

**PENGEMBANGAN APE KOTAK PINTAR UNTUK MENSTIMULASI  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN PADA  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Rina Juliana<sup>1\*</sup>, Abdul Kadir Jaelani<sup>2</sup>, Nurhasanah<sup>3</sup>  
1, 2, 3PGPAUD FKIP Universitas Mataram

[rinajuliana192@gmail.com](mailto:rinajuliana192@gmail.com), [aqj\\_fkip@unram.ac.id](mailto:aqj_fkip@unram.ac.id), [nurhasanah@unram.ac.id](mailto:nurhasanah@unram.ac.id)  
*corresponding author\**

**ABSTRACT**

*The aim of this research is to develop a Smart Box app for children aged 5-6 years. Type of development research (R&D) with the ADDIE research method (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). The subjects used in this research were 12 children aged 5-6 years. The data collection method uses observation and the data analysis technique used is descriptive qualitative. The score results from this research and development were that in the first trial the APE Kotak Pintar got a score of 17 with a percentage of 53.2%, then in the second trial it got a score of 23 with a percentage of 71.8%, for the third trial it got a score of 28 with a percentage of 87.5% and in the fourth or final trial, they got a score of 30 with a percentage of 93.7%. The results of the cognitive development of children aged 5-6 years had increased, which can be seen from the final results of the trial, the average child was in the Very Well Developed category. (BSB). Based on the results above, it can be concluded that the APE Smart Box can stimulate cognitive development in children aged 5-6 years.*

**Keywords:** *APE Smart Box, Cognitive Development*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan ape Kotak Pintar untuk anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan metode penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 12 anak yang berusia 5-6 tahun. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan untuk teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil skor dari penelitian dan pengembangan ini adalah pada uji coba pertama pada APE Kotak Pintar memperoleh skor 17 dengan persentase 53,2% kemudian pada uji coba kedua memperoleh skor 23 dengan persentase 71,8%, untuk uji coba ketiga memperoleh skor 28 dengan persentase 87,5% dan pada uji coba keempat atau terakhir memperoleh skor 30 dengan persentase 93,7%. Hasil perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan dapat dilihat dari hasil akhir uji coba rata-rata anak mendapatkan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil yang diatas disimpulkan bahwa APE Kotak Pintar dapat menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

**Kata kunci :** *APE Kotak Pintar, Perkembangan Kognitif.*

## **A. Pendahuluan**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas (*golden age*).

Astini dkk (2017 : 32) menjelaskan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebuah media yang dengan sengaja dirancang maupun dibuat guna menunjang terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan untuk anak, juga sebagai alat untuk mempelajari sesuatu hal.

Puspitasari (2013) menjelaskan bahwa kotak pintar merupakan alat atau media berbentuk balok yang memiliki dua sisi di dalamnya dan terdapat kartu di dalamnya yang mana kartu tersebut merupakan kartu bergambar dan juga kartu yang berisikan kata-kata. Basori (2020) mendefinisikan media kotak pintar adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam

menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Sulistiowati (2015) berpendapat bahwa kotak pintar adalah alat peraga yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar.

Jean Piaget (dalam Istiqomah, 2018) mengemukakan tentang perkembangan kognitif yaitu kemampuan untuk secara lebih cepat mempresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam mempresentasikan konsep yang berdasar pada kenyataan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bahwa perkembangan kognitif anak terdapat tiga sub tahap yaitu belajar pemecahan masalah, berfikir logis serta berfikir simbolik. Perkembangan kognitif berperan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir.

Sederhananya perkembangan kognitif adalah proses dimana

individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Secara sederhana, pada buku karangan (Desmita, 2009) di jelaskan kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Nurhasanah, 2018; Sulaiman, 2019 menyatakan bahwa tingkat pencapaian kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi kemampuan berfikir simbolik, anak mampu untuk memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah mampu berfikir logis, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran serta anak dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Fahrudin & Astini (2018) menyatakan bahwa perkembangan potensi dasar yang terjadi pada anak usia dini adalah mencakup perkembangan dasar-dasar kepribadian dan karakter anak. Sesuai dengan analisis yang dilakukan permasalahan dalam pembelajaran di PAUD Merpati Ampenan adalah

perkembangan kognitif anak yang masih kurang salah satunya adalah masih ada anak yang belum bisa mengenal huruf dan angka dan juga masih digunakannya cara-cara lama yang kurang efektif dan penggunaan media yang masih kurang. Oleh karena itu peneliti akan menggunakan metode bermain dengan kotak pintar sebagai media untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf dan angka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka melalui metode bermain dengan media kotak pintar pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Merpati Ampenan.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Borg and Gall (2003: 271) berpendapat bahwa penelitian pengembangan diarahkan sebagai "*a process used to develop and validate educational product* .

Menurut Mulyana (2020) menyatakan bahwa penelitian R & D adalah suatu jenis penelitian yang membuat atau mengembangkan

produk baru dengan menggunakan langkah-langkah tertentu.

Penelitian ini dilakukan di PAUD Merpati Ampenan yang berada di jalan Gotong Royong No. 12, Ampenan Tengah, Kec. Ampenan, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Subyek penelitian adalah anak yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah anak yaitu 12 orang.

Rancangan pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam 5 tahap yaitu, tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan dalam 4 kali pertemuan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian pengembangan APE Kotak Pintar ini memiliki tahap-tahap penelitian yang dilaksanakan. Adapun prosedur penelitian pengembangan *research and development* dengan model ADDIE yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut :

#### **1. Analysis (analisis)**

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan observasi di PAUD Merpati Ampenan. Peneliti

melakukan observasi terkait kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan di kelompok B atau anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ditemukan mengenai informasi terkait perkembangan anak, masih ada beberapa anak kesulitan dalam kemampuan kognitifnya.

#### **2. Design (desain)**

Pada tahap desain hal yang dilakukan adalah mencari gambar buah buahan yang anak ketahui dan sering melihatnya seperti buah apel, stroberi, manga, jeruk dan masih ada beberapa macam buah lainnya, untuk ukuran media menggunakan ukuran 40 x 40 cm, untuk kartunya menggunakan kertas dupleks kemudian dibalut dengan isolasi agar tidak mudah sobek, warna cat yang digunakan pada APE Kotak Pintar berbagai macam warna ada warna hijau, biru dan juga kuning.





### 3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan setelah APE Kotak Pintar sudah selesai didesain. Setelah itu produk dibawa ke validator ahli media dan ahli materi untuk pemberian kritik dan saran serta nilai terhadap APE Kotak Pintar dengan mengisi nilai instrument lembar validasi.

#### a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi maka diperoleh nilai persentase sebesar 93,75 % dan 93,33 %.

#### b. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media maka diperoleh nilai persentase sebesar 89,58%. Sehingga media pembelajaran kotak

pintar ini dapat digunakan oleh peserta didik pada proses pembelajaran dengan kategori sangat layak dan tidak ada saran/tambahan dari validator. Maka dari itu, APE kotak pintar ini dapat digunakan oleh peserta didik pada proses pembelajaran.

### 4. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap lanjutan setelah tahap pengembangan, setelah dilakukan revisi produk maka pada tahap ini peneliti melakukan uji coba pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Merpati Ampenan. Uji coba tersebut dilakukan pada Januari 2024 sampai dengan Februari 2024 pada anak kelompok B yang berjumlah 12 siswa. Uji coba dilakukan menggunakan APE Kotak Pintar untuk mengukur kelayakan APE Kotak Pintar dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak.

**Tabel 4.1 Data APE Kotak Pintar**

Uji Coba APE Kotak Pintar			
Uji coba	Skor	Rata-rata	Persentase (%)
1	17	2,1	53,2%
2	23	2,8	71,8%
3	38	3,5	87,5%
4	30	3,7	93,7%

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pada uji coba pertama anak masih belum bisa mengurutkan angka dari yang terbesar sampai yang paling kecil begitu juga sebaliknya, anak juga masih belum bisa membedakan buah berdasarkan rasa dan juga warnanya, kemudian anak juga masih belum bisa mencocokkan angka dengan jumlah buah yang ada pada kartu APE Kotak Pintar.

Untuk uji coba kedua anak sudah mulai bisa akan tetapi masih sedikit keliru terutama dalam mencocokkan angka yang sesuai dengan jumlah buah yang ada dan juga untuk mencocokkan angka dengan jumlah buah yang ada anak masih keliru.

Pada uji coba ketiga anak sudah mulai bisa memainkan APE Kotak Pintar dengan cukup baik akan tetapi masih sedikit keliru. Pada beberapa instrument anak terbilang sudah mampu untuk membedakan, mengelompokkan, dan juga mencocokkan.

Dan yang terakhir pada uji coba keempat yang dimana dapat disimpulkan bahwa anak sudah bisa memainkan APE Kotak Pintar dengan sangat baik karena terjadi

peningkatan yang signifikan dari uji coba pertama sampai dengan uji coba keempat atau terakhir.

**Tabel 4.8. Data Perkembangan Kognitif Uji Coba 1**

No	Responden	Skor	Kategori
1	01	27	MB
2	02	29	MB
3	03	30	MB
4	04	32	BSH
5	05	30	MB
6	06	35	BSH
7	07	36	BSH
8	08	35	BSH
9	09	34	BSH
10	010	30	MB
11	011	29	MB
12	012	32	BSH

**Anak dengan kategori MB adalah 6 : 50%**

**Anak dengan kategori BSH adalah 6 : 50%**

Berdasarkan hasil analisis terkait dengan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang dilaksanakan di PAUD Merpati Ampenan terdapat 12 peserta didik, dari ke 12 peserta didik yang memperoleh kategori Masih Berkembang (MB) adalah 6 anak dengan persentase 50% dikarenakan beberapa dari peserta didik masih keliru dan masih belum bisa menyebutkan huruf vokal dan konsonan serta masih belum bisa mengenal lambang bilangan, dan anak yang memperoleh kategori

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 6 anak dengan presentase 50% karena sebagian anak sudah bisa mengenal lambang bilangan dan sudah bisa menyebutkan beberapa huruf konsonan.

**Tabel 4.9. Data Perkembangan Kognitif Uji Coba 2**

No	Responden	Skor	Kategori
1	01	30	MB
2	02	30	MB
3	03	35	BSH
4	04	36	BSH
5	05	35	BSH
6	06	38	BSH
7	07	40	BSH
8	08	38	BSH
9	09	39	BSH
10	010	35	BSH
11	011	35	BSH
12	012	37	BSH

**Anak dengan kateori MB adalah 2 : 16,6%**

**Anak dengan kategori BSH adalah 10 : 83,3%**

Berdasarkan hasil analisis terkait dengan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang dilaksanakan di PAUD Merpati Ampenan terdapat 12 peserta didik, dari ke 12 peserta didik yang memperoleh kategori Masih Berkembang (MB) adalah 2 anak dengan presetase 16,6% di lihat dari uji coba 1 masih ada beberapa dari peserta didik masih keliru dan masih belum bisa menyebutkan huruf vocal dan konsonan serta masih belum

bisa mengenal lambang bilangan, dan anak yang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 10 anak dengan presentase 83,3% yang berarti ada sedikit peningkatan karena sebagian anak sudah bisa mengenal lambang bilangan dan sudah bisa menyebutkan beberapa huruf konsonan.

**Tabel 4.9. Data Perkembangan Kognitif Uji Coba 3**

No	Responden	Skor	Kategori
1	01	35	BSH
2	02	34	BSH
3	03	40	BSH
4	04	41	BSH
5	05	40	BSH
6	06	43	BSH
7	07	46	BSB
8	08	45	BSH
9	09	47	BSB
10	010	43	BSH
11	011	42	BSH
12	012	46	BSB

**Anak dengan kateori BSH adalah 9 : 75%**

**Anak dengan kategori BSB adalah 3 : 25%**

Berdasarkan hasil analisis terkait dengan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang dilaksanakan di PAUD Merpati Ampenan terdapat 12 peserta didik, dari ke 12 peserta didik yang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 9 anak dengan presetase 75% dikarenakan sebagian besar anak sudah mengenal huruf vocal

dan konsonan serta lambang bilangan dan anak yang memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 3 anak dengan presentase 25% karena sebagian anak sudah bisa mengenal lambang bilangan dan sudah bisa menyebutkan beberapa huruf konsonan serta bisa membedakannya.

**Tabel 4.9. Data Perkembangan Kognitif Uji Coba 4**

No	Responden	Skor	Kategori
1	01	48	BSB
2	02	48	BSB
3	03	45	BSH
4	04	47	BSB
5	05	49	BSB
6	06	46	BSB
7	07	53	BSB
8	08	44	BSH
9	09	47	BSB
10	010	56	BSB
11	011	53	BSB
12	012	42	BSH

**Anak dengan kategori BSH adalah 1 : 8,3%**

**Anak dengan kategori BSB adalah 11 : 91,6%**

Berdasarkan hasil analisis terkait dengan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang dilaksanakan di PAUD Merpati Ampenan terdapat 12 peserta didik, dari ke 12 peserta didik yang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 1 anak dengan presentase 8,3% yang

dimana hamper keseluruhan anak sudah mengenal huruf vocal dan konsonan serta lambang bilangan, dan anak yang memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 11 anak dengan presentase 91,6% karena sebagian anak sudah bisa mengenal lambang bilangan dan sudah bisa menyebutkan huruf vocal dan konsonan serta bisa membedakannya.

## **5. Evalution (evaluasi)**

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dan pada tahap ini juga ditentukan apakah APE Kotak Pintar layak atau tidak untuk digunakan. Hasil evaluasi yang diperoleh oleh peneliti dari pengembangan APE kotak pintar untuk menstimulasi perkembangan anak usia 5-6 tahun yaitu kategori sangat layak dan untuk perkembangan kognitif mendapat kateor Berkembang Sangat Baik (BSB) sehingga dapat disimpulkan bahwa APE kotak pintar efektif untuk menstimulasi perkembangan anak usia 5-6 tahun.

## **D. PEMBAHASAN**

Hasil akhir dari pengembangan yaitu menghasilkan sebuah produk. Produk yang dikembangkan yaitu



berupa alat permainan edukatif kotak pintar untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Alat permainan edukatif kotak pintar dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada perkembangan kognitif. Hal ini diperkuat oleh Khobir (2009) yang menyatakan bahwa permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, menyusun dan lain sebagainya. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdapat 5 tahap yaitu, tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan tahap evaluasi.

Tahap pertama yaitu analisis, dari hasil analisis ditemukan masih ada beberapa anak yang perkembangan kognitifnya belum terstimulus dengan baik dikarenakan pendidik masih menggunakan cara yang monoton yang membuat anak rentan merasa bosan dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi

kurang efektif. Sehingga dari masalah yang ditemukan peneliti mengembangkan APE kotak pintar.

Tahap kedua yaitu perencanaan, tahap perancangan media yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Tahap ini peneliti merancang APE kotak pintar menjadi produk media pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak. Tema yang digunakan adalah tema tanaman dengan sub tema buah-buahan juga disesuaikan dengan pengetahuan anak. Untuk ukuran APE peneliti menggunakan ukuran 40 cm di seluruh bagian sisinya sedangkan untuk warna APE peneliti menggunakan warna yang banyak disukai oleh anak yaitu warna pink, ungu, kuning, hijau dan juga biru. Untuk kartu kata dan gambar yang ditempel peneliti menggunakan kertas tebal kemudian dilapis menggunakan isolasi agar kartu tersebut tidak mudah sobek dan untuk menempel kartu pada APE peneliti menggunakan Velcro agar ketika anak menempel kartu kata dan gambar pada APE kartu tersebut tidak mudah copot.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini APE kotak pintar dikembangkan dengan

melakukan validasi pada dua validator yaitu ahli media dan ahli materi menggunakan lembar validasi. Produk media yang telah divalidasi dan direvisi sesuai saran validator dapat langsung diuji coba di lapangan. Hasil validator ahli media diperoleh dari validator ahli media yaitu memperoleh presentase 89,58% dengan kategori sangat layak. Hasil validator ahli materi diperoleh dari validator ahli materi yaitu memperoleh presentase 93,75% dan 93,33% dengan kategori sangat layak.

Tahap keempat yaitu implementasi, pada tahap ini peneliti menguji keefektifitasan APE kotak pintar tahap uji coba yang dilakukan setelah divalidasi dengan validator ahli media dan ahli materi. Uji coba dilakukan di PAUD Merpati Ampenan pada anak usia 5-6 tahun. Hasil presentase yang diperoleh dalam uji coba APE kotak pintar yaitu 90% ke atas sehingga masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB).

Tahap kelima yaitu evaluasi ini adalah tahap terakhir, pada tahap ini hasil evaluasi yang diperoleh selama melakukan penelitian apakah media yang dikembangkan layak atau tidak. Hasil evaluasi yang diperoleh oleh peneliti dari pengembangan APE

kotak pintar untuk menstimulasi perkembangan anak usia 5-6 tahun yaitu kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa APE kotak pintar efektif untuk menstimulasi perkembangan anak usia 5-6 tahun.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan APE Kotak Pintar yang dilakukan dengan prosedur model ADDIE, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Hasil analisis bahwa APE Kotak Pintar dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan dibuktikan dari hasil validasi ahli media 89,58% dan materi dengan persentase kelayakan 93%. APE Kotak Pintar efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada uji coba APE mendapat hasil akhir 93,7% dan perkembangan kognitif mendapatkan kategori Berkembang Sangat Baik dengan persentase 91,6% sehingga kesimpulannya adalah APE Kotak Pintar efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Merpati

terstimulasi dengan baik setelah menggunakan APE Kotak Pintar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astini, Baik Nilawati, Nurhasanah, Hayatun Nopus. Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Untuk Pembelajaran Saintifik Tema Lingkungan Bagi Guru Paud Korban Gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8 (1), 2019, 1-6  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>
- Febrianti Rezki, I Nyoman Suarta, Abdul Kadir Jaelani. Pengembangan Busy Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Journal Of Classroom Action Research*, Februari 2023, Volume 5 Nomor 1, 194-20  
<http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Fitriana Septi, Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol.1 No.2 Januari(2018).  
<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/alfitrah/article/view/1339>
- Hidayat, Fitria, Muhamad Nizar. Model ADDIE (Analysis, Design, Deveploment, Implementation, And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. (2021)
- Khadijah 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Mulya Sarana
- Khaironi, mulianah. Perkembangan Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* Vol. 3 No. 1, Juni 2018, Hal. 1-12  
<https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/739>
- Kristanto, Vigih Hery.(2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*.
- Kumalasari, eka. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kartu Kata Dan Gambar Untuk
- Marinda, Leny. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* Vol . 13, No. 1, April 2020
- Nuraini, Abdul Kadir Jaelani, I Nyoman Suarta, Baik Nilawati Astini.(2023). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Bahasa Anak. *Journal of Classroom Action Research* Volume 5 Nomor 26,33-40
- Nuraini, et.al (2023). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Bahasa Anak. [Online]. *Journal of Classroom Action Research*.  
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/2817>

- Nurzahra Umi, 2022. Pengaruh Media Permainan Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Universitas Lampung: Bandar Lampung
- Pribadi, M.A. Dr. Benny A. (2016). Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE.
- Purnama Sigit (2018). Metode Penelitian Dan Pengembangan. Jurnal Literasi, Volume. IV, No. 1 <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/download/70/69>
- Ramdayani Desi, Fahrudin, Nurhasanah, I Wayan Karta. (2020). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun) Di Desa Puyung Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education Vol. 1 No. 4. 2020: 139-145
- Ramdayani, Desi (2020). Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun) di Desa Puyung Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. [Online] Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education. <https://www.journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/220>
- Rahmawati, Tuti, Nurhasanah, M.A Muazar Habibi, I Nyoman Suarta. Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Journal of Classroom Action Research Februari 2023, Volume 5 Nomor 2,163-170.
- Talango, Sitti Rahmawati. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Islam
- Talango, Sitti Rahmawati. (2020). Anak Usia Dini Early Childhood Islamic Education Journal, Vol.01, No. 01, Tahun 2020 <https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ECIEJ/article/view/27/171>