

Implementasi Metode Bermain APE (Alat Permainan Edukatif) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelas B di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang

Merry Agustina¹ dan Hosan²

STAB Maitreyawira

merry.agustina@sekha.kemenag.go.id¹, hosan.hosan@sekha.kemenag.go.id²

ABSTRACT

This research aims to determine the increase in cognitive abilities, especially in recognizing the concept of numbers after applying the ETA (Educational Teaching Aid) playing method. This type of research is classroom action research. The subjects of this research were 18 students in class B2 odd semester at PAUD Cahaya Kasih Bengkayang. Research data on improving cognitive abilities, especially recognizing the concept of numbers, was collected using the observation method. The data that has been collected is analyzed by tabulating the assessment, calculating the percentage of program achievement and comparing it with the achievement indicators for each cycle. In the pre-cycle, the average cognitive ability, especially in recognizing the concept of numbers, in Cahaya Kasih Bengkayang PAUD class B2 children was 16.6%. Then the data results showed that there was an increase in the average cognitive ability, especially in recognizing the concept of numbers in class B2 children at PAUD Cahaya Kasih Bengkayang after implementing the ETA learning method in cycle I by 61.1%, in cycle II it was 83.3%, then in cycle III becomes 100%. The increase in children's cognitive abilities, especially recognizing the concept of numbers, after implementing the ETA learning model was 83.4%. This shows that the application of the ETA method can improve children's cognitive abilities, especially in recognizing the concept of numbers in class B2 odd semester children at Cahaya Kasih PAUD Bengkayang.

KEYWORDS: Implementation, Educational Game Tools, Children's Cognitive

PENDAHULUAN

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 18 tahun 2018 tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 9 ayat 1 menyatakan bahwa Pembelajaran dalam PAUD dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan yang berpusat pada anak dengan kegiatan bermain sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Untuk itu, dalam mengasah kemampuan kognitif seperti melatih sikap ingin tahu anak, melatih sikap kreatif anak, mampu memecahkan masalah, mengenal benda-benda disekitarnya, mampu menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya, mengenal lingkungan sosial, lingkungan alam, mampu menyajikan berbagai karya dari lingkungan disekitarnya, serta mampu mengenal teknologi-teknologi sederhana pada anak PAUD, dapat dilakukan dengan cara bermain sambil belajar.

Berdasarkan pengamatan awal yang penulis lakukan terhadap anak PAUD kelas B2, anak-anak masih belum sepenuhnya menikmati pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya terutama mengenal konsep bilangan, hal ini dipertegas dari hasil pembicaraan yang dilakukan penulis terhadap rekan sejawat bahwa selama ini penulis mengajar dengan metode yang monoton karena menjelaskan pelajaran hanya dengan menggunakan media spidol dan papan tulis. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis merasa harus menggunakan metode baru supaya anak-anak dapat menikmati pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Metode yang ingin penulis praktikkan adalah dengan menggunakan alat peraga edukatif karena dengan adanya bentuk dan warna yang bervariasi akan membuat anak tertarik dalam mengenal konsep bilangan, selain itu anak tidak jenuh terhadap proses pembelajaran terutama dalam mengenal konsep bilangan. Karena tujuan tersebut maka penulis berkeinginan

melakukan penelitian dengan judul Implementasi Metode Bermain APE (Alat Peraga Edukatif) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran pada aspek kemampuan kognitif pada materi mengenal konsep bilangan untuk anak kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang.
2. Mendeskripsikan implementasi Metode Bermain APE (Alat Peraga Edukatif) dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada materi Mengenal Konsep Bilangan untuk anak Kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang.

Menurut Ulfa (2019:2) kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh ilmu pengetahuan, memecahkan masalah. Menurut Mu'min (2013:90) perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka kognitif merupakan aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi sehingga dapat membuat seseorang menjadi berpengetahuan, kreatif, dan mampu menyelesaikan masalah.

Nilawati, Warkintin, Sore (2016:141) menyatakan bahwa Alat Peraga edukatif (APE) adalah alat peraga yang digunakan guru sebagai alat bantu bertujuan untuk memperjelas informasi atau pesan pembelajaran, memberi variasi dalam pembelajaran, memperjelas struktur pengajaran, serta dapat memotivasi anak dalam belajar. Guslinda dan Kurnia (2018:29) menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah macam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain dimana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Alat permainan yang dimaksudkan di sini adalah alat permainan yang mengandung unsur pendidikan, mampu mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak serta memiliki berbagai macam sifat seperti menggabungkan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengelompokkan, membentuk, mengetuk, dan menyusun sesuai bentuk utuhnya. Beberapa contoh Alat Peraga Edukatif (APE) yang dapat dipakai untuk mengembangkan kemampuan kognitif sebagaimana yang ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Pasal 10 Ayat 4 Kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:

- a. belajar dan penyelesaian masalah, mencakup kemampuan menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;
- b. berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan
- c. berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai macam benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar, antara lain:
 1. balok bangunan warna warni,
 2. menara gelang segitiga, bunga, lingkaran, segi enam,
 3. *puzzle*,
 4. boneka dengan berbagai macam bentuk,
 5. *bricks*,
 6. mainan profesi,
 7. doh, lilin mainan,
 8. pasir kinetik,
 9. barang-barang bekas yang dibuat dengan berbagai bentuk,

10. kertas origami,
11. kartu angka,
12. alat mainan bentuk buah-buahan, dll.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain Alat Peraga Edukatif adalah cara mengajar dengan menggunakan peralatan yang sengaja dibuat maupun segala sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain dan mengandung nilai pendidikan dalam membantu guru melaksanakan proses pembelajaran agar dapat mengoptimalkan dan merangsang motivasi belajar anak serta mengembangkan seluruh kemampuan anak. Berdasarkan penelitian oleh Karim dan Wifroh (2014) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aspek kognitif melalui penerapan pembelajaran menggunakan APE, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shunhaji dan Fadiyah (2020) menunjukkan adanya pengaruh peningkatan pembelajaran menggunakan APE. Hal ini juga didukung oleh penelitian Nilawati, Warkintin, dan Sore (2016) menunjukkan bahwa metode penggunaan APE dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa dapat berperan aktif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Farhana, Awiria, dan Muttaqien (2019:1) penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan yang aplikasinya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan maksud memperbaiki proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran menjadi lebih efektif.

Tempat penelitian ini adalah di PAUD Cahaya Kasih yang beralamat di Sungai Pangkalan II, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat. Waktu pelaksanaan penelitian ini selama 5 bulan yaitu mulai bulan November 2021 sampai dengan April 2022. Instrumen penelitian adalah alat-alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi untuk mengobservasi anak sebanyak 18 anak, tes lisan, tes tulisan, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Bengkayang T.A. 2021/2022 Semester 1 dengan jumlah 18 anak. Objek penelitian yaitu penggunaan metode bermain APE untuk pembelajaran mengenal konsep bilangan pada Tema Tanaman subtema Buah-buahan, Bunga, dan Tanaman Obat.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan observasi, tes, penilaian terhadap perkembangan anak, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian saat melakukan kegiatan, disini penulis mengamati secara langsung pada kegiatan yang sedang berlangsung yaitu proses belajar mengajar.

2. Tes

Untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan, dan bakat yang dimiliki anak perlu dilakukan tes. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa menghitung jumlah gambar dan menuliskan angkanya. Tes ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang tingkat pengetahuan dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.

3. Penilaian terhadap perkembangan anak

Dari tes yang diberikan kepada anak, akan diberikan penilaian terhadap perkembangan anak. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 2 menyebutkan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada

seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Penilaian dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. BSB : Berkembang Sangat Baik (anak mampu melakukan kegiatannya secara sendiri konsisten)
- b. BSH : Berkembang Sesuai Harapan (anak mampu melakukan kegiatannya sendiri tetapi belum konsisten)
- c. MB : Mulai Berkembang (anak sudah mampu melakukan kegiatannya dengan bantuan orang lain)
- d. BB : Belum Berkembang (anak belum mampu melakukan sesuatu).

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, video, dll.

Teknik penganalisisan data yaitu dengan analisis pencarian data dari hasil observasi terhadap penulis sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan analisis deskriptif untuk melakukan refleksi agar penulis dapat menentukan tindakan yang akan diambil pada siklus berikutnya.

Analisis pencarian data terhadap anak dilakukan beberapa tahap sebagai berikut:

1. Membuat tabulasi penilaian observasi kemampuan kognitif melalui Alat Permainan Edukatif (APE) yang terdiri dari nomor, nama anak, kompetensi yang dicapai, dan pencapaian.
2. Menghitung persentase pencapaian program pengembangan kognitif dengan cara sebagai berikut:

Persentase ketuntasan belajar anak secara klasikal menggunakan rumus Aqib, dkk (dalam Indrawati, 2013:17):

$$P = \frac{N_t}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase ketuntasan belajar

F: Jumlah anak yang tuntas belajar

N: Jumlah anak keseluruhan

3. Hasil persentase pencapaian dibandingkan dengan indikator pencapaian setiap siklus.

Penelitian ini akan berhasil jika jumlah anak yang mampu mencapai program pengembangan sudah mencapai persentase yang telah ditentukan pada setiap siklusnya. Adapun data pelaksanaan pembelajaran melalui permainan Alat Peraga Edukatif (APE).

PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Pembelajaran pada Aspek Kemampuan Kognitif pada Materi Mengenal Konsep Bilangan untuk Anak Kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis pada anak kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang, awalnya pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif, khususnya dalam mengenal konsep bilangan hanya menggunakan media papan tulis dan spidol yang tidak menarik perhatian anak sehingga dalam mengenal konsep bilangan anak kurang semangat dan kurang memahami penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga hasil dari belajar anak belum mencapai standar kompetensi ditentukan. Pada pra siklus diketahui bahwa pembelajaran yang kurang menyenangkan dan monoton membuat anak tidak mencapai standar kompetensi yang disebutkan di atas, seharusnya aspek yang sudah disebutkan di atas dapat dicapai oleh guru sehingga anak dapat mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Hasil tes yang diadakan saat pra siklus menunjukkan bahwa hanya sebanyak 3 anak (16,6%) yang mencapai ketuntasan. Dikarenakan permasalahan tersebut maka penulis merencanakan mengadakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain APE (Alat

Peraga Edukatif) untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada materi mengenal konsep bilangan pada anak kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang.

2. Implementasi Metode Bermain APE (Alat Peraga Edukatif) Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang

Dengan dilaksanakannya siklus I, terjadi peningkatan dalam pencapaian kompetensi sebesar 44,5%, yang berarti meningkatnya pemahaman anak dan peningkatan kemampuan kognitif, khususnya pada materi mengenal konsep bilangan. Karena masih ada beberapa anak yang belum mencapai standar kompetensi yang diinginkan maka penulis akan melanjutkan siklus II menggunakan metode yang sama namun menggunakan alat permainan yang berbeda. Dengan dilaksanakannya tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan kemampuan kognitif sebanyak 22,2%. Pada siklus II terdapat tiga anak yang belum tuntas dikarenakan anak-anak tersebut memiliki pemahaman terhadap materi yang lebih lambat. Karena penyebab tersebut di atas maka penulis melanjutkan ke siklus III yang mendapatkan hasil yaitu terjadinya peningkatan 16,7% atau 100% anak sudah tuntas memahami materi mengenal konsep bilangan). Ini berarti semua anak telah mencapai standar kompetensi yang ditentukan.

Pada siklus III ketika diberikan pembelajaran khusus kepada tiga anak tersebut di atas maka pembelajaran tersebut mampu membuat mereka memahami materi mengenai konsep bilangan. Dengan begitu 100% anak sudah tuntas memahami materi mengenal konsep bilangan pada siklus ke III di kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang.

Selaras dengan yang disampaikan oleh Shunhaji dan Fadiyah (2020:10) bahwa alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak karena dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik serta dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu, demikian juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Nilawati, Warkintin, dan Sore (2016:144) yang menyatakan bahwa alat Peraga Edukatif (APE) ini dapat meningkatkan hasil belajar anak dan dapat mempermudah guru dalam pemberian materi yang akan dijelaskan. Selaras dengan yang disampaikan oleh Karim dan Wifroh (2014:105) bahwa alat permainan edukatif sangat membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan (moral & Agama, bahasa, kognitif, fisik, dan Sosial-Emosional).

Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan implementasi metode bermain APE (Alat Peraga Edukatif) terlaksana dengan baik dan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan. Melalui tes tertulis hasil standar kompetensi yang dicapai anak dalam mengenal konsep bilangan telah terjadi peningkatan pemahaman dari MB pada pra siklus menjadi BSH pada siklus I sampai siklus III yang menunjukkan seluruh anak berhasil tuntas dalam materi mengenal konsep bilangan.

Terjadinya peningkatan pemahaman sebanyak 83,4% dari pra siklus sampai siklus III. Dari permasalahan di atas dan didukung oleh pendapat ahli serta dari penelitian yang relevan maka penulis menyimpulkan bahwa perlunya adanya penggunaan metode yang tepat dalam mengajar agar dapat diperoleh peningkatan nilai anak dalam pembelajaran, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain APE dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan anak kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang, terbukti benar adanya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian model tindakan kelas sebagaimana dikemukakan pada BAB IV dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, pelaksanaan pembelajaran di kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang pada materi mengenal konsep bilangan, yang awalnya, pada hasil belajar anak masih banyak yang belum mencapai standar kompetensi pada aspek kemampuan kognitif khususnya materi mengenal konsep bilangan, yang dibuktikan dengan nilai hasil belajar anak pada aspek

kemampuan kognitif pada pra siklus menunjukkan bahwa anak yang mencapai kompetensi yang ditentukan hanya sebesar 16,6% (3 anak) dari 18 anak sehingga saya sebagai penulis melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan 3 siklus yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain APE (Alat Peraga Edukatif).

Kedua, pelaksanaan tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain APE (Alat Peraga Edukatif) dapat meningkatkan aspek kemampuan kognitif, khususnya pada materi mengenal konsep bilangan pada anak kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 dibuktikan dengan terjadinya peningkatan hasil belajar siklus I sebesar 44,5% dari pra siklus, terjadinya peningkatan pada siklus II sebesar 22,5% dari siklus I, dan terjadinya peningkatan pada siklus III sebesar 16,7% dari siklus II, ini menjelaskan tiap siklus dari awal siklus I: terjadi kenaikan persentase dari pra siklus 16,6% anak yang tuntas, kemudian meningkat sebesar 44,5% pada siklus I menjadi 61,1% anak yang tuntas. Kemudian pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan lagi yaitu sebesar 22,5% menjadi 83,3% anak yang tuntas, dan dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan lagi sebesar 16,7% pada siklus III menjadi 100% anak yang tuntas dalam materi mengenal konsep bilangan. Dengan penelitian tindakan kelas ini terjadi kenaikan dari pra siklus ke siklus III sebesar 83,4%. Dari penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa implementasi metode bermain APE (Alat Peraga Edukatif) dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada materi mengenal konsep bilangan untuk anak Kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang atau terjadi peningkatan hasil belajar anak sudah mencapai hasil belajar yang optimal. Guru kelas B2 telah berhasil dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain APE (Alat Peraga Edukatif) yang dibuktikan dengan tercapainya Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPPA) dari seluruh anak kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang dan ini menunjukkan pentingnya pelaksanaan metode bermain APE (Alat Peraga Edukatif) untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada materi mengenal konsep bilangan pada anak kelas B2 di PAUD Cahaya Kasih Bengkayang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka berikut ini diberikan saran dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru-guru di sekolah disarankan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak agar semakin banyak penelitian mengenai metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.
2. Disarankan kepada guru-guru untuk menjadi lebih kreatif dalam mengajar agar anak tertarik dan mudah untuk mengerti materi yang disampaikan.
3. Disarankan untuk guru-guru menggunakan metode mengajar yang tepat dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa.
4. Disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti Mengklasifikasikan Benda ke dalam Kelompok yang Sama atau Kelompok yang Berpasangan dengan 2 Variasi dengan menggunakan metode bermain APE.
5. Silakan penelitian ini dijadikan penelitian yang relevan.

Daftar Rujukan

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). *Model dan metode pembelajaran*. Unissula.
- Ahmad Susanto, M. P. (2015). *Bimbingan & konseling di taman kanak-kanak*. Prenada Media.
- Akhiruddin, Dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG.
- Ayu, D. G., Azqia, E. A., Komariah, K., & Sari, S. D. (2018). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MULTIKULTURALISME BERBASIS ALAT PERAGA

- EDUKATIF SEBAGAI UPAYA MENGURANGI AKSI BULLYING ANTAR PELAJAR. *Jurma: Jurnal Program Mahasiswa Kreatif*, 2(2)., (<http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/pkm-p/article/view/209>, diakses tanggal 25 Oktober 2021).
- Beetlestone, F. 2013. *Creative Learning*. Nusa Media.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185., (<http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/article/view/85>, diakses tanggal 5 Maret 2022).
- Fatimah, F., & Kartikasari, R. D. (2018). Strategi belajar dan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bahasa. *Pena Literasi*, 1(2), 108-113., (<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/view/3210>, diakses tanggal 5 Maret 2022).
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hamid, A. (2019). Berbagai Metode Mengajar bagi Guru dalam Proses Pembelajaran. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 9(2), 1-16., (<http://www.ejournal.anadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/97>, diakses tanggal 18 Maret 2022).
- Indrawati, R. M. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran. *Journal of Elementary Education*, 2(1)., (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2068>, diakses tanggal 20 Mei 2022).
- Isnawati, I., Kendek, Y., & Syamsu, S. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Whole Brain Teaching Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Negeri 18 Palu. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 3(2), 24-28., (<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/EPFT/article/view/5110>, diakses tanggal 22 Februari 2022).
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103-113., (<https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/3554>, diakses tanggal 19 Mei 2022).
- Kusuma, T. C., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan metode pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 150-168., (<http://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/536>, diakses tanggal 28 Februari 2022).
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89-99., (<https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/292/282>, diakses tanggal 25 Maret 2022).
- Nasution, M. K. (2018). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika*, 11(01), 9-16., (<http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515>, diakses tanggal 19 Februari 2022).
- Nilawati, C., Warkintin, W., & Sore, A. D. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Alat Peraga Edukatif (Ape). *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 135-146., (<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/view/71>, diakses tanggal 25 Oktober 2021).

- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan" Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90., (<http://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/2007>, diakses tanggal 26 Oktober 2021).
- R, Syamsuddin A., dan Vismaia S. Damaianti. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya.
- Ramayulis. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Kalam Mulia.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Cendekia*, 9(02), 193-210., (<https://journal.stitaf.ac.id/cendekia/article/view/106>, diakses tanggal 5 Maret 2022).
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim/ Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-30., (<https://jurnal.kopertais1.or.id/alim/article/view/157>, diakses tanggal 25 Oktober 2021).
- Slameto, S. (2015). Implementasi Penelitian Tindakan Kelas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 47-58., (<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/27>, diakses tanggal 3 Mei 2022).
- Sutikno, Yadi. 2019. *Media Pembelajaran*. STAB Maitreyawira.
- Syamsuardi, S. (2012). Penggunaan alat permainan edukatif (APE) di taman kanak-kanak paud polewali kecamatan tanete riattang barat kabupaten bone. *Publikasi Pendidikan*, 2(1)., (<https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/1586>, diakses tanggal 19 Mei 2022).
- Ulfa, M. (2019). *Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui Media kartu angka bergambar di paud Miftahul Ulum Pringsewu* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)., (<http://repository.radenintan.ac.id/8836/1/SKRIPSI%201%20202.pdf>, diakses tanggal 20 November 2021).