain, and Education*, 12(4), 175–185. <https://doi.org/10.1111/mbe.12160>
- Ulfah, M., Nurhayati, E., & Abyati, H. (2019). Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 151–168. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-03>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>
- Dunekacke, S., Jegodtka, A., Koinzer, T., Eilerts, K., & Jenßen, L. (2021). Early Childhood Teachers' Professional Competence in Mathematics. In *Early Childhood Teachers' Professional Competence in Mathematics*. <https://doi.org/10.4324/9781003172529>
- Gustiana, D., Mering, A., Tanjungpura, U., Cetak, M., & Education, J. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Gambar Cetak Tematik*. 10(2), 505–512.
- Hafidhlatalil Kiromi, I., & Yanti Fauziah, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3, 48–59.
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & ... (2022). Permainan Menara Binatang Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. ... *Anak Usia Dini*, 2(2), 76–85. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/215%0Ahttps://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/download/215/275>
- Pudjiati, S. . R. (2011). Bermain bagi AUD dan alat permainan yang sesuai bagi usia anak. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal Dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional*, 28.
- Putri, V. L. (2021). Pengembangan media frueelin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 155–163. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Ribner, A., Moeller, K., Willoughby, M., & Blair, C. (2018). Cognitive Abilities and Mathematical Competencies at School Entry. *Mind, Brain, and Education*, 12(4), 175–185. <https://doi.org/10.1111/mbe.12160>
- Ulfah, M., Nurhayati, E., & Abyati, H. (2019). Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 151–168. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-03>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>
- Hafidhlatalil Kiromi, I., & Yanti Fauziah, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan*

- Pemberdayaan Masyarakat*, 3, 48–59.
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & ... (2022). Permainan Menara Binatang Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. ... *Anak Usia Dini*, 2(2), 76–85.
<https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/215%0Ahttps://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/download/215/275>
- Izzati Lailatul. (2020). Pengaruh Metode Cerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Halaman 472-481 Volume 4 Nomor 1 Tahun.
- Koesmadi, D. P. (n.d.). (2018). Pengaruh Constructive Play Terhadap Kemampuan Pengenalan Geometri Dan Klasifikasi Pada Anak.
- Maimanah, S., Musayyadah, & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 25–35. <https://doi.org/10.33367/piaud.v2i2.2935>
- Masykouri, P. &. (2011). Bermain bagi AUD dan Alat Permainan yang Sesuai Usia anak. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Musbikin, I. (2010). *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta: Laksana
- Parwati, dkk. (2013). Penerapan Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Dapat Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *Jurnal PAUD Undiksha*
- Pudjiati, S. . R. (2011). Bermain bagi AUD dan alat permainan yang sesuai bagi usia anak. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal Dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional*, 28.
- Putri, V. L. (2021). Pengembangan media frueelin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 155–163. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Rizkia Windia P. (2017). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Fase Review Kegiatan Pembelajaran Pada Sentra Balok Di Tk Negeri Pembina 2 Kota Jambi. *Artikel Ilmiah*
- Ribner, A., Moeller, K., Willoughby, M., & Blair, C. (2018). Cognitive Abilities and Mathematical Competencies at School Entry. *Mind, Brain, and Education*, 12(4), 175–185. <https://doi.org/10.1111/mbe.12160>
- Salkind, N J. (2009). *Teori-teori Perkembangan Manusia*. Bandung: Nusa Media
- Santrock, J W. (2007). *Perkembangan Anak (Volume 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, A., & Suryadi, L. (2020). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pelangi*, 2(2), 198–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/pelangi.v2i2.582>
- Schunk, D H., (2012). *Learning Theories (Ed)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Thiel, O., & Jenssen, L. (2018). Affective-motivational aspects of early childhood teacher students' knowledge about mathematics. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(4), 512–534. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1488398>
- Ulfah, M., Nurhayati, E., & Abyati, H. (2019). Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 151–168. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-03>
- Veronica, Nina. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 2* agustus P-Issn: 2599-0438; E-Issn: 2599-042x

- Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 78–89. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>