



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2427-2435

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2283

## **Penggunaan Media Kogniboard untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun**

**Mamluatus Sholehah<sup>1</sup>, dan Musayyadah<sup>2</sup>**

*<sup>1,2</sup> Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura Pamekasan*

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan mengkaji pelaksanaan penggunaan media Kogniboard dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Nurul Ulum Payudan Daleman. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan pada bulan Januari hingga Maret 2026, dengan partisipan 12 anak usia 4-5 tahun dari kelompok A dan dua guru kelas. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, metode, dan teori. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media Kogniboard yang dirancang dengan empat zona stimulatif (puzzle, angka, klasifikasi, dan maze) efektif meningkatkan keterlibatan belajar anak, menstimulasi kemampuan mengenali bentuk dan warna, meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dasar. Novelty penelitian ini terletak pada integrasi empat zona stimulasi dalam satu media fisik yang dirancang kontekstual untuk anak usia dini. Temuan ini mendukung teori perkembangan kognitif Piaget dan zona proksimal Vygotsky bahwa anak belajar optimal melalui eksplorasi benda konkret dengan bimbingan fasilitator. Kogniboard dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif untuk mendorong perkembangan kognitif anak usia dini.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran; Kogniboard; Perkembangan Kognitif; Anak Usia Dini

**ABSTRACT.** This study aims to examine the implementation of Kogniboard media in stimulating cognitive development among children aged 4-5 years at RA Nurul Ulum Payudan Daleman. The study employed a qualitative descriptive approach conducted from January to March 2026, with 12 children aged 4-5 years from Group A and two classroom teachers as participants. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman model comprising data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source, method, and theory triangulation. Results indicate that Kogniboard media designed with four stimulative zones (puzzle, number, classification, and maze) effectively improved children's learning engagement, stimulated recognition of shapes and colors, enhanced early numeracy skills, and developed basic problem-solving abilities. The novelty of this study lies in the integration of four stimulation zones within a single physical media contextually designed for early childhood. These findings support Piaget's cognitive development theory and Vygotsky's zone of proximal development, affirming that children learn optimally through concrete object exploration with facilitator guidance. Kogniboard can serve as an effective interactive learning media alternative to promote early childhood cognitive development.

**Keyword :** Learning Media; Kogniboard; Cognitive Development; Early Childhood

Copyright (c) 2026 Mamluatus Sholehah dkk.

✉ Corresponding author : Mamluatus Sholehah

Email Address : mamluatussholehah2810@gmail.com

Received 19 Mei 2026, Accepted 19 Juni 2026, Published 19 Juni 2026

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini secara umum didefinisikan sebagai individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun. Perspektif National Association for the Education of Young Children (NAEYC) memperluas batasan tersebut dengan mengklasifikasikan anak hingga usia 8 tahun ke dalam fase pertumbuhan ini [1]. Fase ini sering disebut golden age, periode emas ketika perkembangan motorik, bahasa, sosial-emosional, dan terutama kognitif berlangsung sangat pesat. Kognitif dipahami sebagai rangkaian proses mental yang berkaitan dengan cara seseorang menerima, mengolah, dan menghubungkan informasi sehingga menghasilkan pemahaman, evaluasi, serta pertimbangan terhadap berbagai hal [2]. Kemampuan kognitif anak sangat penting untuk dikembangkan sedini mungkin karena menjadi fondasi bagi kesiapan belajar di jenjang pendidikan selanjutnya [3].

Secara global, perhatian terhadap stimulasi kognitif anak usia dini terus meningkat. Analisis terhadap 537 publikasi di 35 negara memperlihatkan bahwa stimulasi dini berdampak signifikan terhadap kesiapan belajar dan perkembangan kognitif anak [4]. Kegiatan bermain edukatif terbukti mendukung kemampuan bahasa, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Namun, pandemi COVID-19 (2020–2022) memperlemah akses pembelajaran; sekitar sepertiga anak tidak memperoleh layanan belajar jarak jauh yang memadai disertai penurunan aktivitas fisik dan peningkatan durasi layar [5]. Di Indonesia, adaptasi pembelajaran PAUD selama pandemi masih menghadapi keterbatasan media dan kompetensi digital guru .

Permasalahan serupa ditemukan di RA Nurul Ulum Payudan Daleman, Kecamatan Guluk-Guluk, Kabupaten Sumenep. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada Januari 2026, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yakni penugasan lembar kerja dan penjelasan verbal dengan ketersediaan media yang sangat terbatas. Akibatnya, anak usia 4–5 tahun dari Kelompok A cenderung kurang fokus, cepat bosan, dan mengalami kesulitan dalam mengenali serta mengelompokkan bentuk dan warna. Hasil wawancara dengan guru kelas pada Januari 2025 mengonfirmasi bahwa belum ada media pembelajaran berbasis eksplorasi yang digunakan secara sistematis untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Temuan ini selaras dengan penelitian Maimanah et al. yang mengidentifikasi rendahnya kemampuan kognitif anak disebabkan oleh keterbatasan media dan dominasi model pembelajaran berpusat pada guru [6].

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis papan dan visual interaktif efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Supriadi et al. menemukan bahwa penggunaan activity board meningkatkan kemampuan mengenali bentuk dan warna pada anak usia 4–5 tahun [7]. Mulyani et al. membuktikan bahwa smart board interaktif efektif mendukung kemampuan berhitung permulaan [8]. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya berfokus pada satu aspek stimulasi. Belum ditemukan penelitian yang mengintegrasikan beragam zona stimulasi kognitif mencakup puzzle, angka, klasifikasi, dan maze dalam satu media fisik yang dirancang kontekstual untuk anak usia dini di lingkungan pedesaan. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar dikembangkannya media Kogniboard dalam penelitian ini.

Secara teoritis, penggunaan media Kogniboard sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), yang menyatakan bahwa anak belajar paling efektif melalui eksplorasi dan manipulasi benda-benda konkret [9]. Selain itu, gagasan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dari Lev Vygotsky menegaskan pentingnya bimbingan fasilitator dalam proses pembelajaran agar anak dapat mencapai kemampuan di atas batas kemampuannya saat ini [10].

Penelitian ini bertujuan mengkaji pelaksanaan penggunaan media Kogniboard dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun di RA Nurul Ulum Payudan Daleman. Novelty penelitian ini terletak pada integrasi empat zona stimulasi (puzzle, angka, klasifikasi, maze) dalam satu media fisik yang dirancang kontekstual, serta pengkajian komprehensif terhadap proses interaksi anak dengan media tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi teoritis maupun praktis bagi pengembangan media pembelajaran anak usia dini yang interaktif, kontekstual, dan sesuai perkembangan.

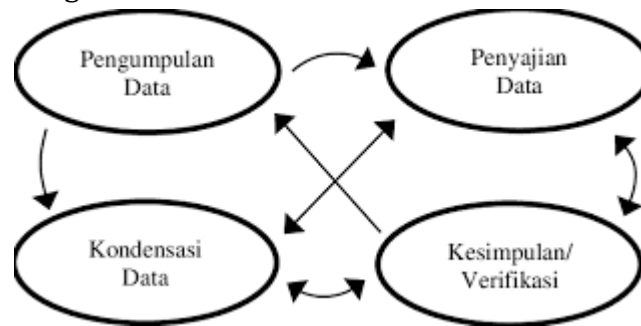
## **METODE**

Observasi Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam proses penerapan media Kogniboard dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun. Menurut Creswell dan Poth [11], penelitian kualitatif berfokus pada upaya memahami dan menyelidiki makna yang dibangun oleh individu atau kelompok terhadap suatu fenomena dalam lingkungan alami, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, yakni dari Januari hingga Maret 2026, di RA Nurul Ulum Payudan Daleman, Kecamatan Guluk-Guluk, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif karena lembaga ini aktif menggunakan media pembelajaran dan ditemukan adanya permasalahan kognitif pada anak yang relevan dengan fokus penelitian.

Partisipan penelitian terdiri atas 12 anak usia 4–5 tahun dari Kelompok A RA Nurul Ulum Payudan Daleman (7 perempuan, 5 laki-laki), dua guru kelas Kelompok A, dan kepala sekolah. Pemilihan partisipan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan berdasarkan kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria inklusi anak meliputi: (1) berusia 4–5 tahun, (2) terdaftar aktif di Kelompok A pada semester genap 2024/2025, dan (3) mendapat persetujuan dari orang tua/wali.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik: 1. Observasi Peneliti menggunakan observasi partisipatif pasif untuk mengamati secara langsung penggunaan Kogniboard, respons anak, dan situasi pembelajaran [12]. Observasi dilakukan selama enam sesi pembelajaran pada Februari–Maret 2026. 2. Wawancara Dilakukan wawancara tidak terstruktur dengan dua guru Kelompok A dan kepala sekolah untuk menggali persepsi, tantangan, dan dampak penggunaan Kogniboard terhadap perkembangan kognitif anak. 3. Dokumentasi Pengumpulan data melalui dokumentasi visual (foto kegiatan), catatan tertulis, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan profil lembaga sebagai data pendukung.

Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña [13], yang terdiri atas tiga tahap: (1) Reduksi data: menyaring dan memfokuskan data relevan terkait interaksi anak dengan media Kogniboard, respons guru, dan indikator perkembangan kognitif yang muncul, kemudian dilakukan coding tematik; (2) Penyajian data: data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel ringkasan hasil, dan bagan untuk menggambarkan relasi antara penggunaan Kogniboard dan perkembangan kognitif anak; (3) Penarikan kesimpulan: kesimpulan dirumuskan secara induktif dan diverifikasi melalui triangulasi dan member check.



Gambar 1. Tahapan Analisis Data

Keabsahan data dijaga melalui: (1) Triangulasi sumber: membandingkan data dari guru, anak, dan kepala sekolah; (2) Triangulasi metode: mengintegrasikan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi; (3) Triangulasi teori: mengacu pada teori Piaget dan Vygotsky serta hasil penelitian terdahulu untuk memperkuat interpretasi. Selain itu, dilakukan peer debriefing dengan dosen pembimbing serta member check kepada guru guna memastikan kesesuaian hasil penelitian dengan kondisi aktual di lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Januari 2025, kondisi perkembangan kognitif anak Kelompok A RA Nurul Ulum Payudan Daleman masih berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan beberapa indikator yang belum tercapai secara optimal. Anak sudah dapat mengenali beberapa konsep dasar, namun masih mengalami kesulitan ketika diminta mencocokkan, mengelompokkan, serta menyelesaikan tugas secara mandiri. Kondisi ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang lebih konkret dan interaktif.

Media Kogniboard yang digunakan dalam penelitian ini dirancang dengan empat zona stimulatif: (1) zona puzzle untuk melatih logika dan keterampilan spasial; (2) zona angka dan benda untuk menstimulasi kemampuan berhitung permulaan; (3) zona klasifikasi warna dan bentuk untuk mengembangkan kemampuan kategorisasi; dan (4) zona maze untuk melatih pemecahan masalah dan kemampuan visual. Desain media menggunakan warna-warna cerah dan kontras untuk memicu fokus dan ketertarikan anak.



Gambar 2. Hasil media

Pelaksanaan pembelajaran dengan Kogniboard menunjukkan perkembangan yang signifikan pada beberapa indikator kognitif anak. Tabel 1 di bawah ini merangkum perubahan yang teramati sebelum dan setelah penggunaan media Kogniboard.

Tabel 1. Matriks Perkembangan Kognitif Anak Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Kogniboard

Aspek Kognitif	Sebelum Penggunaan Kogniboard	Setelah Penggunaan Kogniboard
Mengenal bentuk geometri	Sebagian besar anak belum mampu mencocokkan bentuk secara mandiri	Anak mampu mencocokkan dan mengelompokkan bentuk (lingkaran, segitiga, persegi) dengan tepat
Mengenal dan mengelompokkan warna	Anak mengalami kesulitan mengelompokkan objek berdasarkan warna	Anak menunjukkan kemampuan klasifikasi warna secara aktif dan mandiri
Kemampuan berhitung permulaan	Pemahaman korespondensi angka-benda masih terbatas	Anak mampu memasang angka dengan jumlah benda konkret
Pemecahan masalah sederhana (maze/puzzle)	Anak cenderung pasif dan bergantung pada arahan guru	Anak aktif mencoba, belajar dari kesalahan, dan menyelesaikan tugas secara mandiri
Keterlibatan dan minat belajar	Anak cepat bosan dengan metode konvensional	Tingkat keterlibatan tinggi; anak antusias dan memperhatikan media dengan fokus

Selama enam sesi pembelajaran (Februari–Maret 2026), anak menunjukkan respons positif yang konsisten terhadap media Kogniboard. Sejak pengenalan media, anak memperlihatkan rasa ingin tahu yang tinggi, ditandai oleh konsentrasi yang terfokus dan munculnya pertanyaan-pertanyaan spontan terkait warna, bentuk, dan gambar pada papan. Keterlibatan anak tidak hanya terlihat dari aspek fisik (memindahkan, mencocokkan, menyusun objek), tetapi juga dari aspek kognitif anak secara aktif mengidentifikasi warna, mengenali bentuk, menghitung benda, dan menyesuaikan angka dengan objek konkret. Selain itu, interaksi sosial antara anak mulai terlihat, seperti saling memperhatikan, memberi respons, dan melakukan diskusi sederhana dalam memecahkan tantangan maze.

Proses pembelajaran menunjukkan bahwa anak belajar dari kesalahan secara mandiri: ketika jawaban tidak tepat, anak mencoba kembali hingga menemukan penyelesaian yang benar. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan scaffolding berupa pertanyaan pemandu, bukan jawaban langsung. Pada sesi penutupan, sebagian besar anak mampu menyebutkan kembali konsep yang telah dipelajari, meskipun beberapa masih memerlukan panduan ringan dari guru.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, khususnya pada tahap praoperasional [14]. Piaget menyatakan bahwa anak usia 2–7 tahun belajar paling efektif melalui manipulasi objek nyata dan eksplorasi langsung.

Dalam konteks ini, Kogniboard menyediakan pengalaman konkret yang memungkinkan anak membangun skema kognitif melalui akomodasi dan asimilasi. Setiap kali anak mencocokkan bentuk atau menyelesaikan maze, terjadi proses kognitif aktif yang memperkuat pemahaman konseptual mereka [15]. Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan yaitu guru menjelaskan atau mempraktikkan kepada anak-anak. Setelah guru menjelaskan kepada anak lalu anak tersebut melakukan permainan tersebut hingga selesai dengan cara mewarnai jalan mana yang harus dituju [16].

Temuan ini juga mendukung konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky [17]. Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi dengan sosialnya sedangkan teori piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif berdasarkan tahap usia perkembangan kognitif [18]. Peran guru sebagai fasilitator yang memberikan scaffolding berupa pertanyaan pemandu dan dorongan tanpa memberikan jawaban langsung terbukti membantu anak mencapai kemampuan yang berada di atas batas kemampuan mandirinya. Interaksi sosial antara anak yang muncul selama pembelajaran (berdiskusi tentang cara menyelesaikan maze, saling membantu mengidentifikasi warna) juga merupakan manifestasi ZPD dalam konteks pembelajaran kooperatif.

Secara spesifik, peningkatan pada zona klasifikasi warna dan bentuk konsisten dengan temuan Supriadi et al. yang membuktikan bahwa activity board efektif meningkatkan kemampuan mengenali bentuk dan warna pada anak usia 4–5 tahun. Peningkatan pada zona angka relevan dengan hasil penelitian Mulyani et al. tentang efektivitas smart board dalam kemampuan berhitung permulaan. Fatah dan Aminah juga membuktikan bahwa media visual dua dimensi dengan kombinasi warna dan gambar menarik dapat mendorong peningkatan motivasi dan daya ingat anak [19].

Keunggulan Kogniboard dibanding penelitian-penelitian terdahulu terletak pada integrasinya: empat zona stimulasi berbeda terintegrasi dalam satu media fisik, sehingga dalam satu sesi pembelajaran anak dapat distimulasi secara komprehensif pada berbagai aspek kognitif mulai dari pengenalan konsep, klasifikasi, berhitung, hingga pemecahan masalah. Mulyati dan Suryani menemukan bahwa kombinasi media board game menghasilkan peningkatan fokus, memori, dan keterampilan sosial anak; temuan ini relevan dengan efek sinergis yang dihasilkan oleh keempat zona Kogniboard [20]. Ningtyas juga membuktikan bahwa board game edukatif mampu meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berpikir sebab-akibat anak melalui aturan sederhana dan tampilan visual menarik, yang selaras dengan desain Kogniboard [21].

Secara keseluruhan, penggunaan media Kogniboard menghasilkan pengalaman belajar yang nyata, menarik, dan bermakna bagi anak. Temuan ini memperkuat hipotesis Piaget bahwa pembelajaran lebih berhasil bagi anak-anak ketika menggabungkan pengalaman nyata yang mendorong eksplorasi aktif, sekaligus konsisten dengan pandangan Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dan bimbingan fasilitator. Keunggulan media berbasis objek konkret juga dipertegas oleh Melati et al. yang menunjukkan bahwa media berbasis eksplorasi visual mampu menghasilkan pengalaman belajar bermakna bagi peserta didik usia dini [22].

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media Kogniboard dalam pembelajaran di RA Nurul Ulum Payudan Daleman terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun. Terdapat peningkatan yang konsisten pada lima indikator kognitif utama: (1) kemampuan mengenali dan mencocokkan bentuk geometri, (2) kemampuan klasifikasi warna, (3) kemampuan berhitung permulaan, (4) kemampuan pemecahan masalah sederhana, dan (5) keterlibatan serta minat belajar anak. Novelty penelitian ini terletak pada integrasi empat zona stimulasi kognitif (puzzle, angka, klasifikasi, maze) dalam satu media fisik yang dirancang kontekstual untuk anak usia dini di lingkungan pedesaan. Temuan ini memperkuat teori Piaget tentang pentingnya pengalaman konkret dalam pembentukan skema kognitif dan teori Vygotsky tentang scaffolding dalam ZPD. Implikasi praktis penelitian ini adalah bahwa pendidik PAUD dapat mengadopsi Kogniboard sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang terjangkau dan efektif khususnya di lembaga dengan keterbatasan fasilitas digital. Guru disarankan berperan sebagai fasilitator aktif yang memberikan scaffolding, bukan sekadar penyaji materi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk (1) mengembangkan desain kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol guna mengukur efektivitas Kogniboard secara komparatif, (2) memperluas jumlah partisipan dan lokasi penelitian, serta (3) menyelidiki pengaruh Kogniboard terhadap aspek perkembangan lain seperti motorik halus dan sosial-emosional.

## PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada RA Nurul Ulum Payudan Daleman atas izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi setinggi-tingginya disampaikan kepada para guru, orang tua, dan anak-anak Kelompok A yang telah berpartisipasi. Terima kasih kepada Ibu Musayyadah, selaku pembimbing atas arahan dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan.

## REFERENSI

- [1] P. D. Damayanti, H. Y. Muslihin, dan T. Rahman, "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *AS-SABIQUN*, vol. 4, no. 2, hal. 443–455, Mei 2022, doi: 10.36088/assabiqun.v4i2.1780.
- [2] N. P. A. D. Ariani dan I. B. K. S. Putra, "Stimulasi Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif," *J. CARE (Children Advis. Res. Educ.*, vol. 12, no. 1, hal. 79–87, Jul 2024, doi: 10.25273/jcare.v12i1.19826.
- [3] W. M. Pangarti dan Y. Yaswinda, "Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, hal. 2589–2599, Mei 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.4407.
- [4] K. Ula, R. Hasibuan, dan U. A. Izzati, "Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, hal. 3955–3962, Agu 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4918.
- [5] W. Firman dan L. Anhusadar, "Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, hal.

- 28–37, Sep 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721.
- [6] H. Hanifa, W. R. Fitriani, dan T. Mariyani, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran,” *Abata J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 154–167, Sep 2024, doi: 10.32665/abata.v4i2.3391.
- [7] A. Bifadlilah, E. Elan, dan G. Gandana, “Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Permainan Puzzle,” *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 7, no. 2, hal. 184–189, Nov 2023, doi: 10.17509/jpa.v7i2.63938.
- [8] E. Mutiarasari, Y. Fitriani, dan R. N. Arzaqi, “Pengembangan Puzzle Geometri sebagai Media Dukung Pengalaman Eksploratif pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 6, hal. 2810–22821, Nov 2025, doi: 10.31004/obsesi.v9i6.7476.
- [9] Q. Qomariah, M. Habibi, dan F. E. Sativa, “Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 10, no. 4, hal. 3986–3989, Nov 2025, doi: 10.29303/jipp.v10i4.3964.
- [10] R. Purwanto dan N. L. Faizah, “Literature Review: Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kognitif Anak Usia Pra Sekolah,” *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 6, no. 4, 2023, doi: 10.31004/jrpp.v7i4.38936.
- [11] D. Kurnietin, T. Tugiyono, dan M. M. Prayogo, “Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain Puzzle di TK Diponegoro 171 Windujaya,” *Indones. J. Learn. Educ. Stud.*, vol. 3, no. 1, hal. 27–38, Jun 2025, doi: 10.62385/ijles.v3i1.193.
- [12] D. A. Sari, “Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau dari Penerapan APE Jepit Baju,” *Kumara Cendekia*, vol. 12, no. 3, hal. 248, Okt 2024, doi: 10.20961/kc.v12i3.93640.
- [13] M. Sukarni Putri dan E. Budiarti, “Pengembangan Game Edukatif Tebak Gambar dan Huruf untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *J. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, hal. 1–11, Nov 2024, doi: 10.65669/jtkaud.v2i2.363.
- [14] S. Anggraeni, M. Mu’ammam, A. Faruq, dan N. Adilah, “Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Keterampilan Meronce untuk Menumbuhkan Perkembangan Sensorik dan Motorik Anak Usia Dini,” *Al Tahdzib J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, hal. 1–16, Mei 2024, doi: 10.54150/altahdzib.v3i1.330.
- [15] E. R. V. Dewi, H. Hibana, dan M. Ali, “Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 267–282, Jan 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3451.
- [16] S. Wahyuni dan J. Usman, “Penerapan Permainan Maze dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK PKK Jalmak Desa Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Jawa Timur,” *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, hal. 160–173, Agu 2020, doi: 10.19105/kiddo.v1i2.3687.
- [17] S. Yusuf dan D. Darmasnyah, “Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 2, hal. 1034–1040, Sep 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i2.1055.
- [18] W. S. Kusuma, N. D. Sukmono, dan O. D. Tanto, “Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif,” *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, hal. 67–81, Des 2022, doi: 10.19109/ra.v6i2.14881.
- [19] I. Hanafi dan E. A. Sumitro, “Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran,” *Alpen J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, Jan 2020, doi: 10.24929/alpen.v3i2.30.

- [20] U. H. Hamid, R. Samad, D. Fajhriani, W. Oktaviani, dan U. Arfa, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam (Air) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun di PAUD Telkom Kota Ternate," *J. Ilm. Cahaya Paud*, vol. 8, no. 1, hal. 298–306, 2026, doi: 10.33387/cahayapd.v8i1.11721.
- [21] M. R. Said, D. Hendriawan, dan R. N. Arzaqi, "Pengembangan Media Mora Game untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 6, hal. 3523–3538, Des 2025, doi: 10.31004/obsesi.v9i6.7763.
- [22] D. M. Lestari, A. Widiyastuti, dan D. Kasih, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Tangram Di PAUD Tunas Muda IKKT," *J. Pendidikan, Sains Dan Teknol.*, vol. 3, no. 3, hal. 675–688, Sep 2024, doi: 10.47233/jpst.v3i3.2087.