



Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak

Hasan Baharun^{1✉}, Zamroni², Amir³, Latifatus Saleha⁴

Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo⁽¹⁾

Manajemen Pendidikan Islam, Institut Agama Islam Negeri Samarinda⁽²⁾

Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Jember⁽³⁾

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo⁽⁴⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v5i2.763](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang alat permainan edukatif berbahan limbah dalam meningkatkan kecerdasan kognitif pada anak usia dini di Raudlatul Athfal (RA) Tania, Paiton, Probolinggo. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif jenis studi kasus. Guna mendapatkan gambaran tentang alat permainan edukatif berbahan limbah dalam mencerdaskan kognitif pada anak usia dini, peneliti berbaur langsung dalam pembuatan alatnya dan melakukan observasi dan mendokumentasikan aktivitas pembelajaran di lembaga tersebut. Interview dilakukan terhadap kepala sekolah dan guru di Raudlatul Athfal (RA) Tania. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif berbahan limbah dilakukan melalui; kegiatan persiapan, penyajian materi, menghubungkan, menyimpulkan, dan mengaplikasikan media dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru harus memiliki inovasi dan kreatifitas dalam mengelola pembelajarannya sesuai dengan target yang ditentukannya, agar supaya mampu membangkitkan motivasi dan kecerdasan peserta didik secara totalitas.

Kata Kunci: *alat permainan edukatif; kecerdasan kognitif; anak usia dini*

Abstract

This study aims to analyze the educational game tools made from waste in improving cognitive intelligence in early childhood in Raudlatul Athfal (RA) Tania, Paiton, Probolinggo. The research method used is qualitative with case study. To get an overview of educational games made from waste in educating cognitive development in early childhood, researchers mingle with teachers and students in making educational play tools and observing and documenting learning activities at the institution. Interviews were conducted with school principals and. The results showed that the teacher's strategy in improving early childhood cognitive intelligence through educational games made from waste was carried out through; preparation activities, presenting material, Correlation, Generalization, and applying media in learning activities. This research implies that teachers must have innovation and creativity in managing their learning according to the targets they set, to be able to generate motivation and intelligence of students in totality.

Keywords: *educational play tools; cognitive intelligence; early childhood*

Copyright (c) 2020 Hasan Baharun, Zamroni, Amir, Latifatus Saleha

✉Corresponding author :

Email Address : ha54nbaharun@gmail.com (Probolinggo, Indonesia)

Received 12 September 2020, Accepted 15 November 2020, Published 19 November 2020

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003) dan 0-8 tahun. Pada usia ini, mereka merupakan kelompok anak yang unik, baik itu dari proses pertumbuhan maupun perkembangannya (Nurjannah, 2017). Masa golden age atau masa keemasan pada anak usia dini yaitu berada pada masa umur 0-5 tahun. Hasil riset mengisyaratkan bahwa; kurun waktu 4 tahun pertama perkembangan yang terjadi sama besarnya dengan kurun waktu 14 tahun berikutnya, otak anak mengalami kebekuan perkembangan sesudah masa itu. Oleh sebab itu masa ini disebut masa *golden age* (Murphy et al., 2016; Sari, 2019), karena berapapun kapasitas kecerdasan tidak akan mengalami peningkatan sesudah masa ini (Trenggonowati & Kulsum, 2018).

Sanitasari (2017) mengatakan pada masa ini, anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal dengan peran orang tua dan lingkungan yang mendukung. Fika (2020) mengungkapkan aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, moral spiritual, dan seni dapat distimulasi dengan berbagai cara agar pertumbuhan dan perkembangannya berjalan dengan baik.

Pada anak usia dini, pertumbuhan dan perkembangan perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya (Ariyanti, 2016). Pemberian nutrisi dan gizi yang seimbang juga sangat diperlukan untuk mendukung tumbuh kembang anak, dengan begitu, anak akan tumbuh berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan umurnya. Perkembangan kognitif merupakan berprosesnya pusat susunan syaraf manusia secara internal ketika sedang berfikir (Fardiah, Murwani, & Dhieni, 2019). Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf yang berada di pusat susunan syaraf (Nasution, Yaswinda, & Maulana, 2019). Mengembangkan kognitif dapat diamati dengan aktivitas memilih dan memilah bentuk, jenis, ukuran, angka, dan huruf (Masyithoh, 2019).

Proses kegiatan belajar anak usia dini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Aktivitas di dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya ditekankan kepada perkembangan struktur kognitif (Tatminingsih, 2019), melalui pemberian kepercayaan kepada anak untuk memperoleh kesempatan secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna (Fardiah et al., 2019). Pembelajaran yang berorientasi perkembangan kognitif perlu mendapatkan perhatian dan rangsangan serta dikembangkan secara terencana dan sistematis (Rahmatika, Hartati, & Yetti, 2019), agar anak bisa memecahkan masalah, membantu anak mengembangkan logika matematika, mengelompokkan dan mengetahui ukuran benda (Mustika & Nurwidaningsih, 2018). Oleh sebab itu, dalam mengarahkan anak pada proses pembelajaran yang bermakna, dapat dilakukan secara sederhana melalui media (Retnaningrum, 2016).

Fenomena yang terjadi dan dihadapi guru terkait dengan kegiatan belajar anak usia dini, khususnya di Raudlatul Athfal (RA) Tania, Paiton, Probolinggo, yaitu; anak kurang konsentrasi dalam belajarnya, pembelajaran yang disampaikan guru kurang menarik dan belum mampu memotivasi belajar siswa secara optimal, serta kurang bervariasinya Alat Permainan Edukatif yang ada dan dibuat oleh guru.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa anak tidak fokus dan kurang konsentrasi, penglihatannya ke mana-mana, mereka bahkan acuh tak acuh terhadap gurunya, yang ditandai dengan aktivitas bicara dengan temannya, gaduh di dalam kelas, bermain sendiri, dan lain sebagainya. Terlebih, mereka ketika kurang bisa memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, belum mampu untuk berfikir secara logis, belum mampu mengenal tentang sebab akibat, kurang berinisiatif, kurang mampu mengenal dan menyebutkan huruf, bilangan dan lain sebagainya. Adanya sikap yang ditunjukkan oleh anak tersebut disebabkan oleh adanya pembelajaran yang kurang menarik dan mampu memberikan stimulus kepada mereka untuk bisa fokus dalam belajarnya, sehingga mampu mengembangkan kecerdasannya.

Untuk mengatasi problematika pembelajaran tersebut, guru di Raudlatul Athfal (RA) Tania, Paiton, Probolinggo, mendesain pembelajarannya sedemikian rupa, dengan menggunakan media pembelajaran yang dianggap pas dan cocok dengan kebutuhan dan karakteristik anak, yaitu pemanfaatan alat Permainan Edukatif serta strategi agar guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajarannya dan anak didik lebih berminat menerima materi pembelajaran (Chong & Lu, 2019). Pendekatan tersebut dipilih untuk membangkitkan motivasi, minat dan kreativitas anak dalam belajarnya, sehingga permasalahan yang berkaitan dengan kurang berkembangnya kecerdasan kognitif anak, dapat teratasi

Banyak penelitian tentang media Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah yang dilakukan oleh para peneliti. Sulastri et al, (2017) menyatakan bahwa APE (Alat Permainan Edukatif) merupakan sesuatu permainan yang mengandung nilai pendidikan edukatif yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan dalam mengembangkan seluruh kemampuan anak. I Wayan Arsana, Made Ayu Anggreni, (2019) menyampaikan bahwa Pelajaran yang lebih berfokus pada pembentukan pengalaman anak, dengan memberikan metode pembelajaran yang efektif melalui alat permainan edukatif. Seperti halnya, memperkenalkan anak pada benda-benda bekas yang bersumber dari lingkungan sekitar rumah untuk dijadikan alat permainan edukatif.

Akhmad Shunhaji (2020) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan tahap perkembangan dan usia anak. Laila & Candraloka (2019) mengungkapkan bahwa APE dapat merangsang kecerdasan, serta meningkatkan kemampuan bahasa dan pemahaman pada anak usia dini. Hal ini tentunya cocok dengan aktivitas yang dilakukan oleh guru di Raudlatul Athfal (RA) Tania, Paiton, Probolinggo, apalagi dengan memanfaatkan bahan limbah yang ada disekitar rumah, selain murah juga bisa menjaga kelestarian lingkungan. Pembuangan yang tidak terkontrol menghasilkan polusi logam berat yang serius yang terjadi di air, tanah, dan tanaman (Ferronato & Torretta, 2019), oleh sebab itu dengan menggunakan APE berbahan limbah dapat mengurangi polusi juga menghasilkan Ape yang murah.

Selanjutnya, Rosdiana et al, (2018) berpendapat bahwa kreativitas pengelolaan limbah sampah menjadi barang bernilai tinggi dan memiliki nilai manfaat sebagai media pembelajaran bagi anak-anak usia dini. Aliyah et al, (2017) menyampaikan bahwa sampah yang tidak berharga dari pada terbuang secara sia-sia dan mengganggu kebersihan lingkungan ternyata dapat dimanfaatkan di kelompok belajar sebagai media alat peraga edukatif dalam pendidikan anak usia dini untuk pengembangan kreativitas siswa-siswi dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Rouse & Joseph, 2019). Kemudian Masrurroh, (2019) berpendapat bahwa proses pembelajaran anak usia dini guru harus menggunakan berbagai media yang menarik bagi anak, salah satunya seperti media permainan balok, dengan balok tersebut anak akan merasa senang sehingga mereka menyenangi kegiatan yang diberikan oleh gurunya.

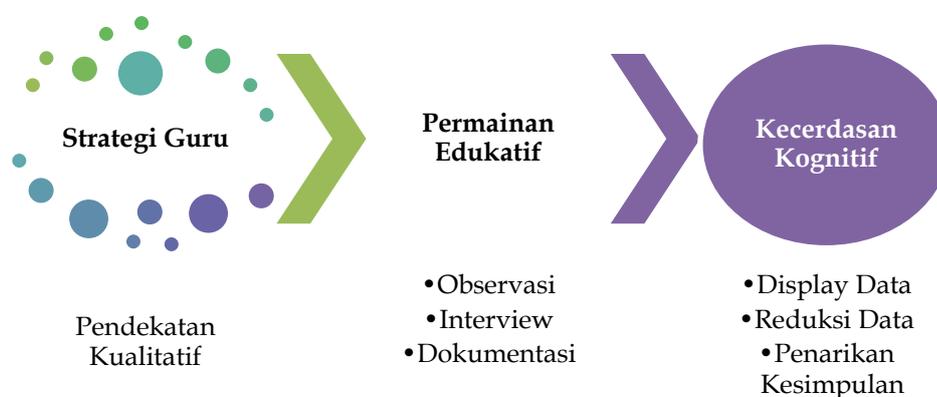
Media APE berbahan limbah di lembaga Raudlatul Athfal (RA) Tania, Paiton, Probolinggo berbentuk alat permainan yang terbuat dari bahan-bahan bekas seperti botol bekas yang dibuat bolling berwarna untuk memperkenalkan warna atau dibuat alat transportasi pengenalan kendaraan, kotak bekas yang disulap menjadi kartu angka dan kartu huruf, kardus yang dibentuk dengan berbagai macam pola untuk mengenalkan bentuk geometri, kain perca yang disulap menjadi bentuk tumbuhan, hewan dll.

Beberapa peneliti tersebut menjelaskan tentang pentingnya inovasi agar tercipta suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa, inovasi pembelajaran yang harus dilakukan oleh Raudlatul Athfal (RA) Tania, yaitu menciptakan alat permainan edukatif yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam semua aspek perkembangan termasuk aspek perkembangan kognitif, terutama APE yang berbahan barang bekas untuk menghemat biaya dan menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya menjaga lingkungan.

Berangkat dari hal tersebut di atas, maka peneliti berusaha untuk mengintegrasikan antara Alat Permainan Edukatif dengan pengelolaan bahan bekas agar supaya tepat guna. Fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memahami tentang bagaimana strategi guru dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak melalui alat permainan edukatif berbahan limbah pada anak usia dini di Raudlatul Athfal (RA) Tania, Paiton, Probolinggo.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus, dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang strategi guru dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak melalui alat permainan edukatif berbahan limbah. Tempat penelitian dilakukan pada lembaga yang berada di wilayah probolinggo, yaitu Raudlatul Athfal (RA) Tania tepatnya Jalan Lapangan Tembak Sumberanyar Paiton yang berada dibawah naungan Yayasan Nurul Yaqin. Raudlatul Athfal (RA) Tania adalah pendidikan formal yang menerapkan Alat permainan edukatif berbahan limbah dalam proses belajar mengajar. Adapun alur desain penelitin ini sebagai berikut;



Gambar 1. Alur pelaksanaan penelitian

Peneliti dalam hal ini ikut berbaur dalam aktifitas pembuatan Alat Permainan Edukatif sekaligus melakukan pengamatan langsung tentang Alat Permainan Edukatif berbahan limbah yang dibuat dan dikembangkan oleh guru dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak. Selain itu, informasi penelitian juga diperoleh dari hasil interview dengan kepala sekolah dan dewan guru di Raudlatul Athfal (RA) Tania, Paiton, Probolinggo. Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan dan pemanfaat APE berbahan limbah pada saat pembelajaran berlangsung. Data-data lain untuk menguatkan hasil diambil dari dokumen yang bisa mendukung dan menguatkan penelitian.

Dari beberapa data tersebut, kemudian dianalisis secara bertahap, dimulai dari penyajian terhadap seluruh data yang ada, kemudian dilanjutkan dengan reduksi data dengan mengacu pada tema penelitian yang diangkat, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan penelitian sebagai sebuah temuan dalam penelitian ini/

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; strategi guru dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif berbahan limbah di Raudlatul Athfal (RA) Tania, Paiton, Probolinggo sebagai berikut;

Persiapan (*Preparation*)

Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, guru wajib mempersiapkan materi bahan pelajaran yang lengkap dan sistematis guna disampaikan kepada anak didik. Selain materi, guru di Raudlatul Athfal (RA) Tania juga harus mempersiapkan metode-metode belajar yang

menarik, inovatif, dan menyenangkan, mempersiapkan media permainan edukatif yang dirancang khusus untuk pengembangan kognitif sebelum memasuki kelas.

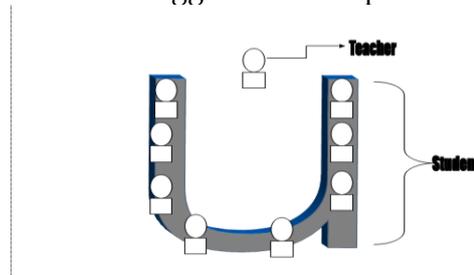
Shafiah (2020) selaku kepala sekolah menyampaikan tentang beberapa persiapan yang dilakukan guru RA Tania sebelum proses belajar mengajar. Sebelum pembelajaran dimulai, para guru Raudlatul Athfal (RA) Tania menyiapkan Program Tahunan (PROTA), Program Semester (PROSEM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai kurikulum jenjang Raudlatul Athfal (RA). Guru sudah mempunyai acuan atau panduan untuk dijadikan persiapan proses pembelajaran dari tahunan, semester, mingguan, dan harian. Para guru RA Tania tinggal mengecek dan mencocokkan kegiatan-kegiatan yang sudah dirancang jauh-jauh hari dalam menyampaikan materi pada anak didik dan menyesuaikan dengan alat permainan edukatif berbahan limbah yang sudah ada.

Rusmiyati (2020) juga menyampaikan bahwa guru di Raudlatul Athfal (RA) Tania mempersiapkan pembelajaran dengan mengacu pada RPPH yang dibuat namun terkadang dikolaborasikan dengan kreatifitas dan strategi guru untuk menarik minat anak lebih semangat belajar dalam melakukan kegiatan permainan sambil belajar guru sudah mempelajari Rpph terlebih dahulu kegiatan apa yang akan dilakukan di kelas. Dalam kegiatan ini guru mengkolaborasikan kegiatan yang ada dengan nyanyian sederhana dan penggunaan alat permainan edukatif berbahan limbah yang sudah dibuat untuk menarik minat anak dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Penyajian (*Presentation*)

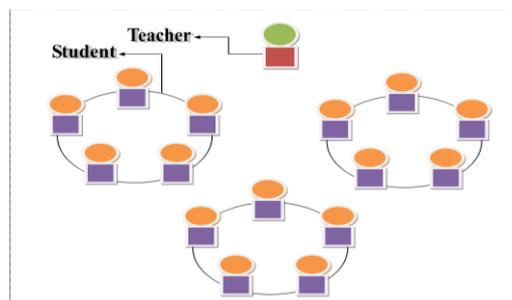
Dalam penyampaian atau penyajian pembelajaran kepada anak harus bersifat menarik, energik, kreatif, dan inovatif sehingga anak berminat dalam pembelajaran yang disampaikan guru. Rif'atin (2020) menyampaikan bahwa, pola atau bentuk penyajian pembelajaran yang dilakukan di Raudlatul Athfal (RA) Tania dibagi dalam tiga pola, di antaranya;

Pertama Anak membentuk huruf U (Gambar 2), guru berbaur duduk di depan anak didik untuk menyampaikan materi menggunakan alat permainan edukatif berbahan limbah.



Gambar 2. Pola huruf U

Kedua, anak membentuk kelompok-kelompok bisa 3 kelompok atau 4 kelompok sehingga materi bisa dikerjakan sesuai kelompok yang ditentukan oleh guru atau kesepakatan bersama (gambar 3).



Gambar 3. Pola Pembelajaran Kelompok

Ketiga, klasikal, guru Raudlatul Athfal (RA) Tania menjelaskan secara general dan memberikan pilihan kepada masing-masing anak untuk memilih kegiatan yang akan mereka mainkan dengan menggunakan bantuan alat permainan edukatif berbahan limbah seperti; bolling yang terbuat dari botol bekas dengan bentuk warna-warni untuk menumbuhkan kecerdasan kognitif pengenalan warna, Bunga angka yang terbuat dari kertas dan sedotan bekas untuk mengenalkan angka, kaleng hijaiyah, dan kartu gerakan sholat.



Gambar 4. Alat Permainan Edukatif Ra Tania

Gambar 4 tersebut menunjukkan bahwa media APE berbahan limbah yang digunakan oleh guru di RA Tania sangat bervariasi sehingga mampu mengembangkan kecerdasan kognitif anak. Melalui hal tersebut, guru akan lebih mudah menyampaikan informasi dan materi pembelajarannya kepada anak dengan baik.

Menghubungkan (*Correlation*)

Setelah materi tersampaikan, maka guru dapat menghubungkan alat permainan edukatif berbahan limbah dengan kecerdasan kognitif melalui pengalaman siswa serta pengetahuan yang mereka miliki, guru dapat mengaitkan materi dengan kejadian saat itu di dalam kelas atau pada kehidupan anak sehari-hari. Dengan menghubungkan antara pelajaran yang diterapkan dengan pengalaman anak didik, maka anak didik akan lebih mudah memahami dan mengerti. Materi pelajaran yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari agar proses refleksi siswa berjalan karena ada keterkaitan dengan materi yang disampaikan. Tentunya, proses refleksi memudahkan siswa melakukan proses mengingat, mengamati dan, menganalisis.

Menyimpulkan (*Generalization*)

Pada tahap ini, guru menyimpulkan materi pembelajarannya secara terperinci agar supaya mudah dipahami oleh anak didik. Guru menyimpulkan pembelajarannya secara sederhana dan mudah difahami. Hal ini sesuai dengan observasi peneliti yang menunjukkan bahwa; "setelah guru selesai bercerita atau diskusi mengenai materi pembelajaran melalui alat permainan edukatif, maka guru menyimpulkan isi dari cerita maupun diskusi tersebut. Guru juga bertanya secara sederhana mengenai tema yang guru bahas dalam cerita maupun diskusi, dengan begitu, anak didik akan memberi tanggapan yang bervariasi sesuai dengan versi mereka masing-masing, dan guru dapat menyimpulkan kecerdasan kognitif anak. Kemudian

guru meluruskan tanggapan anak didik secara relevan dan sederhana, sehingga anak didik mudah memahami”.

Guru di Raudlatul Athfal (RA) Tania juga memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengutarakan pendapatnya mengenai materi cerita atau diskusi yang sudah dibahas. Hal ini memberikan peluang bagi anak yang pemberani untuk mengungkapkan rasa ingin tahunya dan dapat memancing teman-temannya yang pemalu untuk dapat menyumbangkan ide atau gagasannya terhadap pembahasan yang mereka diskusikan.

Mengaplikasikan (*Application*)

Langkah terakhir unjuk menguji kemampuan siswa setelah menyimak penjelasan guru mengenai materi yang diceritakan adalah mengaplikasikannya dengan memberikan tugas yang relevan atau tes dari materi yang diajarkan, namun tetap mementingkan kaidah anak usia dini dalam pemberian tugas. Tugas yang diberikan pada anak disesuaikan dengan tingkat umur anak dan tidak ada paksaan. Anak bebas memilih alat permainan edukatif berbahan limbah atau tugas yang sudah disediakan oleh guru. Pengaplikasian tugas atau tes ini memudahkan guru dalam memahami kemampuan setiap anak didik terutama dalam kemampuan di bidang kognitif.

Hal ini memudahkan guru untuk menstimulus kemampuan kognitif pada masing-masing anak dengan melihat perkembangan melalui tugas atau tes, sehingga guru dapat memberikan rangsangan yang tepat sasaran dan lebih mudah mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal. Dengan penerapan langkah-langkah pembelajaran tersebut, maka guru lebih mudah dalam penerapan pembelajaran dengan dibantu media Alat Permainan Edukatif berbahan limbah, suasana belajar lebih kondusif dan menyenangkan, karena fokus anak didik terhadap permainan mendapat arahan dari guru. Terbukti anak didik dapat menjawab pertanyaan yang guru sampaikan dengan bahasanya sendiri. Hal ini efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada masa anak usia dini.

Pengembangan media permainan edukatif berbahan limbah yang diterapkan di Raudlatul Athfal (RA) Tania ditujukan untuk mengatasi masalah yang ada, yaitu kurangnya konsentrasi anak didik dalam belajar dan juga kurangnya variasi alat permainan dan media pembelajaran yang digunakan guru untuk anak didik.

Media Permainan Edukatif yang terbuat dari bahan limbah di peroleh dari limbah-limbah di halaman sekolah dan juga hasil limbah rumahan yang dibawa oleh anak didik Raudlatul Athfal (RA) Tania. Limbah-limbah ini berasal dari berbagai macam limbah seperti kardus, botol bekas, kain perca, potongan kayu, kresek/plastik, dan limbah kaleng.

Dalam pembuatan APE, guru melibatkan wali murid, anak didik, serta peneliti untuk terjun langsung dalam membuat APE dengan kreasi yang sudah terencana sesuai kurikulum Raudlatul Athfal. Tentunya pembuatan APE dilakukan dengan prosedur-prosedur pembuatan APE, dengan mengutamakan APE ramah anak, yaitu APE yang tidak membahayakan bagi anak didik. APE yang dihasilkan bervariasi dari berbagai tema sesuai pembelajaran kurikulum Raudlatul Athfal (RA), seperti ; tanaman, binatang, profesi, alat transportasi, alam semesta dan bentuk geometri. APE dibuat dalam berbagai macam warna agar lebih menarik dan juga bermacam ukuran dan bentuk sesuai dengan kebutuhan anak didik.

Berdasarkan unjuk kerja oleh anak terhadap media permainan edukatif berbahan limbah di Raudlatul Athfal (RA) Tania, Paiton, Probolinggo , bukan hanya kemampuan kognitif tapi mencakup 6 aspek perkembangan yang diperoleh yaitu: (1) kemampuan fisik motorik; (2) kemampuan sosial emosional anak; (3) kemampuan kognitif; (4) kemampuan moral dan nilai agama; (5) bahasa; dan (6) seni.

Banyak keunggulan-keunggulan yang didapatkan dalam penerapan alat permainan edukatif berbahan limbah, salah satunya dapat mengembangkan kecerdasan anak, menghemat biaya karena terbuat dari bahan limbah, guru dapat berkreasi dan berinovasi tentang penerapan pembelajaran, serta menjalin kerjasama dengan wali murid. Observasi

langsung kepada guru dan wali murid mengenai keunggulan APE berbahan limbah sebelum dan sesudah anak didik menggunakan APE berbahan limbah terutama untuk perkembangan kecerdasan kognitif, terbukti lebih berkembang dan terarah. Sebelum menggunakan APE berbahan limbah, anak didik masih bingung mengenal bentuk dan konsep warna, namun setelah menggunakan APE berbahan limbah, anak lebih mudah faham dan lebih aktif bertanya.

Pembahasan

Pendidikan anak pada masa usia dini merupakan upaya pemberian pembimbingan, pemengasuhan, penstimulasian, sehingga akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak (Wandi, 2019). Faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan pendidikan pada masa anak usia dini, yakni dengan pendekatan positif. Pendekatan positif ini dapat dilakukan oleh orangtua maupun guru dalam membantu anak untuk memahami bahwa pelajaran bukan merupakan pelajaran yang harus ditakuti. Proses pembelajaran di taman kanak-kanak harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, melibatkan kelima indra fungsi, dan dapat memuaskan keingintahuan anak (Misrayeti & Mahyuddin, 2020). Selain itu, anak harus memiliki kemampuan untuk mengatur sikap dan emosinya dalam belajar (Wijaya, 2017), sehingga anak memiliki pengalaman belajar yang baik di sekolah (Winitri & Nurani, 2020). Kolaborasi antara guru dan orangtua sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan anak usia dini tentang segala hal yang belum mereka ketahui (Alfina & Anwar, 2020).

Pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan bermain sambil belajar. Permainan merupakan kegiatan menghasilkan dan serius bagi anak, melalui bermain dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangannya. Melalui permainan, anak dapat menemukan hal baru dan memperkuat hal-hal yang sudah diketahui melalui ekspresi dan eksplorasi, yang menampakkan jati diri, fantasi, dan keaktifannya.

Maiza & Nurhafizah (2019) menyampaikan bahwa guru merupakan suatu profesi yang sangat mempengaruhi hasil belajar anak didik. Melalui kemampuan dan strategi seorang guru, anak usia dini dapat menumbuhkan kecerdasan yang mereka miliki (Babuta & Rahmat, 2019). Guru juga berperan sebagai orang tua jika sudah terjun dalam dunia anak dini (Purwanto, Sopa, Primahendra, Kusumaningsih, & Pramono, 2020). Dengan menjadi orang tua sekaligus guru, maka guru akan lebih memahami kebutuhan masing-masing anak didik serta lebih faham karakteristik setiap anak (Munawar, 2019). Sebagai pembimbing anak usia dini, tentunya tidak sama dengan jenjang pendidikan yang lainnya, karena anak usia dini belum bisa memahami perintah secara utuh, anak pada masa usia dini merupakan makhluk yang unik tidak sama antara satu dengan yang lainnya, guru harus bisa memahami karakter setiap anak didiknya, untuk memudahkan pengarahan dan pengembangan kecerdasan yang dimiliki anak.

Sikap kepribadian seorang guru harus penyayang, sabar, menyenangkan, adil, dan perhatian. Maka hal ini akan menghasilkan dampak positif bagi anak didik, terutama di dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak. Dengan kepribadian guru yang menyenangkan (Alwi, Wiyono, Bafadhal, & Imron, 2019), maka anak-anak merasa aman dan nyaman belajar di sekolah tanpa tergantung kepada orang tua. Untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan anak (Zamroni, 2020), terutama kecerdasan kognitif pada masa anak usia dini dibutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan bantuan alat permainan edukatif (Nurmiyanti & Candra, 2019).

Perkembangan kognitif pada masa usia dini sangat penting dikembangkan sedini mungkin. Rasa keingintahuan anak sangat tinggi terhadap benda yang ada di sekitarnya. Sehingga anak berusaha mencari tahu setiap hal baru yang mereka lihat dan apa yang mereka ketahui dengan memberikan pembuktian dan berusaha menyimpulkan. Dalam pemberian rangsangan pada aspek perkembangan kognitif maka peran guru, orang tua dan orang dewasa sangat penting. Pemberian rangsangan pada masa usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya, yaitu melalui bermain.

Bidang kognitif dibagi menjadi tiga bidang yaitu; bidang pengetahuan umum, sains, konsep bentuk, warna, dan ukuran, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf (Rahayu, Suryanti, & Setiawan, 2019). Komponen keterampilan kognitif jika mendapatkan stimulasi yang tepat dan menyenangkan maka akan berkembang dengan optimal baik di bidang matematika, sains dan bahasa (Nur Hayati, Nur Cholimah, 2017).

Kemampuan kognitif merupakan suatu hal yang pokok dalam membimbing tingkah laku anak. Kemampuan kognitif pula yang membuat anak sebagai individu secara aktif memperoleh sendiri pengetahuan tentang dunia. Para pakar peneliti otak menemukan perkembangan kognitif berkaitan erat dengan perkembangan fungsi otak. Salah satu tokoh yang perumus teori perkembangan kognitif yaitu Jean Piaget yang mempunyai paham kognitif terutama dalam perkembangan, dasar teori pendidikan konstruktivisme yang berperan besar dalam pengembangan ilmu pendidikan dunia merupakan teori jane piaget (Juwantara, 2019).

Piaget berpendapat, anak dilahirkan dengan beberapa sensorimotor, yang member kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Skema sensorimotor akan menentukan awal pengalaman anak. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diasimilasikan ke skema itulah yang dapat direspon oleh anak. Kejadian itu pula yang menentukan batas pengalaman anak, namun melalui pengalaman, skemata awal ini dimodifikasi. Setiap pengalaman harus di akomodasikan oleh struktur kognitif anak yang mengandung elemen unik.

Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan dari masa bayi sampai dewasa dalam berfikir logis, menurut Piaget perkembangan berlangsung melalui empat tahapan, menurut piaget bahwa semua orang melalui keempat tahap tersebut, meskipun dilalui dalam usia yang berbeda. Setiap tahap dimasuki ketika otak kita sudah cukup matang untuk memungkinkan logika jenis baru. Semua manusia melalui setiap tingkat tahap, tetapi dengan kecepatan yang berbeda, bisa saja cara berfikir anak yang berusia 6 tahun berada pada tingkat operasional kongkrit, sedangkan anak yang sudah berusia 8 tahun masih pada tingkat pra-operasional (Juwantara, 2019). Namun urutan perkembangan intelektual sama untuk semua anak, struktur untuk tingkat sebelumnya terintegrasi dan termasuk sebagai bagian dari tahap-tahap berikut pada tabel 1.

Tabel 1. Tahap Perkembangan Usia menurut jane piaget (Juwantara, 2019).

No	Tahap Perkembangan	Usia
1	Tahap sensori motor	0 - 1.5 tahun
2	Tahap pra operasional	1.5 - 6 tahun
3	Tahap operasional kongkrit	6 - 12 tahun
4	Tahap operasional formal	12 tahun ke atas

Struktur kognitif akan berubah melalui interaksi dengan lingkungan, dan memungkinkan akan terus-menerus berkembang. Namun menurut Piaget, hal ini merupakan proses yang lambat, karena skemata akan mengalami perkembangan dari skemata sebelumnya. Dengan cara ini, pertumbuhan intelektual yang dimulai dengan respond refleksi anak terhadap lingkungan akan mengalami perkembangan sampai anak mampu memikirkan kejadian potensial dan mampu secara mental mengeksplorasi kemungkinan akibatnya.

Tujuan pengembangan kognitif anak usia dini adalah masa peka yaitu suatu masa yang menurut perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Peneliti menunjukkan bahwa 80% perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia dini. Isma et al, (2016) Menyatakan dari itu pemanfaatan waktu pada usia dini untuk membentuk kecerdasan kognitif anak tumbuh berkembang sesuai dengan harapan.

Salah satu metode yang bisa digunakan untuk mengembangkan kecerdasan kognitif menggunakan metode media alat permainan edukatif yang terbuat dari limbah. Selain mudah didapat, metode ini juga menumbuhkan kreatifitas dan imajinasi guru untuk menciptakan

karya yang dapat menstimulasi anak secara optimal. Dengan menggunakan metode alat permainan edukatif, maka guru dengan mudah dapat mengaplikasikan media dan materinya dalam kegiatan pembelajaran. Alat permainan edukatif merupakan pembelajaran yang tidak bisa dipisah dalam dunia anak. Ketersediaan Alat permainan edukatif menunjang terjadinya pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, sehingga lebih mudah mengembangkan potensi yang ada pada anak secara optimal (Sahjat & Samad, 2018).

Guru yang ramah dan menyenangkan, akan membuat anak lebih betah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif, terutama dari bahan limbah. Salah satu cara melatih konsentrasi anak secara maksimal adalah dengan cara bermain, karena dengan bermain anak lebih fokus serta dapat bereksplorasi dengan permainannya. Bermain juga akan menimbulkan rasa senang yang dapat memotivasi instrinsik anak untuk belajar, sehingga pembelajaran yang diberikan akan lebih efektif (Suryaningsih, 2016).

Untuk memberikan stimulus kepada anak didik, seharusnya guru strategi yang tepat agar mencapai target yang diinginkan. Oleh sebab itu, dalam proses kegiatan belajar mengajar guru harus menyenangkan, humoris (Ali & Mukhtar, 2017), ramah serta lincah dalam memperagakan alat permainan edukatif yang berkaitan dengan materi yang diajarnya, dengan harapan anak didik lebih fokus dan menyimak semua materi yang disampaikan, sehingga mampu mengembangkan pengetahuan tentang hal-hal baru yang belum diketahui dan meningkatkan kreatifitasnya. Peningkatan kreativitas anak usia dini, yaitu kemampuan anak dalam menghasilkan hal baru, bisa berupa ide ataupun karya real namun tidak sama dengan yang pernah ada dan menerapkannya dalam memecahkan masalah dengan metode-metode baru (Pllana, 2019).

Astini et al (2019) mengungkapkan alat Permainan Edukatif (APE) merupakan macam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana seluruh kemampuan anak dapat berkembang dengan distimulasi melalui peralatan atau benda tersebut. Alat bermain merupakan media yang dapat merangsang aktivitas kesenangan anak dengan berbagai macam sarana (Puspitasari, 2017). Permainan edukatif merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi mendidik sekaligus menghibur (Selvi & Çoşan, 2018). Artinya, alat permainan edukatif sebagai perangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa sadar dengan melewati sarana, baik berupa teknologi modern maupun tradisional. Alat permainan edukatif juga sebagai alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.

Permainan edukatif mencakup seluruh permainan yang sifatnya memberikan pendidikan dan pengalaman belajar dan telah dirancang sedemikian rupa agar bisa diaplikasikan oleh pemainnya (Eldeniz Çetin & Çay, 2020), mencakup permainan tradisional maupun modern yang dimasukkan nilai pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pemahaman itu, permainan yang dirancang dalam pemberian informasi dan penerapan sikap tertentu (Coskun, Adiguzel, & Çatak, 2019). Contohnya dalam menanamkan sikap kebersamaan dan saling membantu termasuk kriteria permainan edukatif, sebab permainan tersebut memberikan pengalaman kognitif dan efektif (Nurlaili, 2018).

Alat Permainan Edukatif berbahan limbah merupakan suatu alat yang diciptakan dari bahan yang sudah tidak digunakan lagi yang ada disekitar lingkungan seperti; kertas bekas, kayu bekas, plastik bekas bungkus makanan, logam yang sudah tidak digunakan, karet sisa, kaleng, dan kain perca, benda-benda ini terdiri dari berbagai warna, bentuk dan ukuran. Alat bermain merupakan segala macam media yang bisa merangsang aktivitas kesenangan. Sedangkan alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang dapat merangsang untuk meningkatkan pendidikan dengan cara menghibur (Hijriati, 2017). Pada dasarnya alat permainan edukatif mudah didapatkan dengan harga murah. Di antaranya selalu mencari informasi terbaru, pemanfaatan bahan bekas yang maksimal, serta benda alam (Laila & Candraloka, 2019)

Hasanah (2019) menyampaikan sumber belajar dapat diolah atau dikreasi dengan berbagai metode agar anak lebih mudah mencerna nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Dalam usaha mengkreasikan sumber belajar bisa menjadi alat yang dapat berfungsi membantu proses belajar anak. Hal ini sering disebut Alat atau Aktivitas Permainan Edukatif (APE).

Dengan membuat Alat permainan edukatif sendiri akan timbul kreatifitas yang tinggi dalam berkreasi (Rohmalina, 2016), menciptakan perubahan-perubahan yang signifikan dalam membuat terobosan baru pada penerapan pembelajaran khususnya anak usia dini. Alat permainan edukatif terbukti dapat mengefektifkan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, karena anak akan lebih konsentrasi, menarik dan lebih menyenangkan sehingga pelajaran yang disampaikan guru lebih mudah diterima dan dicerna terutama pada masa usia dini (Sari, 2019).. Dengan penggunaan Alat permainan edukatif berbahan limbah ini, maka sekolah tidak perlu menggelontorkan dana yang banyak, karena limbah mudah di dapatkan di sekitar sekolah maupun disekitar rumah-rumah siswa, dengan begitu bukan hanya pembelajaran kreatifitas pemanfaatan limbah untuk Alat permainan edukatif kecerdasan kognitif, namun siswa juga dapat belajar menjaga kelestarian lingkungan.

SIMPULAN

Guru di RA Tania melakukan inovasi dan kreasi untuk mendesain pembelajarannya agar lebih menarik dan menyenangkan pada anak usia dini melalui pembuatan APE berbahan limbah. Alat Permainan Edukatif berbahan limbah yang dikemas dengan metode yang tepat guna mampu mengoptimalkan pembelajaran siswa, khususnya pada kecerdasan kognitifnya. Alat Permainan Edukatif berbahan limbah di Raudlatul Athfal (RA) Tania dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak, tidak dapat digeneralisir untuk semua lembaga pendidikan pada anak usia ini. Hal ini sifatnya kasuistik dan sesuai dengan karakteristik pembelajar dan analisis lingkungan internal dan eksternal di lembaga tersebut. Hal ini memberikan peluang kepada para peneliti selanjutnya, untuk mengkaji dan meneliti dengan kasus dan karakteristik yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada Rektor Universitas Nurul Jadid, IAIN Samarinda dan IAIN Jember yang telah memberikan dukungan bagi terselasaikannya penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Shunhaji, N. F. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Akhmad. *Block Caving - A Viable Alternative?*, 2(2), 1-30. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027>
- Alfina, A., & Anwar, R. N. (2020). Manajemen Sekolah Ramah Anak Paud Inklusi. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 36-47. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v4i1.975>
- Ali, S. R. B., & Mukhtar, F. binti. (2017). A Case Study of Fun Learning With Numeracy Of Preschoolers. *International Journal of Early Childhood Education Care*, 6(9), 51-58. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Aliyah, S., Mufid, M., Wibowo, P. A., & Aflahani, A. P. E. (2017). Pemanfaatan Sampah Sebagai Alat Peraga Edukatif Bagi Siswa-Siswi PAUD. *Journal of Dedicators Community*. <https://doi.org/10.34001/jdc.v1i1.439>
- Alwi, M., Wiyono, B. W., Bafadhhal, I., & Imron, A. (2019). Diskripsi Hubungan Kepribadian, Emosi Dan Perilaku "Orientasi Service" Guru Di Era Industri 4.0. *Al-Tanzim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 227-250. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.519>
- Ariyanti, T. (2016). The Importance Of Childhood Education For Child Development. *The Art*

- of War, 8(1), 50–58. <https://doi.org/10.23943/9781400889877>
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nupus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>
- Babuta, A. I., & Rahmat, A. (2019). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru melalui Pelaksanaan Supervisi Klinis dengan Teknik Kelompok. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 1–28.
- Chong, S., & Lu, T. (2019). Early childhood teachers' perception of the professional self and in relation to early childhood communities. *Australian Journal of Teacher Education*, 44(7), 53–67. <https://doi.org/10.14221/ajte.2019v44n7.4>
- Coskun, Z. N., Adiguzel, T., & Çatak, G. (2019). Acoustic labyrinth: Validation of a game -- based heart auscultation educational tool. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 11(4), 245–256. <https://doi.org/10.18844/wjet.v11i4.4394>
- Eldeniz Çetin, M., & Çay, E. (2020). The experiences, opinions and suggestions of special education teachers regarding leisure time activities chosen by students with intellectual disability. *Participatory Educational Research*, 7(1), 30–46. <https://doi.org/10.17275/per.20.3.7.1>
- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>
- Ferronato, N., & Torretta, V. (2019). Waste mismanagement in developing countries: A review of global issues. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(6). <https://doi.org/10.3390/ijerph16061060>
- Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awлады.v5i1.3831>
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59–69.
- I Wayan Arsana, Made Ayu Anggreni, S. R. P. (2019). Pemanfaatan Benda-Benda Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(1), 17–30. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Isma, Z., Fakhriah, D., Pd, M., Yuhasriati, D., & Pd, M. (2016). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kognitif Melalui Ape Kartu Angka Bergambar Di Tk Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar. 1(1), 123–130.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Laila, A. N., & Candraloka, O. R. (2019). Pemanfaatan Potensi Alam sebagai Alat Permainan Edukatif di PAUD Delima Jobokuto Jepara. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 76. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i1.2883>
- Maiza, Z., & Nurhafizah, N. (2019). Pengembangan Keprofesionalisme Berkelanjutan dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 356. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.196>
- Masrurroh. (2019). Peningkatan Perkembangan Kognitif melalui Permainan Balok Geometri pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya. *Jurnal Motoric*, 3(2), 55–64. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Masyithoh, S. (2019). Implementasi Assesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Care Children Advisory Research and Education*, 7(1), 27–35.

- Misrayeti, & Mahyuddin, N. (2020). *The Implementation of Mathematics Learning in the Preparation Center Islamic Kindergarten Raudhatul Jannah City of Payakumbuh*. 44(Icece 2019), 84–92. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.017>
- Munawar, M. (2019). Supervisi Akademik: Mengurai Problematika Profesionalisme Guru di Sekolah. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 135–155. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.522>
- Murphy, C., Doherty, A., & Kerr, K. (2016). "It is through others that we become ourselves." A study of Vygotskian play in Russian and Irish schools. *International Research in Early Childhood Education*, 7(2), 129–146. <https://doi.org/10.4225/03/584E38BF1547A>
- Mustika, Y., & Nurwidaningsih, L. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 91. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.12>
- Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2019). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.311>
- Ni made ayu suryaningsih. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. 5(2), 212–220.
- Nur Hayati, Nur Cholimah, M. C. (2017). Kata kunci : keterampilan kognitif, anak usia dini. *Pendidikan Anak Is Licensed under a Creative*, 6(2), 181–189.
- Nurjannah, N. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(1), 50–61. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-05>
- Nurlaili. (2018). *Al Fitrah Al Fitrah*. 2(1), 242–250.
- Nurmiyanti, L., & Candra, B. Y. (2019). Kepemimpinan Transformasional dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini. *Al-Tanzim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 13–24. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i2.646>
- Pllana, D. (2019). Creativity in Modern Education. *World Journal of Education*, 9(2), 136–140. <https://doi.org/10.5430/wje.v9n2p136>
- Purwanto, A., Sopa, A., Primahendra, R., Kusumaningsih, S. W., & Pramono, R. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Transactional, Transformational, Authentic Dan Authoritarian Terhadap Kinerja Guru Madrasah Tsanawiyah Di Kudus. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 70–80. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v4i1.938>
- Puspitasari, C. (2017). A New Tool To Facilitate Learning Reading For Early Childhood. *Malaysia Online Journal of Educational Techology*, 5(3), 1–15.
- Rahayu, E., Suryanti, H. H., & Setiawan, M. H. Y. (2019). Jurnal audi. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 4(1), 18–34.
- Rahmatika, P., Hartati, S., & Yetti, E. (2019). Metode Pembelajaran Mind Map dan Bercerita dengan Gaya Kognitif, Pengaruhnya terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 548. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.260>
- Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Bermain Memancing. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 207–218. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i2.11284>
- Rif'atin. (2020). *Interview*.
- Rohmalina. (2016). 3R (Recuce, Reuse, Recycle) sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAUD dalam Menyongsong Indonesia Bebas Sampah di PAUD Siaga Kota Cimahi. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 2(2), 43–53.
- Rosdiana, A., Dian Yulistianti, H., Nor Laila, A., & Kunci, K. (2018). Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini Di Kuwasen Jepara. *Jdc*, 2(1), 1–7.
- Rouse, E., & Joseph, D. (2019). The theory–practice challenge: International early childhood education students making connections in Australia. *Teachers' Work*, 16(1 & 2), 31–47.

<https://doi.org/10.24135/teacherswork.v16i1and2.277>

Rusmiyati. (2020). *Interview*.

Sahjat, S., & Samad, F. (2018). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Playdough Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 25–29.

Sanitasari, R. D., Andreswari, D., & Purwandari, E. P. (2017). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Anak Usia 0-5 Tahun Berbasis Android. *Journal Rekursif*, 5(1), 1–10.

Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 58–78.

Selvi, M., & Çoşan, A. Ö. (2018). The effect of using educational games in teaching kingdoms of living things. *Universal Journal of Educational Research*, 6(9), 2019–2028. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060921>

Shafiah. (2020). *Interview*.

Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). IbM Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 84. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>

Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>

Trenggonowati, D. L., & Kulsum. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia. *Journal Industrial Servicess*, 4(1), 48–56.

Wijaya, M. (2017). Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab Sinergi Teori Dan Praktek. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v1i1.24>

Winitri, R., & Nurani, Y. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Anak Usia 6-7 Tahun ditinjau dari Pemahaman Guru Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 491–501. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.402>

Zamroni, Z. (2020). Smart Parenting in Improving Students' Spiritual Intelligence in Pesantren-Based Madrasahs. *Ta'dib*, 23(1), 51–62. <https://doi.org/10.31958/jt.v23i1.1947>

Zherly Nadia Wandu, N. (2019). Etika Profesi Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kecamatan Padang Timur Kota Padang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(4), 897–906.