



OPTIMALISASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4–5 TAHUN MELALUI PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF KHAN KIDS DI RA AL-FATTAH KARANGDUREN PAKIS

Lita Silvia Arisanti¹, Eko Setiawan², Ari Kusuma Sulyandari³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: 21901014027@unisma.ac.id¹, ekosetiawan@unisma.ac.id²,
ari.kusuma@unisma.ac.id³

Abstract

This study aims to resolve the problem of early cognitive development, particularly in numerical concept comprehension, among 4-5-year-old learners at RA Al-Fattah Karangduren, Pakisaji, Malang. The primary factor underlying this issue was the reliance on static and conventional instructional media, such as printed worksheets. To mitigate this limitation, an interactive game-based application, Khan Academy Kids, was introduced into the learning design. Utilizing Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis & McTaggart spiral framework, this investigation engaged 9 young learners in Group A. Data were collected using structured direct observation and comprehensive documentation, followed by qualitative and quantitative descriptive analytical techniques. The results demonstrated a substantial and progressive enhancement in mathematical cognitive capabilities across three iterative cycles. The baseline achievement recorded at the pre-cycle phase was 58%, which subsequently increased to 61% in Cycle I, 71% in Cycle II, and ultimately reached an optimal outcome of 91% in Cycle III (comprising 5 children reaching Expected Development and 4 children achieving Very Good Development). Consequently, integrating interactive Khan Kids media effectively accelerates early childhood cognitive progression, heightens learning engagement, and maximizes instructional efficacy.

Kata Kunci: perkembangan kognitif, media interaktif khan kids, anak usia 4-5 tahun

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan esensial sebagai pondasi awal dalam membentuk struktur kecerdasan, karakter, serta keterampilan sosio-emosional anak di masa depan. Akselerasi pematangan fungsi dan jaringan otak anak berlangsung sangat masif sepanjang periode usia emas 0-6 tahun. Enam dimensi utama perkembangan anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni harus distimulasi secara seimbang dan terpadu. Di antara seluruh dimensi tersebut, aspek perkembangan kognitif menjadi salah satu penentu utama tingkat kesiapan akademik awal anak (*school readiness*)

serta kemampuan pemecahan masalah (*problem-solving*) dalam konteks kehidupan sehari-hari (Muarifah et al., 2019). Perkembangan kognitif pada hakikatnya merupakan proses pematangan daya pikir yang berfungsi sebagai sarana bagi anak untuk mengenali lingkungan, berpikir logis-rasional, serta memecahkan berbagai permasalahan konkret (Setiawan & Nadar, 2021).

Keterampilan kognitif pada rentang usia 4–5 tahun (Kelompok A) tidak sekadar diukur melalui ingatan hafalan semata, melainkan mencakup pemahaman simbolik, pengenalan konsep bilangan, serta penalaran logis sederhana. Anak pada tahap perkembangan praoperasional intuitif menurut teori Piaget mulai mengonstruksi pemahamannya terhadap lingkungan melalui representasi simbolik. Dalam ranah literasi numerasi awal, pemahaman terhadap lambang bilangan 1–10, pembilangan kuantitas objek, dan pengurutan urutan angka merupakan elemen kognitif mendasar yang membutuhkan stimulasi visual konkret dan interaktif.

Namun demikian, realitas instruksional yang ditemukan di lapangan, khususnya di RA Al-Fattah Karangduren Pakisaji Malang, menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pedagogis ideal dan praktik pembelajaran harian. Pembelajaran konsep kognitif dan matematika awal masih didominasi oleh metode konvensional berbasis Lembar Kerja Anak (LKA) serta buku majalah cetak. Dinamika kelas kerap menjadi pasif akibat dominasi lembaran kertas kerja dua dimensi berformat konvensional yang kaku serta tidak menyediakan ruang interaksi aktif bagi anak. Dampaknya, anak-anak cepat mengalami kejenuhan, pasif, serta menunjukkan tingkat keterlibatan mental yang rendah. Pembelajaran secara klasikal tanpa diferensiasi media interaktif juga mengakibatkan sebagian besar anak kesulitan menghubungkan lambang bilangan dengan kuantitas riil yang diwakilinya.

Menghadapi era transformasi digital dalam dunia pendidikan, integrasi teknologi berupa media pembelajaran interaktif (*Interactive Learning Media*) menjadi salah satu opsi transformatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran awal. Media interaktif berbasis aplikasi multimedia mampu memadukan elemen audio, visual, animasi, dan skenario permainan edukatif (*game-based learning*) dalam satu kesatuan yang responsif. Dalam perspektif teori konstruktivisme, media digital interaktif bertindak sebagai *scaffold* yang memfasilitasi anak untuk bereksplorasi, menerima umpan balik seketika (*instant feedback*), serta mengonstruksi pemahamannya secara

mandiri melalui alur mencoba dan membenarkan (*trial and error*) yang aman dan menyenangkan.

Salah satu aplikasi edukasi berstandar global yang dirancang khusus untuk anak usia dini adalah *Khan Academy Kids* (Khan Kids). Platform non-profit ini menyajikan materi kurikulum awal yang komprehensif dengan menyatukan animasi karakter visual yang dinamis, narasi suara interaktif, serta permainan logika matematika awal. Penggunaan media Khan Kids memberikan pengalaman belajar multimodal yang mengaktifkan berbagai indera anak sekaligus, sehingga mampu memperkuat retensi memori jangka panjang dan merangsang rasa ingin tahu ilmiah.

Meskipun potensi teknologi edukasi sangat besar, penggunaannya di tingkat pendidikan Raudhatul Athfal (RA) masih relatif terbatas karena kebiasaan guru yang bergantung pada media cetak konvensional. Penelitian ini hadir untuk menguji secara sistematis efektivitas penerapan media interaktif Khan Kids dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun di RA Al-Fattah Karangduren. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan utama: (1) bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran kognitif berbasis media Khan Kids dilaksanakan secara bertahap dalam setting tindakan kelas; dan (2) seberapa besar peningkatan capaian kognitif anak setelah diberikan tindakan secara berkesinambungan melalui penelitian tindakan kelas.

B. Metode

Berdasarkan observasi awal pada tahap prasiklus di RA Al-Fattah Karangduren, perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun pada materi mengenal konsep dan simbol bilangan 1–10 masih tergolong rendah, yakni baru mencapai persentase keberhasilan sebesar 58%. Kondisi ini disebabkan oleh rendahnya minat anak akibat penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) yang monoton, kurangnya variasi media interaktif yang memicu partisipasi aktif, serta minimnya unsur bermain dalam pembelajaran.

Hal tersebut memicu rasa bosan dan ketidakmampuan anak dalam mencapai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sebagaimana diatur dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Fajrie & Sriwati, 2021). Penelitian ini mendesain pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif melalui penerapan Penelitian Tindakan Dewantara: Volume 8 Nomor 2 Tahun 2026

Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Pemilihan metode PTK didasarkan pada kebutuhan empiris untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, serta memperbaiki secara langsung permasalahan pembelajaran nyata yang terjadi di dalam kelas. Peneliti berkolaborasi secara intensif dengan kepala sekolah dan guru pamong Kelompok A RA Al-Fattah Karangduren untuk merancang perbaikan pembelajaran berbasis media digital.

Penelitian tindakan ini mengadopsi skema alur spiral rancangan kemmis dan Mc Tanggrat. Setiap tahapan tindakan dioperasionalkan ke dalam siklus yang mencakup formasi rencana pembelajaran, pelaksanaan tindakan kelas, pemantauan respons peserta didik, serta evaluasi reflektif untuk menentukan koreksi langkah berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus tindakan yang berkesinambungan, di mana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan pembelajaran terfokus.

Lokasi penelitian bertempat di RA Al-Fattah yang beralamat di Jalan Karangduren RT 01 RW 02, Desa Karangduren, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang. Subjek penelitian terdiri dari 9 orang anak didik Kelompok A usia 4–5 tahun (terdiri dari 4 anak perempuan dan 5 anak laki-laki). Sumber data penelitian terbagi menjadi dua, yakni data primer yang diperoleh langsung dari lembar observasi aktivitas anak dan keterlibatan langsung di kelas, serta data sekunder berupa dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), foto kegiatan, dan profil kelembagaan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi terstruktur dengan instrumen *checklist* berbasis rubrik skala penilaian perkembangan anak usia dini, serta dokumentasi visual kegiatan pembelajaran. Indikator pencapaian kognitif yang diukur merujuk pada standar Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 146 Tahun 2014 dan Nomor 137 Tahun 2014, yang meliputi tiga fokus indikator utama:

- a. Menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10 secara runtut dan tepat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep bilangan 1 sampai 10 (memasangkan simbol dengan jumlah kuantitas benda).
- c. Mengurutkan bilangan 1 sampai 10 berdasarkan hierarki nilai kuantitatifnya.

Kriteria penilaian perkembangan anak diklasifikasikan ke dalam empat tingkatan kategoris, yaitu: Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan klasikal menggunakan rumus persentase perkembangan ($P = F/N \times 100\%$), sedangkan data kualitatif dianalisis secara naratif kontekstual untuk mendeskripsikan perubahan perilaku belajar anak selama siklus tindakan berlangsung. Target ketuntasan klasikal riset ini di patok pada angka 75%, dimana anak didik minimal meraih tingkatan perkembangan sesuai harapan (BSH).

C. Hasil dan Pembahasan

Menurut Piaget, faktor utama yang memengaruhi perkembangan kognitif mencakup kematangan (*maturation*), aktivitas (*activity*), dan transmisi sosial (*social transmission*). Hal ini sejalan dengan pandangan John Locke yang menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman serta stimulus dari lingkungan sekitarnya (Santrock, 2002). Ketika anak dihadapkan pada tantangan di lingkungannya, proses berpikir mereka akan terdorong untuk mencari solusi menggunakan pengetahuan yang dimilikinya. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas di RA Al-Fattah Karangduren dilaksanakan secara bertahap mulai dari kondisi awal (Pra Siklus), dilanjutkan dengan Siklus I, Siklus II, hingga Siklus III. Setiap tahapan menghasilkan data perkembangan kemampuan kognitif yang tercatat secara sistematis pada ketiga indikator amatan.

1. Kondisi Awal Pra Siklus

Pengamatan pra siklus dilakukan untuk mengukur kondisi *baseline* kemampuan kognitif anak sebelum diterapkannya media interaktif Khan Kids. Pembelajaran pra siklus masih menggunakan metode konvensional dengan lembar kerja kertas dan penjelasan papan tulis secara searah.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak pada Tahap Pra Siklus

No	Nama Siswa	Menyebut Bilangan	Konsep Bilangan	Mengurutkan Bilangan	Total Skor	Kategori
1	Inara	3	2	2	7	MB
2	Beril	2	2	2	6	MB

No	Nama Siswa	Menyebut Bilangan	Konsep Bilangan	Mengurutkan Bilangan	Total Skor	Kategori
3	Ozil	2	2	2	6	MB
4	Felis	2	2	2	6	MB
5	Gilang	2	2	2	6	MB
6	Gwen	3	3	3	9	BSH
7	Dito	3	3	3	9	BSH
8	Hilal	2	2	2	6	MB
9	Nathan	3	2	3	8	BSH
Rata-Rata / % Klasikal		2,3 (58%)	2,3 (58%)	2,3 (58%)	7,0	58%

Data pra siklus memperlihatkan bahwa ketuntasan klasikal kemampuan kognitif anak hanya mencapai 58%. Dari 9 anak, baru 3 anak (Gwen, Dito, dan Nathan) yang mencapai kriteria BSH, sedangkan 6 anak lainnya masih berada pada kriteria MB. Banyak anak tampak bingung saat diminta menyebutkan lambang bilangan secara acak serta kesulitan menghubungkan angka dengan jumlah benda riil.

2. Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Tindakan Siklus I dilaksanakan dengan memperkenalkan perangkat laptop dan aplikasi Khan Kids kepada anak-anak. Tema pembelajaran yang diusung adalah Tanaman dengan subtema Buah Pisang. Pembelajaran dirancang agar anak membedakan ukuran buah dan membilang buah pisang melalui modul permainan interaktif Khan Kids.

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak pada Tahap Siklus I

No	Nama Siswa	Menyebut Bilangan	Konsep Bilangan	Mengurutkan Bilangan	Total Skor	Kategori
1	Inara	3	2	2	7	MB
2	Beril	3	2	3	8	BSH
3	Ozil	2	2	2	6	MB
4	Felis	2	2	2	6	MB
5	Gilang	3	2	2	7	MB
6	Gwen	3	3	3	9	BSH
7	Dito	3	3	3	9	BSH
8	Hilal	2	2	2	6	MB

9	Nathan	3	2	3	8	BSH
No	Nama Siswa	Menyebut Bilangan	Konsep Bilangan	Mengurutkan Bilangan	Total Skor	Kategori
Rata-Rata / % Klasikal		2,5 (63%)	2,4 (61%)	2,4 (61%)	7,3	61%

Hasil Siklus I menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan klasikal menjadi 61% dengan rata-rata skor 7,3. Terjadi penambahan 1 anak yang tuntas (Beril mencapai BSH). Kendati demikian, pencapaian 61% masih di bawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan (75%). Berdasarkan analisis refleksi, hambatan utama pada Siklus I meliputi: (1) sebagian anak merasa ragu dan kurang percaya diri saat menyentuh kursor/layar perangkat elektronik; (2) anak belum terbiasa dengan instruksi permainan berbasis bahasa Inggris interaktif; dan (3) beberapa anak masih sering mengucapkan kata "tidak bisa" sebelum mencoba

3. *Pelaksanaan dan Hasil Siklus II*

Perbaikan tindakan pada Siklus II difokuskan pada pemberian intensitas bimbingan individu yang lebih hangat, penyederhanaan instruksi teknis, serta penguatan dorongan motivasional. Tema pembelajaran Siklus II adalah Tanaman Buah Semangka. Aktivitas Khan Kids yang dimainkan mencakup simulasi memasukkan potongan buah semangka ke dalam blender sesuai angka lambang bilangan yang tertera pada layar.

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak pada Tahap Siklus II

No	Nama Siswa	Menyebut Bilangan	Konsep Bilangan	Mengurutkan Bilangan	Total Skor	Kategori
1	Inara	2	3	2	7	MB
2	Beril	3	3	3	9	BSH
3	Ozil	3	3	3	9	BSH
4	Felis	2	2	2	6	MB
5	Gilang	3	2	3	8	BSH
6	Gwen	4	3	3	10	BSH
7	Dito	4	4	3	11	BSB
8	Hilal	3	2	3	8	BSH
9	Nathan	3	3	3	9	BSH
Rata-Rata / % Klasikal						

	3,0 (75%)	2,7 (69%)	2,7 (69%)	8,5	71%
--	-----------	-----------	-----------	-----	-----

Pada Siklus II, persentase keberhasilan mengalami kenaikan signifikan menjadi 71% dengan 7 anak memenuhi kriteria tuntas (6 BSH dan 1 BSB). Keterampilan anak dalam menyebutkan lambang bilangan mencapai persentase 75%. Anak-anak mulai terbiasa mengoperasikan media interaktif dan menunjukkan antusiasme tinggi. Namun, karena capaian klasikal secara menyeluruh (71%) masih belum memenuhi batas minimum keberhasilan sebesar 75%, maka penelitian dilanjutkan ke Siklus III dengan perbaikan skenario pembelajaran.

4. Pelaksanaan dan Siklus III

Pelaksanaan dan Siklus 3 Tindakan Siklus III dirancang dengan mengombinasikan pembelajaran digital interaktif dan variasi setting tempat di luar ruangan kelas (*outdoor learning*) untuk memberikan suasana baru yang menyegarkan. Tema pembelajaran Siklus III adalah Profesi Pekerjaan dengan subtema Dokter. Anak-anak diajak menonton video profesi dokter, diikuti permainan matematika interaktif Khan Kids yang menuntut anak mengurutkan peralatan medis berangka 1 sampai 10.

Tabel 4. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak pada Tahap Siklus III

No	Nama Siswa	Menyebut Bilangan	Konsep Bilangan	Mengurutkan Bilangan	Total Skor	Kategori
1	Inara	4	3	4	11	BSB
2	Beril	4	4	4	12	BSB
3	Ozil	3	4	3	10	BSH
4	Felis	3	3	3	9	BSH
5	Gilang	4	4	3	11	BSB
6	Gwen	4	4	4	12	BSB
7	Dito	4	4	4	12	BSB
8	Hilal	4	3	3	10	BSH
9	Nathan	4	4	4	12	BSB
Rata-Rata / % Klasikal		3,7 (94%)	3,5 (88%)	3,5 (88%)	11,0	91%

Hasil pada Siklus III menunjukkan pencapaian yang sangat memuaskan. Ketuntasan klasikal kognitif anak melonjak drastis mencapai 91% dengan rata-rata

skor 11,0 dari skor maksimal 12. Seluruh 9 anak dinyatakan tuntas belajar, dengan rincian 5 anak mencapai kategori BSH dan 4 anak mencapai kategori BSB. Indikator menyebutkan lambang bilangan mencapai persentase keberhasilan 94%, sedangkan pemahaman konsep bilangan dan pengurutan angka masing-masing mencapai 88%.

5. Pembahasan Perbandingan Antar Siklus

Secara komparatif, peningkatan indikator kognitif anak usia 4–5 tahun dari tahap Pra Siklus hingga Siklus III mengalami grafik kenaikan yang konstan dan signifikan. Ringkasan dinamika peningkatan pencapaian kognitif antar siklus disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Persentase Keberhasilan Kognitif Antar Siklus

Tahapan Penelitian	Rata-Rata Skor	Persentase Keberhasilan	Kategori Klasikal
Pra Siklus	7,0	58%	Mulai Berkembang
Siklus I	7,3	61%	Mulai Berkembang
Siklus II	8,5	71%	Berkembang Sesuai Harapan
Siklus III	11,0	91%	Berkembang Sangat Baik

Keberhasilan peningkatan kognitif ini membuktikan secara empiris bahwa media interaktif berbasis digital seperti Khan Kids efektif untuk mentransformasi suasana belajar dari pasif menjadi aktif interaktif. Penggabungan unsur visual bergerak, respon suara yang interaktif, dan pemberian apresiasi digital secara langsung dalam Khan Kids berhasil mengeliminasi rasa bosan anak terhadap media kertas konvensional.

Implikasi teoritis dari hasil penelitian ini mendukung pandangan konstruktifisme digital, di mana anak-anak membangun pengetahuan logis-matematikanya secara lebih optimal saat terlibat langsung dalam aktivitas manipulatif digital yang bermakna. Selain itu, penggunaan Khan Kids berdampak positif terhadap efisiensi kerja guru. Guru dapat meminimalkan waktu dan biaya persiapan bahan habis pakai seperti pencetakan LKA, sekaligus meningkatkan standar kualitas interaksi pembelajaran di kelas Raudhatul Athfal (Astawa & Astuti, 2020; Sutari, 2018).

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif Khan Kids terbukti secara signifikan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun di RA Al-Fattah Karangduren Pakisaji Malang. Pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur dimulai dari pengenalan perangkat, perancangan RPPH yang variatif, pendampingan komunikatif, hingga variasi setting belajar di luar kelas mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan dan berpusat pada anak.

Peningkatan kemampuan kognitif anak terlihat secara gradual dari setiap siklus tindakan. Capaian awal pada Pra Siklus yang hanya sebesar 58% meningkat menjadi 61% pada Siklus I, berlanjut menjadi 71% pada Siklus II, dan mencapai puncaknya sebesar 91% pada Siklus III dengan seluruh anak mencapai kriteria tuntas (BSH dan BSB). Penggunaan aplikasi Khan Kids tidak hanya mengasah keterampilan kognitif dalam mengenal, membilang, dan mengurutkan bilangan 1–10, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, dan keterampilan digital dasar bagi anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asmani, J. M. (2011). *Research Action Class: Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru dan Kepala Sekolah*. Yogyakarta: Laksana.
- Astawa, I. N., & Astuti, N. L. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 112-120.
- Darmiah, D. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi PAUD*, 5(1), 45-56.
- Dimyati, D. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Fajrie, N., & Sriwati, S. (2021). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Standard Nasional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 35-44.
- Kurniawan, D., Istyawati, E., & Hamdayama, J. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas: Konsep dan Aplikasi Praktis*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Muarifah, A., Rofiah, N. H., & Fitriani, A. (2019). Analisis Aspek Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Kesiapan Masuk Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 410-419.
- Padillah, N. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Digital pada Lembaga RA/TK. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 22-34.
- Pebriyanti, E. (2021). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Game terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. *Jurnal Early Childhood Education*, 3(2), 88-97.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, E. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Unisma Press.
- Setiawan, E., & Nadar, N. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: PT Citra Inti Media.
- Sutari, S. (2018). Pemanfaatan Media Game Edukasi Khan Kids untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 75-82.
- Toharudin, U. (2021). *Evaluasi dan Analisis Data Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 33-42.