



Pengembangan APE Balok *Cuisenaire* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Sri Muliani Kamarudin^{1*}, I Nyoman Suarta¹, Muazar Habibi¹, Ika Rachmayani¹

¹Program Studi PG PAUD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: [10.29303/jcar.v5i1.2824](https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2824)

Received: 20 November, 2022

Revised: 28 Desember, 2022

Accepted: 11 Januari, 2023

Abstract: Playing is an activity that is carried out by someone who is fun because by playing aspects of development can be stimulated properly. This research is motivated by the lack of use of educational game tools to stimulate children's cognitive development to the fullest. The purpose of this research is to develop a *cuisenaire* block educational game tool to improve children's cognitive development. To achieve the research objectives used data collection methods in the form of observation and documentation as well as data analysis using descriptive qualitative analysis techniques. The results of this study are *cuisenaire* blocks consisting of colorful blocks, support poles and color cards with the application of game stages consisting of game preparation, namely preparing tools and materials, playing groups, playing agreements and playing sequences; the playing activity is that the child shuffles the color cards, takes the color cards according to the results of the shuffle, takes the blocks according to the color on the color card, the blocks obtained are placed on the support pole according to the color card, the child counts the arrangement of blocks from poles 1-10 simultaneously and the end of the game is The blocks are filled in the right order, which can improve children's cognitive development. The results of the study proved that the development stage I of the *cuisenaire* block game was implemented 50% with cognitive development reaching 48.16%, in the development stage II the *cuisenaire* block game was implemented 71.87% with cognitive development increasing to 62.99% and the third development stage reaching 90, 62% and cognitive development reaches 85%. Thus it can be concluded that the development of a *cuisenaire* block educational game tool can improve the cognitive development of children aged 5-6 years in Pembina Jonggat State Kindergarten

Keywords: *Cuisenaire* Block, Cognitive Development, Educational Play Tool (APE)

Abstrak: Bermain adalah aktivitas yang dilakukan seseorang yang sifatnya menyenangkan karena dengan bermain aspek perkembangan dapat terstimulasi dengan baik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan alat permainan edukatif untuk menstimulasikan perkembangan kognitif anak secara maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat permainan edukatif balok *cuisenaire* guna meningkatkan perkembangan kognitif anak. Untuk mencapai tujuan penelitian digunakan metode pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi serta analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah balok *cuisenaire* yang terdiri dari balok warna-warni, tiang penyangga dan kartu warna dengan penerapan menggunakan tahapan permainan yang terdiri dari persiapan permainan yakni menyiapkan alat dan bahan, kelompok bermain, kesepakatan bermain dan urutan bermain; kegiatan main yakni anak mengocok kartu warna, mengambil kartu warna sesuai hasil kocokan, mengambil balok sesuai warna pada kartu warna, balok yang didapatkan ditempatkan di tiang penyangga sesuai dengan kartu warna, anak mengitung susunan balok dari tiang 1-10 secara bersamaan dan akhir permainan yakni balok sudah terisi dengan urutan yang

benar, dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hasil penelitian dibuktikan dengan tahap pengembangan I permainan balok *cuissenaire* terlaksana 50% dengan perkembangan kognitif mencapai 48,16%, pada tahap pengembangan II permainan balok *cuissenaire* terlaksana 71,87% dengan perkembangan kognitif meningkat menjadi 62,99% dan tahap pengembangan III mencapai 90,62% dan perkembangan kognitif mencapai 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif balok *cuissenaire* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Jonggat.

Kata kunci: Balok *Cuissenaire*, Perkembangan Kognitif, Alat Permainan Edkatif (APE)

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas atau golden age dimana pada masa ini anak mengalami masa yang paling peka terhadap perkembangannya (Murniati, et al., 2022). Masa inilah yang akan menentukan seperti apa anak dimasa depn, baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasannya (Habibi, 2015).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Fahrudin, et al., 2022). Kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan pada anak usia dini hendaknya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak. Untuk itu orang tua memiliki kesadaran tentang pentingnya pendidikan anak usia dini untuk mempersiapkan anak masuk sekolah. Usia 4-6 tahun, merupakan masa peka bagi anak (Suyadi, 2010). Anak mulai sensitive untuk menerima berbagai perkembangan seluruh potensi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Semua aspek perkembangan anak tidaklah berkembang secara sendiri-sendiri, namun berkembang secara menyeluruh dan pesat (Nurfadniati, et al., 2022). Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Kegiatan pembelajaran yaitu berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak dengan pengembangan kurikulum yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain. Bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Nuraini, et al.,

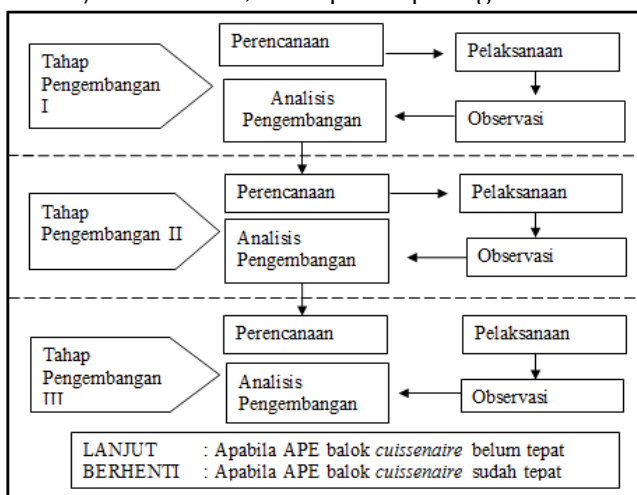
2022). APE sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran anak usia dini dimana denganya anak dapat bereksperimen, bereksplorasi, mengembangkan imajinasi, sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya (Rahayu, 2018). APE mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan kecerdasan yang ada pada diri anak. jadi, melalui kegiatan bermain yang menggunakan alat permainan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan terutama aspek perkembangan kognitif (Binsa & Lestari, 2021). Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2012). Perkembangan kognitif merupakan adalah suatu perkembangan anak yang tidak lepas dari lingkungan dan budaya yang membentuknya (Yustiqvar, et al., 2019). Sedangkan Piaget, kognitif adalah suatu pikiran yang dapat menyusun aktivitas dan dapat melakukan adaptasi terhadap lingkungan. Adapun kegiatan bermain dengan menggunakan APE yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini yang dimana dapat menstimulasikan pencapaian perkembangan anak.

Balok *cuissenaire* adalah permainan yang dapat mengembangkan beberapa aspek anak, terutama pada perkembangan kognitif anak, dengan bermain balok anak mampu berpikir serta dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, dan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan balok tersebut (Istikomah 2020). Balok *cuissenaire* merupakan permainan balok kayu dengan kartu warna yang terdiri dari 10 warna yang berbeda, yang dimainkan secara berkelompok dengan cara menempatkan dan menyusun balok *cuissenaire* ke tiang penyangga balok sesuai dengan warna pada kartu dan mengitung susunan balok (Talango, 2022). Permainan ini ditunjukan pada anak rentang usia 5-6 tahun. Adapun manfaat dari permainan balok *cuissenaire* yaitu meningkatkan kemampuan kognitif untuk belajar pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Negeri Pembina Jonggat peneliti melihat bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara maksimal. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran dimana anak-anak masih menggunakan poster bergambar dan APE yang penggunaannya masih terbatas atau dari sarana dan prasarana yang kurang mendukung dan variatif serta jarang nya tenaga pendidik untuk menggunakan alat permainan edukatif sebagai cara yang menyenangkan untuk menstimulasi perkembangan kognitif. Oleh karena itu TK Negeri Pembina Jonggat sangat membutuhkan langkah efektif untuk mengatasi permasalahan permasalahan diatas, salah satunya dengan menyediakan alat permainan edukatif yang beragam agar anak dapat tertarik untuk memainkannya dan stimulasi perkembangan anak dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu alat permainan edukatif APE balok *cuisenaire* untuk membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Jonggat dimana penelitian dilakukan pada semester 1 tahun 2022. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 tahapan pengembangan yang masing-masing tahapan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi/analisis data, ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Negeri

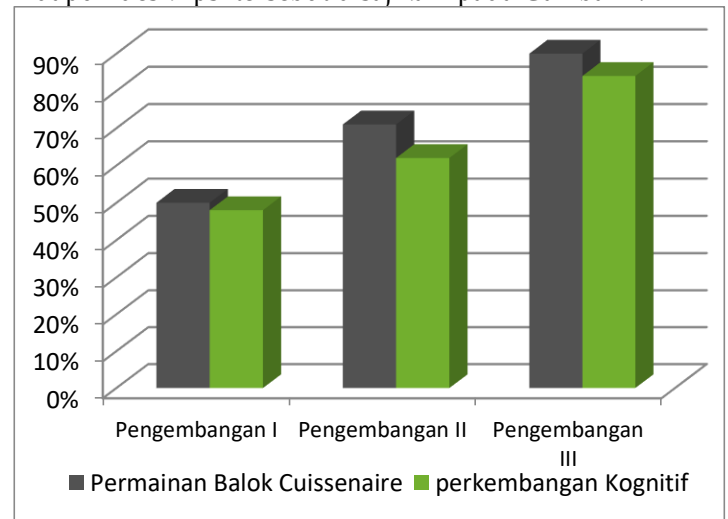
Pembina Jonggat pada tahun 2022 yang terdiri dari 10 anak. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Dalam melakukan observasi peneliti mengacu pada pedoman observasi di mana dalam pedoman observasi terdapat instrument pelaksanaan permainan balok *cuisenaire* dan instrument perkembangan kemampuan kognitif melalui permainan balok *cuisenaire*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif yang tujuannya untuk melihat perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Jonggat, yang beralamat di Desa Sukarara, Kecamatan Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, NTB. dengan subjek penelitian anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Jonggat pada tahun 2022 yang terdiri dari 10 anak. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil selama 2 minggu dari tanggal 8-17 oktober 2022.

Berdasarkan perhitungan terhadap data penelitian yang dilakukan, maka didapatkan hasil deskripsi data terkait pelaksanaan permainan balok *cuisenaire* dan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Jonggat Tahun 2022. Adapun deskripsi tersebut disajikan pada Gambar 2.

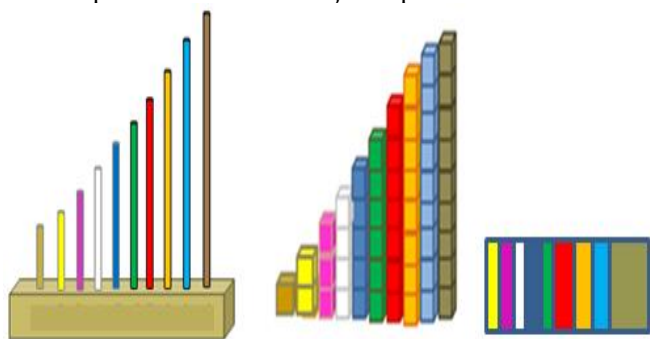


Gambar 2. Pengembangan Permainan APE

Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian Gambar 2 dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan yang diterapkan oleh peneliti dapat dikatakan berhasil karena di dalam penerapan pembelajaran menggunakan

permainan balok *cuissenaire* mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Seperti yang terlihat pada masing-masing 14 deskriptor pada instrumen perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang persentasenya dari tiap tahap pengembangan selalu meningkat.

Beberapa peningkatan tersebut dapat terlihat dengan cara memperhatikan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pengembangan sebelumnya dan mampu memperbaiki kekurangan tersebut pada tahapan pengembangan selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian pada tahapan pengembangan I, dan II, terdapat peningkatan baik secara individu dan keseluruhan. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan balok *cuissenaire* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Jonggat Tahun 2022. Desain permainan APE disajikan pada Gambar 3.



GAMBAR 3. Desain APE Balok *Cuissenaire*

Permainan yang diterapkan pada penelitian ini adalah permainan balok *cuissenaire*. Dimana permainannya dirancang semarik mungkin dengan memodifikasi alat dan bahan serta langkah mainnya agar dapat menstimulasikan perkembangan kognitif anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun. Permainan ini dimainkan oleh anak dengan rentang usia 5-6 tahun yang dimainkan secara berkelompok, alat permainan ini terdiri dari tiang penyangga, balok *cuissenaire* dan kartu warna. Balok *cuissenaire* terdiri dari 55 balok yang berukuran 3cm x 2cm x 2cm yang terbuat dari kayu dengan berbagai macam warna. Balok *cuissenaire* ini juga dimodifikasi dengan menambahkan media kartu warna yang berukuran 8cm x 6cm sebanyak 10 kartu yang dimana setiap kartu memiliki warna sesuai dengan warna balok dan tiang penyangga.

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B rentang usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain balok *cuissenaire* dengan menggunakan Rancangan penelitian pengembangan menurut Arikunto yang dilaksanakan dalam 3 tahapan yaitu tahapan pengembangan I, II, dan tahap

pengembangan III yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi atau analisis. Tahapan ini terus dilakukan perbaikan sampai hasilnya dapat dikatakan mencapai kriteria berkembang sangat baik, yang dapat dipaparkan di bawah.

Pada tahap pengembangan I hasil kegiatan permainan balok *cuissenaire* berada pada kategori mulai terlaksanakan dengan presentase 50%. Sedangkan untuk hasil capaian perkembangan kognitif anak berada pada kategori mulai berkembang dengan presentase 48,16%. Oleh karena itu dilakukan perbaikan pada tahap pengembangan selanjutnya dengan cara: 1) Guru dan peneliti memberikan contoh untuk membuat kesepakatan bermain dengan sederhana, 2) Guru dan peneliti memberikan arahan yang lebih jelas kepada setiap masing-masing kelompok untuk menentukan urutan bermain dan cara mengingatkan langkah-langkah bermain serta aturan mainnya, 3) Pada saat selesai menentukan bermain, guru dan peneliti meminta anak untuk duduk sesuai dengan urutan mainnya dan menyebutkan urutan mainnya agar tidak lupa, 4) Di setiap tiang 1 dengan tiang yang lain diberikan jarak lagi agar balok dapat dimasukkan dengan mudah, 5) Warna yang digunakan pada kartu warna diganti menggunakan warna yang sesuai dengan balok dan yang dapat terlihat jelas agar anak tidak keliru lagi. Sedangkan untuk kertas diganti menggunakan kertas yang tebal dan yang tahan lama, 6) Guru dan peneliti memberikan bimbingan secara merata pada setiap siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa sehingga kemampuan kognitif siswa dapat berkembang secara optimal.

Pada tahap pengembangan II terlihat peningkatan dimana permainan balok *cuissenaire* berada pada kategori terlaksana dengan baik dengan persentase 71,87% dan hasil capaian perkembangan kognitif anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 62,99%. Peningkatan kemampuan kognitif anak terlihat dari siswa telah mengerti cara bermain balok *cuissenaire*. Adapun beberapa perbaikan pada tahapan ini yang akan disempurnakan pada tahapan selanjutnya diantaranya: 1) Guru dan peneliti memberikan penjelasan yang lebih rinci pada saat melakukan permainan disertai dengan contoh cara melakukan intruksi kartu warna untuk mengambil balok dan menempatkannya di tiang, dan 2) Guru dan peneliti memberikan bimbingan secara merata pada setiap siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa agar dapat berkembang secara baik.

Kemudian pada tahap pengembangan III dilakukan perbaikan ditinjau dari pengembangan sebelumnya, sehingga terlihat peningkatan diantaranya: 1) kegiatan siswa dalam proses bermain balok *cuissenaire*

telah terlaksana sesuai langkah langkah, dan 2) meningkatnya kemampuan kognitif siswa dengan bermain balok *cuisenaire* yang didukung oleh aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan kegiatan, membuat kesepakatan bermain, menjelaskan langkah bermain balok *cuisenaire* secara rinci dan bertahap. Sehingga skor yang diperoleh meningkat dimana permainan balok *cuisenaire* berada pada kategori terlaksana secara maksimal dengan presentase 90,62% dan hasil capaian perkembangan kognitif anak mencapai 85% termasuk berkembang sangat baik.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan balok *cuisenaire* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Jonggat. Hal ini sesuai dengan pendapat Jean Piaget (dalam Nurhasanah, 2018: 61-62) menyatakan bahwa kemampuan kognisi seorang anak itu berkembang melalui proses rangsangan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, dan pada tahap tingkat pengembangan anak usia 5-6 tahun termasuk dalam tahapan pra - operasional dimana pada tahapan ini pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan persepsinya sendiri. Hal ini diperjelas dengan pendapat PUSTAKAPAUD (2016) menyatakan bahwa permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Permainan adalah bagian kehidupan anak-anak dan merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya dengan bermain anak juga dapat menyalurkan energi melalui kegiatan yang dipilih sendiri dan meningkatkan perkembangan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan; (1) Permainan balok *cuisenaire* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan perbaikan beberapa kali; (2) Permainan balok *cuisenaire* ini sudah dimodifikasi sedemikian rupa yang dimainkan oleh anak dengan rentang usia 5-6 tahun dan dilakukan secara berkelompok. Dimana Permainan ini terdiri dari balok *cuisenaire* dan kartu warna. Balok *cuisenaire* terdiri dari 55 balok yang berukuran 3cm x 2cm x 2cm yang terbuat dari kayu dengan berbagai macam warna yakni, berwarna kayu asli yang terdiri dari 1 balok, warna kuning terdiri dari 2 balok, warna ping terdiri dari 3 balok, warna putih terdiri dari 4 balok, warna biru tua terdiri dari 5 balok, warna hijau tua terdiri dari 6 balok, warna merah terdiri dari 7 balok, warna oren terdiri dari 8 balok, warna biru muda terdiri dari 9 balok dan yang terakhir warna coklat terdiri dari 10 balok. Balok ini memiliki 6 sisi dimana sisi atas dan bawah dilubangi untuk memasukan balok

cuisenaire ke tiang balok, dimana setiap tiang balok diberi warna sesuai dengan warna balok. Balok *cuisenaire* ini juga dimodifikasi dengan menambahkan media kartu warna yang berukuran 8cm x 6cm sebanyak 10 kartu yang dimana setiap kartu memiliki warna sesuai dengan warna balok. (3) Permainan balok *cuisenaire* yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B usia 5-6 tahun dilakukan dengan 3 tahap permainan yakni kegiatan persiapan permainan, kegiatan bermain, dan akhir permainan. Persiapan permainan terdiri dari; a) menyiapkan 55 balok *cuisenaire* dan tiang penyangga, b) kelompok bermain, c) kesepakatan bermain dan d) Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan main. Kegiatan bermain balok *cuisenaire* dijabarkan sebagai berikut: a) Anak urutan pertama mencocok kartu warna, b) Mengambil kartu warna sesuai hasil kocokan, c) Mengambil balok sesuai warna pada kartu warna, d) Balok yang didapatkan ditempatkan di tiang penyangga sesuai dengan kartu warna, e) Anak mengitung susunan balok dari tiang 1-10 secara bersamaan, f) Permainan diulang sampai 2 kali putaran sesuai dengan kesepakatan permainan dari urutan anak pertama sampai dengan anak urutan yang terakhir. Dan akhir permainan yakni apabila balok sudah terisi dengan urutan yang benar maka permainan dinyatakan berakhir. (4) Peningkatan terhadap tahap pengembangan I permainan balok *cuisenaire* terlaksana 50% dengan perkembangan kognitif mencapai 48,16%, pada tahap pengembangan II permainan balok *cuisenaire* terlaksana 71,87% dengan perkembangan kognitif meningkat menjadi 62,99% dan tahap pengembangan III mencapai 90,62% dan perkembangan kognitif mencapai keritiria berkembang sangat baik dengan nilai rata-rata yaitu 85%.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*
- Binsa, U. H., & Lestari, S. A. (2021). Implementasi permainan Edukatif Barang Bekas Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Paudar-Rohim Desa Sumberbening Kecamatan Bringin Kabupaten Ngawi. *Kurikula: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 28-47.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Habibi Muazar. (2015). Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Istikomah. Titis., Lian. Bukman., Noverina. Romadona. (2020). Pengaruh permainan balok *cuisenaire* terhadap kemampuan berhitung pada anak Kelompok A TK Nusa Indah Palembang. Yaa Bunaya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4 No. 2, 133-137

- Kementrian Pendidikan Nasional. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mentri Pendidikan Nasional.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. Kurikulum Taman Kanak-Kanak (Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak). Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Murniati., Makki, M., & Musaddat, S. (2022). Analisis Buku Siswa Sekolah Dasar Kelas III Tema I Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Hidup Aspek Bahasa, Penyajian dan Tampilan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 10-15.
- Nuraini., Jaelani, A. K., Suarta, I. N., & Astini, B. N. (2023). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Bahasa Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 33-40.
- Nurfadniati., Habibi, M. M., Jaelani, A. K., & Astini, B. N. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
- Nurhasanah. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Mataram: Arga Puji Press
- Rahayu, Dwi. Istati. (2018) *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Mataram: FKIP Universitas Mataram
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto., Ahmad. (2012) *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Suyadi. 2010. Psikologi Belajar PAUD. Yogyakarta: Pedagogia
- Talango, S. R. (2022). *ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS MULTIPLE INTELLEGENCE*. Runzune Sapta Konsultan.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.