



MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA PAPAN PINTAR DI RA 11 SITI KHADIJAH KOTA BATU

Sri Widatik¹, Eko Setiawan², Ika Anggraheni³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: 21901014020@unisma.ac.id¹, ekosetiawan@unisma.ac.id²,
ika.anggraheni@unisma.ac.id³

Abstract

This research is a classroom action research to determine the increase in cognitive abilities of children aged 5-6 years at RA 11 Siti Khadijah, Batu City. The focus of the problem in this research is how to implement the use of smart board media to improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years at RA 11 Siti Khadijah, Batu City and how to increase the cognitive abilities of children aged 5-6 years at RA 11 Siti Khadijah, Batu City through the media board clever. This study used a class action research (CAR) with the Kemmis and Mc Taggart model class action research methods, through a descriptive qualitative approach. Based on the results of the study, it was obtained an increase in cognitive abilities in children aged 5-6 years at RA 11 Siti Khadijah, namely in pre-cycle activities it achieved a percentage of success of 33.33%, in cycle I achieved success of 60% in cycle II achieved a success percentage of 86, 66%, and has reached the indicator of success, namely $\geq 80\%$.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Media Papan Pintar

A. Pendahuluan

RA 11 Siti Khadijah adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di JL Makam RT 03 RW 04 Desa Beji Kota Batu, dibawah naungan Yayasan Islam Wali Songo dan diasuh oleh YPIMNU (Yayasan Pendidikan Muslimat NU). Di RA 11 Siti Khadijah menggunakan model pembelajaran sentra yang terdiri dari 4 sentra yaitu sentra balok, sentra persiapan, sentra bermain peran, dan sentra kreativitas. Peserta didik di RA 11 Siti Khadijah cukup banyak yaitu berjumlah 61 kelompok B dan 75 kelompok A. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Aspek kognitif berhubungan dengan cara berfikir anak dan kecerdasan anak. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berfikir secara logis, mampu menalar, mengenal dan memahami berbagai objek. Kemampuan kognitif sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, agar anak dapat memecahkan berbagai permasalahan sehari-hari sehingga mampu menghadapi kemajuan zaman ketika dewasa nanti. Pamela Minnet dalam *Child Care Development* (Setiawan & Nadar, 2021:5) mendefinisikan perkembangan kognitif adalah

perkembangan pikiran. Proses berfikir anak berfungsi sebagai alat untuk mengenali, memberi alasan rasional, dan memecahkan berbagai masalah.

Pada kenyataannya kemampuan Kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di RA 11 Siti Khadijah masih kurang optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B ditemukan bahwa kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik masih rendah. Seharusnya anak mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal, agar anak mampu berkembang sesuai STPPA. Terdapat beberapa ruang lingkup perkembangan kognitif menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yang dikenal dengan nama STPPA (Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) diantaranya belajar memecahkan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik (Fajrie & Sriwati, 2021). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelompok B2 di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu, telah ditemukan fakta tentang kemampuan kognitif siswa. Observasi dilaksanakan saat berada di sentra persiapan dengan kegiatan menghubungkan gambar geometri sesuai bentuk dan mengelompokkan kartu geometri berdasarkan warna dan jumlahnya, telah ditemukan fakta bahwa dari 15 siswa, hanya 5 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dalam memahami konsep bilangan, mengenal warna, dan mengenal bentuk, 10 siswa mulai berkembang (MB) dalam menguasai konsep warna, bilangan, dan bentuk apabila ditunjukkan melalui benda yang konkret. Hasil observasi tersebut diketahui dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan kegiatan pada densitas yang sudah disediakan. Rendahnya kemampuan kognitif anak kelompok B di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu disebabkan oleh kurangnya ketertarikan anak pada media pembelajaran, sehingga anak merasa bosan pada kegiatan pembelajaran. Guru sering menggunakan LKA atau lembar kerja dalam menstimulus kemampuan kognitif anak. Hal ini membuat anak tidak bisa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Anak juga merasa bosan karena pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menyenangkan. Menurut Anggraheni (Izzaturromaniyah, Asfiyak, & Anggraheni, 2019) pendidik dapat memfasilitasi anak didik untuk mencari atau mengaplikasikan gagasan-gagasan dan mengajak anak didik menggunakan strategi belajar yang disukai oleh anak didik, pendidik menerapkan model pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Setiawan anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-8 tahun yang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan dengan memiliki potensi dan keunikan yang perlu dibina dan dilatih (Setiawan & Nadar, 2021). Pada usia ini anak perlu mendapatkan pembinaan dan stimulus yang sesuai dengan karakter anak usia dini, karena pada masa ini anak berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia 5-6 tahun sudah memasuki jenjang RA/BA/TA yang merupakan periode transisi antara masa bayi dan kanak-kanak. Pada usia 5-6 tahun anak sudah mulai aktif dan mampu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya yang menjadi penentu pada

perkembangan berikutnya. Suratno berpendapat bahwa anak usia 5-6 tahun susunan syarafnya sudah berfungsi dengan baik sehingga dapat mengkoordinasikan otot dan gerak baik secara fisik maupun non fisik (Kore, Wondal, & Samad, 2020). Pada masa ini anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi serta memiliki pola pemikiran baru yang dibangun dan mampu menyelesaikan masalah sederhana. Hal ini sependapat dengan Anggraheni (Wulandari, Sulistiani, & Anggraheni, 2019) bahwa anak usia dini adalah anak yang aktif membangun pengetahuan terus menerus lalu menyesuaikan dan mengakomodasi informasi baru. Pada usia prasekolah anak harus distimulus melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta melalui berbagai media yang konkret agar anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal. Pada dasarnya kemampuan kognitif anak usia prasekolah perlu ditingkatkan agar anak mampu bereksplorasi terhadap dunia melalui pengalaman secara langsung dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi

Pada penelitian ini, stimulus yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu adalah menggunakan media papan pintar. Media papan pintar adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan tertentu dalam proses pembelajaran (Chentiya & Zulminiati, 2021). Media papan pintar merupakan media yang berbentuk persegi empat yang terdiri dari berbagai macam warna yang menarik, gambar-gambar benda sesuai bentuk dan bilangan yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran. Melalui media papan pintar anak dapat mengeksplorasi membangun pengetahuannya secara aktif dan kreatif. Sedangkan menurut menurut Riska (RIZKA, 2022) berpendapat bahwa media papan pintar adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui kreativitas pendidik yang dapat melatih keaktifan siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan dalam proses pembelajaran siswa tidak bosan. Dapat disimpulkan bahwa media papan pintar adalah media yang berbentuk persegi empat yang terdiri dari berbagai macam warna, bentuk benda dan bilangan yang dapat disesuaikan dengan tema, sehingga mampu melatih keaktifan siswa dan kreatifitas pendidik agar pembelajaran lebih meyenangkan dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan cepat.

Dalam penelitian ini indikator yang digunakan mengacu pada Permendikbud No. 137 tahun 2014 (Abdoellah, 2020) tentang lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variabel bentuk, warna dan ukuran, membuat pola ABCD dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B2 di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu terjadi karena anak lebih tertarik dan antusias dalam bermain media papan pintar. Fokus penelitian pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan media papan pintar untuk meningkatkan kemampuan kognitif

anak usia 5-6 tahun di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu dan Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu melalui media papan pintar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan media papan pintar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dan mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media papan pintar di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan penelitian kualitatif, karena penelitian ini proses sama pentingnya dengan hasil tindakan, langkah-langkah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang membentuk satu siklus merupakan keseluruhan proses yang lazimnya dideskripsikan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian tentang situasi kelas yang dilakukan secara sistematis, dengan mengikuti prosedur atau langkah-langkah tertentu (Kurniawan, Istyawati, & Hamdayama, 2017: 4). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar pada kelompok B2 di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu dengan menggunakan media papan pintar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran di semester genap tahun ajaran 2023-2024 dan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 6 Maret 2023 dan Selasa, 7 Maret 2023 dan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Maret 2023 dan Juma'at, 17 Maret 2023. Masing-masing pertemuan berlangsung selama 60 menit. Penelitian ini dilaksanakan di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu pada kelompok B2. Sasaran penelitian pada penelitian ini adalah peserta didik kelompok B2 yang berjumlah 15 anak didik, terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Sumber data dari subyek penelitian merupakan sumber data primer, sedangkan sumber data dari selain subyek penelitian merupakan sumber data sekunder (Kurniawan et al., 2017: 52). Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data yaitu sumber data primer yaitu yang bersumber dari informan terdiri dari guru, kepala sekolah dan siswa. Sedangkan sumber data sekunder yaitu bersumber dari dokumen-dokumen sekolah. Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari *Kemmis* dan *Mc Taggart*, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus lainnya (Kurniawan et al., 2017). Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh ketika observasi adalah hasil dari penilaian peserta didik ketika kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media papan pintar untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Wawancara dilakukan pada kepala sekolah guru

kelompok B, kepala sekolah dan peserta didik untuk mengetahui kesulitan yang terjadi di kelas saat proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan teknik perekaman dan foto. Instrumen penelitian pada penelitian ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi untuk mengamati peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA 11 Siti Khadijah melalui media papan pintar. Lembar observasi memuat penilaian berdasarkan indikator pencapaian perkembangan diantaranya adalah aspek 1 membuat pola ABCD, aspek 2 mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variabel bentuk, warna dan ukuran, aspek 3 mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Peneliti mendokumentasikan kegiatan berupa foto, video, RPPH dan lembar observasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam PTK adalah teknik analisis data kualitatif, namun demikian ada data kuantitatif dalam PTK menjadi salah satu data pendukung yang dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif (Kurniawan et al., 2017). Hasil pengamatan dihitung kemudian dipersentasekan. Cara pemerolehan data menurut Kurniawan, dkk (2017: 92) rata-rata bisa dinotasikan dengan P adalah rata-rata dari keseluruhan nilai atau jumlah. Rata-rata dihitung dengan menjumlahkan semua data dibagi dengan data tersebut. Berikut rumus untuk menghitung nilai rata-rata dan persentase keberhasilan yaitu:

Tabel. 1 Rumus rata-rata persentase dan rata-rata nilai keseluruhan

No.	Nama	Rumus	Keterangan
1.	Menghitung rata-rata persen	$P = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100\%$	P = Nilai rata-rata persen $\sum x$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar $\sum n$ = Jumlah siswa keseluruhan
2.	Menghitung rata-rata nilai	$X = \frac{\sum x}{\sum n}$	X = Jumlah rata – rata $\sum x$ = Jumlah nilai semua anak $\sum n$ = Jumlah semua anak

Tabel. 2 Skala Penilaian

Skala Penilaian	Kategori
★★★★: 4	Berkembang sangat baik (BSB)
★★★ : 3	Berkembang sesuai harapan (BSH)
★★ : 2	Mulai berkembang (MB)
★ : 1	Belum berkembang (BB)

Berdasarkan kriteria penilaian tersebut diatas diperoleh:

- a. Nilai tertinggi adalah 4= ★★★★★
- b. Nilai terendah adalah 1= ★

Teknik pengecekan keabsahan data pada penelitian ini dengan menggunakan uji keabsahan data triangulasi data yang merupakan pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu (Kurniawan et al., 2017). Ada tiga jenis triangulasi yang digunakan peneliti untuk menguji keabsahan data pada penelitian ini diantaranya adalah triangulasi sumber yang diperoleh dari data observasi, wawancara, dan dokumentasi, triangulasi teknik yaitu peneliti mengecek kebenaran data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Apabila memperoleh data yang berbeda maka akan dilakukan diskusi kepada sumber data yang bersangkutan untuk memperoleh kebenaran data, triangulasi waktu yaitu peneliti mengecek kebenaran data diwaktu yang berbeda. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang dapat dilihat dari proses pembelajaran dengan menggunakan media papan pintar. Peneliti menentukan indikator keberhasilan yaitu dengan persentase rata-rata $\geq 80\%$ dengan kriteria sangat baik (BSH) dari 15 anak (Kurniawan et al., 2017).

C. Hasil dan Pembahasan

Penerapan media papan pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu. Seperti pendapat Riska (RIZKA, 2022) bahwa media papan pintar sebagai salah satu media pembelajaran yang dikembangkan melalui kreativitas pendidik yang dapat melatih keaktifan siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan. Hal ini dibuktikan dengan pada saat kegiatan pra siklus hasil yang diperoleh peserta didik melalui permainan kartu domino geometri masih pada kriteria rendah, hanya 5 anak yang tuntas atau mencapai persentase keberhasilan sebesar 33,33% dengan nilai rata-rata 7. Pada siklus I melalui permainan media papan pintar kemampuan kognitif peserta didik mengalami peningkatan, 9 anak yang tuntas atau mencapai persentase keberhasilan sebesar 60% dengan nilai rata-rata 7,8 pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Pada penelitian siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$, maka diadakan penelitian pada siklus II. Pada siklus II diperoleh 13 anak yang tuntas atau mencapai persentase keberhasilan sebesar 86,66% dengan nilai rata-rata 11,6 pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus II penelitian dihentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B2 di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu terjadi karena anak lebih antusias dan tertarik dalam permainan menggunakan media papan pintar. Proses pembelajaran dengan menggunakan media papan pintar membuat peserta didik

aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses penerapan permainan media papan pintar untuk meningkatkan kemampuaan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu melalui langkah-langkah diantaranya adalah peneliti memperkenalkan dan menjelaskan permainan media papan pintar kepada peserta didik, peneliti memberikan contoh tentang aturan dan cara bermain menggunakan media papan pintar, satu persatu anak maju untuk mencoba bermain papan pintar, peserta didik mengambil bentuk dan gambar yang disesuaikan dengan petunjuk yang ada di media papan pintar, setiap anak boleh memilih kegiatan main yang ada pada media papan pintar.

Permainan media papan pintar relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Wulandari Retnaningrum (Retnaningrum, 2016) yang berjudul Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Memancing, pada penelitian Wulandari Retnaningrum terdapat indikator kemampuan kognitif yang sama dengan penelitian dengan menggunakan media papan pintar yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Langkah-langkah penelitian Wulandari yaitu dengan menggunakan media memancing sama dengan penelitian dengan menggunakan media papan pintar yaitu guru berinteraksi dengan peserta didik, guru menjelaskan dan menunjukkan media memancing yang digunakan, anak bermain memancing. Hanya saja pada media papan pintar bisa dilakukan secara berpasangan dengan melakukan perlombaan atau kompetisi. Pada penelitian yang dilakukan Wulandari peserta didik hanya mengambil kartu angka yang dipasangkan dengan jumlah ikan yang di dapat, sedangkan pada penelitian dengan menggunakan media papan pintar, anak tidak hanya memasangkan kartu angka melainkan menuliskan angka pada benda sesuai jumlahnya.

Pada siklus I peserta didik kurang tertarik dengan menggunakan media papan pintar sehingga peserta didik tidak berkonsentrasi dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Hal ini membuat kegiatan pada siklus I belum mencapai ketuntasan karena peserta didik tidak memahami permainan dengan menggunakan media papan pintar. Oleh karena itu, dilakukan penelitian siklus II. Langkah-langkah dalam melakukan permainan media papan pintar masih sama dengan kegiatan siklus I, namun pada siklus II peneliti menggunakan strategi baru dalam permainan media papan pintar yaitu menggunakan variasi gambar nyata (gambar tempe) yang sesuai bentuk dan warna sehingga peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam kegiatan pembelajaran selain itu peserta didik juga melakukan kompetisi pada siklus II melalui media papan pintar dengan bermain berpasangan dan yang menang akan mendapatkan reward. Seperti yang dikemukakan oleh *Piaget* bahwa tahapan praoperasional pada usia 2-7 tahun, pada tahap ini anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata dan gambar yang merefleksikan pemikiran simbolis dan melampaui koneksi informasi indrawi serta tindakan fisik dalam mengembangkan memori atau imajinasi (Sutisna & Laiya, 2020). Dalam hal ini peserta

didik sangat antusias dan senang dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pada siklus II peserta didik sudah mampu mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan karena peserta didik mampu berkonsentrasi dan memahami permainan dengan menggunakan media papan pintar.

D. Simpulan

Proses penerapan permainan media papan pintar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu melalui tiga aspek indikator pada kemampuan kognitif yaitu membuat pola ABCD, mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variabel benyuk, warna dan ukuran dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pada saat pelaksanaan permainan media papan pintar disiklus I ada beberapa permasalahan yaitu peserta didik kurang berkonsentrasi dan kurang memahami tata cara permainan media papan pintar. Pada siklus II permasalahan tersebut sudah teratasi dengan ditambahkan strategi baru yaitu menyajikan gambar yang konkrit atau nyata sesuai tema pembelajaran yaitu “tempe” dan membuat kompetensi dengan bermain berpasangan.

Dari penerapan permainan menggunakan media papan pintarpada anak usia 5-6 tahun pada kelompok B2 di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu, kemampuan kognitif peserta didik mengalami peningkatan. Pada saat kegiatan pra siklus hasil yang diperoleh dengan menggunakan kart domino geometri adalah hanya 5 anak atau mencapai persentase keberhasilan sebesar 33,33% dengan nilai rata-rata 7 pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Pada siklus I melalui permainan media papan pintar, kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B2 di RA 11 Siti Khadijah Kota Batu mengalami peningkatan, terdapat 9 anak atau mencapai persentase keberhasilan sebesar 60% dengan nilai rata-rata 7,8 pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diperoleh hasil 13 anak atau mencapai persentase keberhasilan sebesar 86,66% dengan nilai rata-rata 11,6 pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan telah mencapai ketuntasan pada indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$.

Daftar Rujukan

- Abdoellah. (2020). *Modul 2 Perkembangan Anak Usia Dini*. Retrieved from http://simdiklat.gtkpaud.kemendikbud.go.id/upload/modul_materi/3_Modul_Diklat_Dasar_2020_Perkembangan_Anak_Usia_Dini.pdf
- Fajrie, N., & Sriwati. (2021). *Media kotak hitung untuk menumbuhkan kemampuan kognitif anak tk kelompok b tk negeri pembina pancur info artikel*.

- Izzaturromaniyah, Asfiyak, K., & Anggraheni, I. (2019). *Penerapan Permainan Memancing Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A Raudhatul Athfal Al Amin Bonangan Pakis Malang*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 Nomor 2, 1–64. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/3216>
- Kore, D., Wondal, R., & Samad, rita. (2020). *Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. *Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.
- Kurniawan, W., Istyawati, & Hamdayama, J. (2017). *Memahami Dan Membuat Penelitian Tindakan Kelas* (1st ed.). Tangerang: PT Pustaka Mandiri.
- Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 207. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i2.11284>
- Rizka, a. R. (2022). *Pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa di kelas iii sd al-ittihadiyah*. *Skripsi*, (8.5.2017).
- Setiawan, E., & Nadar, wahyuni. (2021). *Konsep Dasar Paud*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. In UNG Press Gorontalo.
- Wulandari, A., Sulistiani, I. R., & Anggraheni, I. (2019). Profil Kemampuan Kognitif Dalam Berin Rancang Bangun Pada Kelompok Bermain di KB Taman Kreatifitas Anak Sholeh Dunia Suzan Kota Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 Nomor 2. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/3213>