

**PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF APE ROBOT PINTAR DALAM
MENINGKATKAN PEMBELAJARAN KOGNITIF
DI TK ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI**

Adhwa Nurhaliza¹, Yeny Violita², Asbahana³, Mira Rabiatal Hasanah⁴, Indryani⁵
Universitas Jambi¹²³⁴⁵

adhwa.nurhaliza123@gmail.com, jenyviolita4519@gmail.com, hananst101102@gmail.com,
mirarabiatalhasanah@gmail.com,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan APE robot pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK ISLAM AL-FALAH. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang mana peneliti akan mencari jawaban-jawaban berupa data saat menggunakan APE robot pintar. Subjek dari penelitian ini ialah Robot Pintar dan objek penelitian ini adalah anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Robot Pintar bukan hanya mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Akan tetapi, robot pintar mampu meningkatkan banyak kemampuan motorik pada anak seperti kemampuan motorik halus, kemampuan motorik kasar hingga kemampuan menghitung penjumlahan. Dalam meningkatkan kemampuan mengenal abjad robot pintar akan memberikan music yang mengharuskan anak untuk bernyanyi lagu tentang huruf abjad. Hal ini dipercaya dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad jika dibanding dengan menggunakan metode membaca sendiri atau metode ceramah yang membosankan bagi anak usia dini.

Kata kunci: *anak usia dini, kognitif, robot pintar*

**USE OF SMART ROBOT APE EDUCATIVE GAME TOOLS IN IMPROVING
COGNITIVE LEARNING IN THE TK AL-FALAH ISLAMIC JAMBI CITY**

Abstract

Based on the low cognitive abilities of young children at the AL-FALAH ISLAM TK, we have made modifications to the Smart Robot APE. This research aims to determine the success of the smart robot APE in improving the cognitive abilities of children at the Alfalah Islamic Kindergarten. By using the library research method, researchers will look for answers in the form of data needed in writing from journals, books, articles and other references. The subject of this research is Smart Robots and the object of this research is early childhood. The research results show that Smart Robots are not only able to improve children's ability to recognize letters. However, smart robots are able to improve many motor skills in children, such as fine motor skills, gross motor skills and the ability to calculate additions. In order to improve the ability to recognize the alphabet, smart robots will provide music that requires children to sing songs about the letters of the alphabet. This is believed to improve the ability to recognize the letters of the alphabet when compared to using the reading method alone or the lecture method which is boring for young children..

Keywords: *early childhood, cognitive abilities, smart robots*

Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berumur dibawah enam tahun, termasuk yang masih dalam kandungan, yang sedang menjalani pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, pribadi, dan intelektual, baik dalam pengasuhan lembaga pendidikan anak usia dini maupun tidak. . Ketika kita berkomunikasi dalam bahasa Indonesia sehari-hari, kita menggunakan alfabet. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Abjad adalah suatu huruf atau kumpulan huruf berdasarkan susunan umum dalam suatu bahasa tertentu (Dacholfani dan Hasannah, 2021). Alfabet melambangkan bunyi suatu bahasa dan juga mengacu pada sistem huruf yang digunakan untuk menulis bahasa tersebut.

Permainan edukatif (APE) ialah berbagai perangkat atau alat yang bisa digunakan dalam bermain game. Dalam suatu alat atau perangkat ini bisa merangsang dan dapat mengembangkan kemampuan anak (Guslinda dan Kurnia, 2018: 29). Tedjasaputra (2001, 81) mengatakan bahwa mainan edukatif merupakan mainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat populer di kalangan anak TK, meskipun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa mainan, namun hampir semua permainan menggunakan mainan.

Alat permainan edukatif (APE) yang mendukung proses bermain dan aktivitas di TK memiliki nilai strategis tersendiri. APE tidak hanya memiliki nilai pendidikan, tetapi harus mampu memfasilitasi kegiatan anak secara efektif. APE memiliki nilai lebih besar ketika dirancang dan dibuat dari bahan-bahan di sekitar kita dengan cara yang efektif dan efisien. Permainan Edukatif anak harus memiliki standar keselamatan dan kesehatan yang baik bagi anak. Dalam setiap alat permainan edukatif ini, memiliki fungsi yang ganda, artinya, bisa diperuntukkan untuk menumbuh kembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Kognitif merupakan proses berfikir anak, dimana memunculkan kemampuan menggabungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Pengertian kognitif menurut Piaget (Musbikin, 2010:56) adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah (Santrock, 2007:50) dan penguasaan konsep (Schunk, 2012), hal tersebut dapat dikembangkan melalui sosial dan budaya sekitar anak. Menurut Billett (2017) kognisi manusia lebih dari kepandaian individu dan dibentuk melalui kontribusi dari dunia sosial. Sejalan dengan pendapat Billett, Wong (2017) berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interkasi.

Interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain atau dengan benda-benda yang ada disekitar. Perkembangan kognitif anak usia dini berbeda dengan anak usia selanjutnya. Anak usia dini yang berada pada tahap praoprasional, berfikir secara simbolik. Pemikiran simbolis membuat anak mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak, sehingga jika dikaitkan dalam penyampaian pembelajaran, anak dalam tahapan ini memerlukan sebuah media konkret untuk dapat membantu anak dalam mencapai tingkat ketercapaian pembelajaran. APE dan Robot Pintar bagi pendidik ialah hal yang hampir sama dan sangat berhubungan erat. APE merupakan alat main yang dirancang untuk anak- anak dengan tujuan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, baik dilaksanakan di rumah maupun di sekolah (Hamzah, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan sesuai kemampuan anak tanpa

memaksakan anak dalam meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. Penelitian di lakukan di TK ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI. Subjek penelitian anak TK B4 yang berjumlah 24 anak. Materi yang diajarkan yaitu mengenalkan huruf hijaiyah, huruf abjad, numeris, kegiatan mengancing baju dan memasang tali sepatu. sumber data yang digunakan hasil kegiatan anak saat menggunakan APE robot pintar. APE robot pintar berupa modifikasi dari beberapa APE yang di kolobrasikan menjadi APE berbentuk robot yang sangat menarik.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada kegiatan observasi dilakukan sebanyak 4x dimana pertemuan pertama anak di ajak mengenalkan angka, kegiatan ke dua anak di ajak mengenalkan waktu, kegiatan ketiga anak di ajak mengenalkan huruf hijaiyah dan kegiatan observasi yang ke empat anak diajarkan bagaiman cara memasang kancing baju dan cara memasang tali sepatu.

Pada kegiatan observasi pertama siswa di ajak mengenal angka menggunakan APE robot pintar, pertama guru menjelaskan kepada anak bagaiman cara bermain angka di APE robot pintar ,pada permainan angka di APE robot pintar ini di buat seperti kincir angin, cara bermainnya guru menuliskan angka pada tempat yang telah di sediakan dikincir angin kemudian guru meminta anak maju satu persatu untuk memutar kecil angka mencari angka yang sudah di intruksikan oleh guru, dilakukan secara bergantian.



Gambar 1(kincir angka)

Observasi pada hari ke dua guru mengajak anak bermain APE robot pintar untuk mengenalkan materi tentang jam hal pertama yang dilakukan guru menjelaskan bagaimana menentukan waktu menggunakan APE robot pintar. Pertama-tama ajarkan anak tentang jam secara utuh. Yaitu, jam 12.00, 1.00, 2.00, dan seterusnya. Di sini, kita baru belajar tentang jarum pendek di angka 1,2,3 hingga 12. Dan, jarum panjang tetap di angka 12 yang dibaca sebagai 00. Setelah anak paham konsep per jam, kita lanjutkan dengan konsep per setengah jam. Yaitu, jarum panjang tetap di angka 6 (dibaca 30 menit). Sedangkan, jarum pendek ada di tengah-tengah di antara dua angka. Pemahaman konsep ini cukup menantang. Sebab, penulisannya berbeda dengan cara membacanya. Misalkan, kita mengenalkan anak setengah 1, maka penulisannya 12.30 tetapi membacanya setengah 1. Oleh sebab itu, saya bantu dengan konsep ruang (segitiga berwarna di dalam dengan angka 1 sampai 12 yang bergeser dari jam utama). Kita ulangi hingga anak paham konsep penulisan 30 menit dan cara membacanya. Jika anak sudah paham, kita lanjutkan pada langkah ketiga. Yaitu, menjelaskan per seperempat jam. Jika anak sudah paham konsep setengah jam, maka akan lebih mudah menjelaskan konsep seperempat jam. Terlebih dahulu kita jelaskan kembali bahwa 1 jam ada 60 menit, jika tadi/kemarin kita belajar 30 menit sama dengan setengah jam. Maka, ada istilah lain lagi yaitu seperempat jam alias 15 menit. Kita posisikan jarum pendek di angka 12 dan jarum panjang di angka 3 (dibaca 15 menit). Kita minta anak untuk menuliskan angkanya. Yaitu, 12.15 bisa dibaca jam 12 lebih 15 menit atau jam 12 lebih seperempat. Setelah anak paham konsep seperempat jam pada posisi jarum panjang di angka 3, kita lanjutkan seperempat jam pada angka 9. Namun, sebelumnya, kita bisa mengulang lagi pada konsep setengah jam. Misalnya, setelah menulis 12.15, coba kita tulis kembali 12.30 dan memposisikan jarum jamnya. Lalu, minta anak untuk

membacanya. Jika benar, kita lanjut memutar jarum jam panjang ke angka 9. Dan, kita tulis 12.45. Kita ajarkan anak untuk membaca jam satu kurang seperempat.



Gambar 2. (Permainan jam analog)

Observasi yang ke tiga guru mengajak anak bermain APE robot pintar untuk mengenalkan huruf hijaiyah ,hal yang pertama guru lakukan menjelaskan kepada anak tentang huruf hijaiyah menggunakan APE robot pintar, setelah selesai menjelaskan guru mengajak anak satu persatu secara bergantian untuk menempelkan huruf hijaiyah sesuai instruksi guru.



Gambar 3.(permainan huruf hijaiyah)

Observasi ke empat guru mengajak anak untuk bermain menggunakan APE robot

pintar untuk mengajarkan kepada anak bagaimana memasang kancing baju dan tali sepatu kegiatan ini dapat mengajarkan kemandirian kepada anak.hal pertama yang dilakukan guru menjelaskan dan mempraktekan bagaimana memasang kancing baju dan tali sepatu kepada anak menggunakan APE robot pintar, setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk maju satu persatu memasang kancing baju dan tali sepatu secara bergantian.



Gambar 3. (permainan memasang kancing baju dan tali sepatu)

Penelitian ini menggunakan model deskriptif kualitatif yang mana penulis di haruskan menganalisis Pemanfaatan dari APE Robot Pintar dalam meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. beberapa Penelitian yang telah di lakukan yang berkaitan dengan Pemanfaatan APE Robot Pintar dalam meningkatkan Kognitif anak. Juannitae. (2020) Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Miftahul Ilmi Pekanbaru. Untuk itu diperlukan suatu peningkatan yang konkret untuk dapat menemukan cara tepat berkenaan dengan meningkatkan kognitif anak, penggunaan alat permainan edukatif robot mobil kontrol analog. Perumusan masalah dapat peneliti rumuskan sebagai berikut : Apakah dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif robot mobil kontrol analog di TK Miftahul Ilmi Pekanbaru? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingginya peningkatan kognitif

pada anak usia 5-6 tahun dalam belajar seraya bermain menggunakan alat permainan edukatif robot mobil control analog di TK Miftahul Ilmi Pekanbaru.

Romadhona, N. S., & Kusuma, N. (2021). telah melakukan penelitian yang membahas tentang Kognitif anak yang mereka beri judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak In Paud Tunas Bangsa Podomoro Pringsewu”. Penelitian tersebut menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu cara pengolah data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan presentase mengenai objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Penelitian tersebut dilakukan oleh mereka dengan cara menyebarkan kuisioner ke guru dan orang tua siswa yang berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai perkembangan kognitif anak setelah di menggunakan APE. Pertanyaan-pertanyaan yang di berikan kepada Guru dan Orang tua siswa tersebut bersumber dari Indikator Kemampuan Kognitif anak yaitu Mengenal Warna, Mengena Bentuk, Mengenal Gambar, Mengenal Angka dan Mengenal Huruf.

Permainan Kincir Angka Kincir angka dibuat dengan memperhatikan kebutuhan yang ada di lapangan, khususnya terkait dengan media yang dapat membantu anak-anak untuk dapat melatih kemampuan mental melalui berhitung. Media merupakan salah satu yang tidak bisa ditinggalkan dalam pembelajaran remaja. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran pendidikan ini mudah didapat dan mudah digunakan. Temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran pendidikan juga dapat dibuat dari bahan daur ulang Alat permainan edukatif ini dapat membantu kemampuan sosial, kognitif, dan bahasa anak jika diterapkan pada permainan Kincir Angka Selain mengembangkan wawasan ini, anak-

anak juga dapat memahami warna dan memahami angka dalam pembelajaran edukatif.

Selain itu, permainan ini memberikan informasi tambahan kepada anak-anak, memperkaya dan memperdalam pengetahuan dan pemahaman mereka. serta mengajarkan anak untuk berkonsentrasi. Konsentrasi dan fokus membantu anak muda di kemudian hari. Dengan asumsi data baru ini ternyata tidak sama dengan apa yang diketahuinya selama ini, berarti anak muda tersebut mendapatkan informasi baru (Nabila Dkk, 2021). Struktur kognitif anak berkembang lebih dalam, lebih kaya, dan lebih sempurna melalui permainan. Tingkat pencapaian perkembangan anak adalah perkembangan dan peningkatan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu.

Akses ke layanan anak usia dini berkualitas tinggi serta keterlibatan orang tua dan orang dewasa diperlukan untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak-anak senang bermain game ini, karena anak-anak jarang melihat game ini sebelumnya, dan rencana dibuat semenarik mungkin dan variasinya pada dasarnya brilian dan tenang untuk membuat anak-anak tertarik untuk bermain dan belajar. Permainan ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam belajar berhitung, mengenal angka, dan warna. Peneliti terlebih dahulu mengenalkan permainan puzzle kepada anak-anak sebelum mengenalkan permainan ini kepada mereka. Setelah itu anak-anak muda didekati untuk berlatih permainan Number Wheel (Susanto, 2021).

Permainan Jam Analog Belajar membaca jam analog untuk anak sangat penting sebab jam model ini lebih sering ditemui. Banyak sekali manfaat anak bisa membaca jam. Yaitu, bisa mengajari anak disiplin, memudahkan komunikasi tentang waktu, dan lain-lain. Untuk mengajarkan anak membaca jam analog, tentunya syarat utama adalah anak sudah mengenal angka 1-12.

Permainan memasukan Kancing Baju Dengan permainan memasukkan kancing bajudapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan data penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa permainan memasukan kancing baju dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pada dasarnya sebuah stimulasi motorik halus akan melatih koordinasi mata dan tangan. Hanya saja untuk stimulasi mengancing baju sendiri agak berbeda. Karena koordinasi yang dilakukan terdapat di pakaian yang dikenakannya. Tentu taraf kesulitannya lebih tinggi. Dia harus menunduk untuk melihat dan memastikan jari-jarinya bekerja dengan benar. Semakin tinggi tingkat koordinasi mata dan jari, maka semakin tinggi pula keterampilan kompleks yang dimiliki si kecil. Ia akan lebih mudah belajar pada proses yang lebih rumit. Dan akan lebih mudah menyelaraskan gerak yang utuh. Pada proses jangka panjang, hal ini akan berdampak pada kemampuan seni dan olahraganya. Mandiri bukan hanya sekedar anak bisa melakukan pekerjaan sendiri. Tetapi bagaimana ia menyelesaikan masalahnya. Jika kancing yang belum terpasang diumpamakan sebuah masalah. Maka dengan membiarkannya mengancing baju, dia akan mencari solusinya sendiri (Eva dan Romando, 2023).

Mengenal Huruf Abjad dan Huruf Hijaiyah media papan FlanelTingkatkan kemampuan anak anda dalam mengenal huruf hijaiyah dengan menggunakan media papan flanel. Banyak sekali manfaat yang bisa diperoleh dari mempelajari huruf abjad dan huruf Hijaiyah dengan bermain board game flanel. Pertama, media papan flanel dapat memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan semangat anak. Gambar yang terdapat pada papan flanel dapat dengan mudah dipindahkan, sehingga anak dapat lebih aktif melakukan aktivitas fisik dengan menggerakkan objek gambar yang ditempel (Qomariah Dkk, 2022). Media papan Nell merupakan media grafis yang efektif untuk

menyampaikan pesan tertentu kepada sasaran tertentu.

Papan flanel dapat digunakan untuk menempelkan huruf sehingga memudahkan penyampaian isi terutama dalam pengenalan huruf vokal dan konsonan (Erwin Dkk, 2021). Warna papan flanel yang menarik dapat menarik perhatian anak terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Misalnya, seorang anak dapat menyusun ulang huruf Hijaiyah dari Alif menjadi Fa' serta mengenal dan mengucapkan ف dan ف dari huruf Hijaiyah (Alif). Saat melepas atau memasang, ucapkan Fa'). Barang-barang alat tulis hijaiyah di papan flanel. Kedua, media papan flanel memudahkan anak dalam memahami dan menghafal aksara Hijaiyah. Jean Piaget (Hartati, 2010) menjelaskan bahwa proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Anak usia 4 sampai 5 tahun berada pada tahap pra operasi, dimana mereka dapat dengan mudah memahami sesuatu dengan melihat benda nyata dalam bentuk gambaran mental, simbol, dan tiruan. Belajar memahami dan mengingat merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak karena memerlukan kemampuan berpikir anak. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting perkembangan dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak. Menurut Piaget (Suyanto, 2005), perubahan perilaku yang berkaitan dengan belajar merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak, khususnya kemampuan anak dalam berpikir terhadap lingkungan.

Permainan Mengikat Tali Sepatu Menambahkan tali sepatu dengan menggunakan gambar sepatu karton akan meningkatkan kemandirian anak Anda dalam mengikat tali sepatu. Ini ditempatkan dalam kotak sesuai dengan warna sepatu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dalam hal ini dalam pembelajaran di kelas diperlukan kesabaran dan perhatian khusus dalam mempelajari tali sepatu anak,

karena setiap anak mempunyai sifat dan sifat yang berbeda-beda. Kegiatan permainan mengikat tali sepatu dapat dilakukan secara rutin. Kedepannya, anak-anak diharapkan mampu mengikat tali sepatunya sendiri tanpa bantuan orang lain. Pembelajaran mengikat tali sepatu untuk meningkatkan kemandirian anak, serta pembelajaran warna dan angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak (Lipton dan Hubble, 2021).

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, dapat disimpulkan bahwa ada banyak permainan yang dapat dilakukan dengan menggunakan robot pintar buatan. Namun, pada penelitian ini penulis hanya menggunakan beberapa permainan saja. Dari hal tersebut dapat dijelaskan bahwa permainan yang menggunakan robot pintar buatan dapat meningkatkan aspek kognitif dan juga dapat mengembangkan aspek motorik halus, motorik kasar. Permainan yang menggunakan media robot pintar tampak lebih menyenangkan bagi anak. Antusias untuk ikut serta ke dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru lebih besar ketika guru menggunakan media robot pintar jika dibandingkan dengan metode konvensional lainnya.

Berdasarkan penelitian di harapkan guru dapat menggunakan APE robot pintar ini berdasarkan pembelajaran tema yang ada dan di harapkan APE ini terus dapat digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih menggali hasil observasi, sehingga data yang didapat tidak hanya berdasarkan pada apa yang dikatakan subjek, dan juga diharapkan bisa meneliti lebih jauh tentang APE robot pintar ini

DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, J J. (2014). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Billett, S. (2017). *Theorising the Co-occurrence of Remaking Occupational Practices and Their Learning. Practice Theory Perspectives on*
- Eva Riski, (2023). *Keterampilan Mengelola Emosi Dalam Buku Cerita Bergambar" Aku Cerdas Mengelola Emosi" Karya Waktiek Ideo Dan Fitri Restiana (Doctoral Dissertation, Uin Prof. Kh Saifuddin Zuhri).*
- Erwin, E., Ardyan, E., Ilyas, A., Ariasih, M. P., Nawir, F., Sovianti, R., ... & Munizu, M. (2023). *Digital Marketing: Penerapan Digital Marketing Pada Era Society 5.0. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia*
- Juannitae. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Ape Robot Mobil Kontrol Analog Pada Anak (5-6 Tahun). *Jurnal Talenta : Journal Of Early Childhood Education*, 9(1), 56-74
- Lipton, L., & Hubble, D. (2023). *Sekolah Literasi: Perencanaan Dan Pembinaan*. Nuansa Cendekia.
- Musbikin, I. (2010). *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta: Laksana
- Qomariah, N., Rahmah, S., & Zetalianti, Z. (2022). Penggunaan Media Flanel Board Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Az-Zakyyah Desa Kace. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 8(1), 100-118.
- Romadhona, N. S., & Kusuma, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (Ape) Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak In Paud Tunas Bangsa Podomoro Pringsewu: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-11.

- Santrock, J W. (2007). *Perkembangan Anak (Volume 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Schunk, D H., (2012). *Learning Theories (Ed)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori*. Bumi Aksara.
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital?*. Edu Publisher.