

Peningkatan Kemampuan Berpikir Anak Usia Dini melalui Media Game Gambar dan Huruf di RA Bunayya Bin Baz Yogyakarta

Ririn Dwi Wiresti¹

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta¹

Email: ririndwiwiresti@stitmadani.ac.id

Hilalludin Hilalludin²

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta²

Email: hilalluddin34@gmail.com

Abstract

Cognitive development is one of the fundamental aspects of early childhood growth, where children are encouraged to improve their thinking and problem-solving skills. However, in practice, learning methods often lack appeal and do not match the developmental characteristics of early childhood. Unengaging approaches may reduce children's motivation to recognize letters and begin reading. Therefore, innovative strategies are needed to create learning experiences that are both enjoyable and effective. This study aims to improve early childhood thinking skills through the use of Gambar dan Huruf Serasi (Picture and Letter Matching) educational games. The research adopts a qualitative approach with a case study method, involving 17 children aged 5–6 years at RA Bunayya Bin Baz Yogyakarta. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, with source triangulation applied to ensure credibility. The results show that the implementation of the Gambar dan Huruf Serasi game contributes significantly to children's cognitive development. This game was effective in (1) increasing children's interest in reading, (2) enhancing their motivation to learn letters, (3) stimulating memory retention, and (4) enriching vocabulary. In conclusion, educational media based on picture and letter games can effectively enhance early childhood thinking abilities, making the learning process more engaging and developmentally appropriate.

Keywords: early childhood, cognitive development, educational game

Abstrak

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini, di mana anak didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Namun, dalam praktiknya, metode pembelajaran yang digunakan sering kali kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pendekatan yang membosankan dapat menurunkan motivasi anak dalam mengenal huruf dan belajar membaca. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif yang mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini melalui media permainan edukatif Gambar dan Huruf Serasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, melibatkan 17 anak usia 5–6 tahun di RA Bunayya Bin Baz Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta menggunakan triangulasi sumber untuk menjamin kredibilitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Gambar dan Huruf Serasi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Permainan ini terbukti mampu: (1) meningkatkan minat baca anak, (2) menumbuhkan motivasi belajar huruf dan membaca, (3) merangsang daya ingat anak, dan (4) memperkaya kosakata. Dengan demikian, media permainan berbasis gambar dan huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.

Kata Kunci: anak usia dini, perkembangan kognitif, permainan edukatif

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan fondasi utama dalam pembentukan kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah di masa depan. Pada usia 5–6 tahun, anak-anak mengalami perkembangan pesat dalam aspek kognitif, termasuk kemampuan mengenali simbol, berpikir logis, serta meningkatkan daya ingat dan konsentrasi. Oleh karena itu, pendidikan pada tahap ini harus dirancang secara optimal agar mampu merangsang perkembangan intelektual mereka melalui metode yang sesuai dengan karakteristik anak. (Hidayah, Roshonah, and Damayanti 2024)

Pembelajaran di usia dini akan lebih efektif jika dikemas dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu strategi yang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak adalah melalui permainan edukatif. Bermain bukan hanya sekadar aktivitas hiburan, tetapi juga merupakan sarana penting dalam proses belajar anak, karena dapat melatih keterampilan berpikir kritis, meningkatkan kreativitas, serta memperkuat daya ingat. Metode pembelajaran berbasis permainan memungkinkan anak untuk belajar tanpa merasa terbebani, sehingga mereka dapat menyerap informasi dengan lebih baik. (Almigo et al. 2025)

RA Bunayya Bin Baz Yogyakarta merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menekankan metode pembelajaran berbasis permainan dalam proses pembelajaran. Salah satu permainan yang diterapkan adalah Game Gambar dan Huruf Serasi, sebuah permainan interaktif yang dirancang untuk membantu anak mengenali huruf, menghubungkan gambar dengan simbol huruf yang sesuai, serta melatih daya ingat dan konsentrasi mereka. Melalui permainan ini, anak tidak hanya belajar secara visual, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif secara keseluruhan. Namun, meskipun metode permainan edukatif telah banyak diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas permainan tertentu terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak. (Aprianti 2021) Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas Game Gambar dan Huruf Serasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di RA Bunayya Bin Baz Yogyakarta. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan anak usia dini dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi (Waruwu 2024). Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung di RA Bunayya Bin Baz Yogyakarta sebagai lokasi utama pelaksanaan studi. Wawancara mendalam juga dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi terkait pengetahuan dasar setiap anak, khususnya dalam aspek pengenalan huruf dan kemampuan berpikir awal. Data dari wawancara ini menjadi landasan penting bagi peneliti dalam menafsirkan respons dan perkembangan anak secara lebih akurat dan kontekstual. Untuk mendukung validitas dan keabsahan data, dokumentasi turut

digunakan sebagai alat bukti empiris bahwa penelitian telah dilaksanakan secara nyata di lapangan. Dokumentasi ini mencakup foto kegiatan, catatan pembelajaran, serta hasil karya anak yang berkaitan dengan permainan *Gambar dan Huruf Serasi*. Subjek dalam penelitian ini adalah 17 anak usia 5–6 tahun yang aktif sebagai peserta didik di RA Bunayya Bin Baz Yogyakarta. Agar hasil penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan menggabungkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang utuh dan objektif mengenai efektivitas media permainan *Gambar dan Huruf Serasi* dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini.



Gambar 1. Triangulasi Sumber

Prosedure penelitian dalam penelitian ini diawali dengan : (1) Mendesain game, (2) Merancang media, (3) Membuat media, (4) Melakukan pembelajaran menggunakan media tersebut, (5) Melakukan Assesment, (6) Melakukan Evaluasi, (7) Pengambilan Kesimpulan. Analisis data menggunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media permainan *Gambar dan Huruf Serasi* dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini, khususnya dalam aspek kognitif pada anak usia 5–6 tahun di RA Bunayya Bin Baz Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ini memberikan dampak yang positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir anak. Permainan ini terbukti efektif dalam membantu anak mengenali huruf, meningkatkan daya ingat, menstimulasi kemampuan membaca, serta memahami hubungan antara gambar dan huruf. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pembelajaran, tingkat keberhasilan anak dalam mengikuti permainan mencapai 76,47%, di mana 13 dari 17 anak mampu menjawab dengan benar dalam kegiatan yang diberikan. Capaian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game *Gambar dan Huruf Serasi* mampu meningkatkan keaktifan dan daya tangkap anak terhadap materi yang disampaikan secara menyenangkan.

Proses pembelajaran dimulai dengan penayangan video pengenalan huruf alfabet untuk memberikan landasan pemahaman awal kepada anak. Setelah itu, anak-anak diajak bermain dengan cara mencocokkan gambar dengan huruf yang sesuai, sebagai bentuk penguatan konsep huruf dan kata sederhana. Untuk menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, guru memberikan hadiah kecil kepada anak yang berhasil menjawab dengan benar. Strategi ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, sehingga anak menjadi lebih antusias, fokus, dan tertarik mengikuti pembelajaran hingga selesai. Dengan demikian, permainan edukatif *Gambar dan Huruf Serasi* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga menjadi

media yang efektif dalam merangsang kemampuan berpikir anak usia dini secara menyeluruh (Andiansyah 2017).

1. Dampak Positif Game Gambar dan Huruf Serasi dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, media permainan *Gambar dan Huruf Serasi* terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir anak usia dini. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mengenalkan huruf dan kata, tetapi juga mampu merangsang perkembangan kognitif, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan minat belajar anak secara menyeluruh. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak lebih mudah memahami serta mengingat materi yang disampaikan, karena proses belajar terjadi dalam suasana yang positif dan penuh antusiasme. Salah satu dampak positif yang paling menonjol adalah peningkatan kreativitas anak dalam mengekspresikan pemahaman mereka. Melalui aktivitas mencocokkan gambar dengan huruf, anak-anak dilatih untuk berpikir secara visual dan imajinatif. Mereka tidak hanya menghafal bentuk huruf, tetapi juga mulai mengaitkan simbol huruf dengan makna konkret yang mereka lihat dalam gambar. Aktivitas ini mendorong anak untuk mengembangkan pola pikir kritis, kemampuan asosiasi, serta kreativitas dalam menyusun makna dan struktur bahasa sejak dini. Lebih dari sekadar permainan, *Gambar dan Huruf Serasi* menjadi media edukatif yang efektif dalam membentuk dasar-dasar kemampuan berpikir anak usia dini. Dengan metode yang interaktif dan menyenangkan, anak-anak dapat belajar sambil bermain, sekaligus mengembangkan potensi intelektual mereka secara optimal sesuai tahap perkembangannya (Aulina 2019).

Dari aspek kognitif, permainan ini membantu anak-anak dalam membangun keterampilan dasar membaca dengan lebih efektif. Anak-anak lebih cepat mengenali bentuk huruf dan memahami hubungan antara simbol dengan bunyi atau arti yang melekat padanya. Proses ini semakin diperkuat dengan penggunaan media visual yang menarik, seperti gambar warna-warni dan animasi, yang mampu merangsang daya ingat serta mempercepat pemahaman anak terhadap konsep bahasa. Dengan metode ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan pendekatan tradisional yang bersifat monoton. (Mardi et al. 2022) Selain itu, permainan *Gambar dan Huruf Serasi* juga terbukti meningkatkan minat belajar anak. Interaksi yang menyenangkan dalam permainan membuat mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Rasa ingin tahu yang tinggi membuat anak-anak semakin bersemangat untuk mengeksplorasi huruf dan kata baru. Mereka tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pencarian jawaban, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan seperti ini sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi anak-anak. Dengan suasana yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam belajar. Permainan ini juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar dalam suasana kelompok, sehingga keterampilan sosial mereka turut berkembang. (Nurussakinah and Romadona 2024) Secara keseluruhan, permainan *Gambar dan Huruf Serasi* menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam

membangun fondasi membaca dan menulis pada anak usia dini, sekaligus mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka secara holistik.

2. Prosedur Penerapan Game dalam Pembelajaran

Untuk menerapkan permainan Gambar dan Huruf Serasi secara efektif, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Guru terlebih dahulu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan agar anak merasa rileks serta tertarik dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, anak-anak diperkenalkan dengan berbagai gambar dan huruf melalui diskusi interaktif, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka sebelum memulai permainan. Pada tahap inti pembelajaran, anak-anak memainkan permainan mencocokkan gambar dan huruf, mendengarkan cerita, serta menonton video edukatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Setelah semua aktivitas selesai, evaluasi dilakukan melalui sesi tanya jawab untuk mengukur sejauh mana pemahaman anak terhadap materi yang telah diberikan.

3. Tahap Persiapan Sebelum Penerapan Game

Sebelum permainan Gambar dan Huruf Serasi diterapkan dalam pembelajaran, diperlukan serangkaian persiapan yang matang oleh peneliti dan guru agar permainan dapat berjalan efektif serta memberikan manfaat maksimal bagi anak-anak. Persiapan ini mencakup perencanaan konsep, pembuatan media, serta strategi implementasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Langkah pertama dalam persiapan adalah merancang produk permainan dengan desain yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Dalam tahap ini, guru dan peneliti perlu mempertimbangkan berbagai aspek, seperti pemilihan warna, ukuran huruf, dan jenis gambar yang digunakan. Gambar-gambar yang dipilih harus familiar bagi anak-anak agar mereka lebih mudah mengasosiasikan huruf dengan objek di sekitarnya. Selain itu, desain permainan juga harus mempertimbangkan faktor keamanan, seperti pemilihan bahan yang tidak tajam dan mudah digunakan oleh anak-anak.

Selanjutnya, bahan-bahan yang diperlukan untuk permainan dikumpulkan dan disiapkan. Ini mencakup kartu edukatif yang berisi huruf dan gambar, alat bantu visual seperti papan permainan, serta media pendukung lainnya seperti stiker atau puzzle untuk meningkatkan interaktivitas. Setelah bahan-bahan tersedia, proses pencetakan dilakukan dengan kualitas yang baik agar hasilnya jelas dan tahan lama. Setelah semua bahan siap, tahap berikutnya adalah proses perakitan permainan. Kartu-kartu yang telah dicetak kemudian digunting dan ditempel sesuai kebutuhan. Guru dan peneliti juga dapat melaminasi kartu-kartu tersebut agar lebih awet serta nyaman digunakan oleh anak-anak dalam sesi pembelajaran. Selain itu, permainan ini dapat dilengkapi dengan alat bantu lain, seperti kotak penyimpanan yang menarik atau papan interaktif yang memungkinkan anak-anak berpartisipasi secara langsung dalam menyusun huruf dan gambar.

Selain persiapan fisik, guru juga perlu menyusun strategi penerapan permainan dalam pembelajaran. Hal ini mencakup penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), skenario permainan, serta metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur efektivitas permainan dalam meningkatkan

pemahaman anak. Guru perlu memastikan bahwa permainan ini dapat diintegrasikan dengan kegiatan belajar lainnya agar menjadi bagian dari proses pembelajaran yang menyeluruh dan tidak hanya sekadar hiburan semata. (Utami 2010) Dengan persiapan yang matang, permainan Gambar dan Huruf Serasi dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak. Persiapan yang baik tidak hanya memastikan kelancaran dalam pelaksanaan permainan, tetapi juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi anak-anak.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Game

Dalam penerapan permainan Gambar dan Huruf Serasi, terdapat beberapa faktor yang mendukung maupun menghambat keberhasilannya. Salah satu faktor pendukung utama adalah ketersediaan bahan literasi yang memadai, di mana media pembelajaran yang lengkap membantu anak lebih mudah memahami materi. Selain itu, metode pembelajaran yang menarik dengan pendekatan interaktif mampu meningkatkan motivasi anak untuk lebih aktif dalam belajar. Lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan juga berkontribusi dalam membantu anak-anak lebih fokus dalam menerima pembelajaran. (Nurdiana 2023)

Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan permainan ini. Tidak semua anak memiliki minat dan motivasi belajar yang sama, sehingga beberapa di antaranya kurang tertarik untuk mengikuti permainan. Selain itu, lingkungan sosial yang kurang mendukung, seperti minimnya stimulasi dari keluarga, dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak. Tantangan lainnya adalah durasi fokus perhatian anak yang relatif singkat, sehingga diperlukan strategi khusus untuk menjaga konsentrasi mereka selama bermain dan belajar. Meskipun demikian, dengan pendekatan yang tepat, permainan ini tetap menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. (Rifky Ijlal Musyaffa, Hilalludin Hilalludin, and Adi Haironi 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Gambar dan Huruf Serasi* memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini. Permainan ini secara efektif mampu mengembangkan aspek-aspek penting dalam ranah kognitif, seperti pengenalan huruf, peningkatan daya ingat, serta stimulasi awal terhadap keterampilan membaca. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, metode pembelajaran ini berhasil membangkitkan antusiasme dan motivasi belajar anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Tingkat keberhasilan sebesar 76,47%, di mana sebagian besar anak mampu memahami dan menghubungkan gambar dengan huruf dengan tepat, menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam mendorong pemahaman konsep dasar bahasa pada anak usia dini. Selain itu, permainan ini juga merangsang kemampuan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan berbahasa, dan mendorong anak untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif. Dengan demikian, penerapan media permainan edukatif seperti *Gambar dan Huruf Serasi* sangat direkomendasikan

sebagai salah satu strategi inovatif dalam pembelajaran anak usia dini. Permainan ini tidak hanya menjadi alat bantu untuk mengenalkan huruf dan membaca, tetapi juga berperan sebagai sarana pengembangan intelektual yang menyenangkan dan efektif. Guru dan pendidik diharapkan dapat mengintegrasikan metode ini dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung optimalisasi perkembangan berpikir anak secara holistik sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Almigo, Nuszep, Renza Anjelina Sonda, Program Studi Psikologi, Kota Palembang, and Desa Tanjung Tambak. 2025. "Strategi Motivasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Anak Paud Di Desa Tanjung Tambak" 4 (1): 45-52. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v4i1.6132>.
- Andiansyah, Deni. 2017. "Aplikasi Pendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-5 Tahun Berbasis Android (Pengenalan Huruf, Angka, Warna Dan Bentuk)" 1 (1): 1-36. <http://elib.unikom.ac.id>.
- Aprianti, Wini. 2021. *Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida Ii Bandar Lampung. Repository Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.*
- Aulina, Choirun Nisak. 2019. *Choirun Nisak Aulina Buku Ajar Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.*
- Hidayah, Nurul, Adiyati Fathu Roshonah, and Anita Damayanti. 2024. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun Di TK Aisyiyah 12 Setiabudi Pamulang," 1528-32.
- Mardi, T K, Santosa Sumedang, Jawa Barat, Fakultas Ilmu, and Pendidikan Universitas. 2022. "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat" 4 (2): 95-103.
- Nurdiana, Rina. 2023. "Analisis Pengaruh Lingkungan Fisik Kelas Terhadap Minat Aktivitas Belajar Anak Usia Dini." *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1 (1): 1-7. <https://doi.org/10.62070/thufuli.v1i1.16>.
- Nurussakinah, Thiana, and Nur Faizah Romadona. 2024. "Permainan Inklusif : Solusi Untuk Anak Dengan Keterlambatan Perkembangan Emosi" 7 (3): 1029-37. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.843>.
- Rifky Ijlal Musyaffa, Hilalludin Hilalludin, and Adi Haironi. 2024. "Korelasi Hadits Kebersihan Dengan Pendidikan Karakter Anak Di Tarbiatul Athfal (TA/TK) Miftahussalam Kotayasa Sumbang Banyumas." *Journal of International Multidisciplinary Research* 2 (6): 632-37. <https://doi.org/10.62504/jimr663>.
- Utami, Tri Hapsari. 2010. "Indikator Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran." *Semnas Mipa*, 2.
- Waruwu, Marinu. 2024. "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan." *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 5 (2): 198-211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>.

- Almigo, Nuszep, Renza Anjelina Sonda, Program Studi Psikologi, Kota Palembang, and Desa Tanjung Tambak. 2025. "Strategi Motivasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Anak Paud Di Desa Tanjung Tambak" 4 (1): 45-52. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v4i1.6132>.
- Andiansyah, Deni. 2017. "Aplikasi Pendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-5 Tahun Berbasis Android (Pengenalan Huruf, Angka, Warna Dan Bentuk)" 1 (1): 1-36. <http://elib.unikom.ac.id>.
- Aprianti, Wini. 2021. *Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida Ii Bandar Lampung. Repository Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.*
- Aulina, Choirun Nisak. 2019. *Choirun Nisak Aulina Buku Ajar Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.*
- Hidayah, Nurul, Adiyati Fathu Roshonah, and Anita Damayanti. 2024. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun Di TK Aisyiyah 12 Setiabudi Pamulang," 1528-32.
- Mardi, T K, Santosa Sumedang, Jawa Barat, Fakultas Ilmu, and Pendidikan Universitas. 2022. "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat" 4 (2): 95-103.
- Nurdiana, Rina. 2023. "Analisis Pengaruh Lingkungan Fisik Kelas Terhadap Minat Aktivitas Belajar Anak Usia Dini." *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1 (1): 1-7. <https://doi.org/10.62070/thufuli.v1i1.16>.
- Nurussakinah, Thiana, and Nur Faizah Romadona. 2024. "Permainan Inklusif : Solusi Untuk Anak Dengan Keterlambatan Perkembangan Emosi" 7 (3): 1029-37. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.843>.
- Rifky Ijlal Musyaffa, Hilalludin Hilalludin, and Adi Haironi. 2024. "Korelasi Hadits Kebersihan Dengan Pendidikan Karakter Anak Di Tarbiatul Athfal (TA/TK) Miftahussalam Kotayasa Sumbang Banyumas." *Journal of International Multidisciplinary Research* 2 (6): 632-37. <https://doi.org/10.62504/jimr663>.
- Utami, Tri Hapsari. 2010. "Indikator Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran." *Semnas Mipa*, 2.
- Waruwu, Marinu. 2024. "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan." *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 5 (2): 198-211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>.