

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PANDORI UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PADA
KELOMPOK B TK RAHMAN NURI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGPAUD FKIP UN PGRI KEDIRI



Oleh :

RANI MEDHI SUZANTI

2114070032

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA

DINI

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

2025

Skripsi oleh:

RANI MEDHI SUZANTI

2114070032

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PANDORI UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PADA
KELOMPOK B TK RAHMAN NURI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PG-PAUD
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal: 14 Januari 2025

Dosen Pembimbing I,



Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.
NIDN. 0719128803

Dosen Pembimbing II



Epritha Kurnia Wati, S.Pd, M.Pd
NIDN.0711029001

Skripsi oleh:

RANI MEDHI SUZANTI

2114070032

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PANDORI UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PADA
KELOMPOK B TK RAHMAN NURI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PG-PAUD
FKIP UN PGRI KEDIRI

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ayu Titis Rukmana Sari, M. Sn
2. Penguji I : Epritha Kurnia Wani, S.Pd,
3. Penguji II : Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi



Mengetahui, 14 Januari 2025

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN.0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rani Medhi Suzanti

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl lahir : Kediri, 24 Maret 2003

NPM : 2114070032

Fak/Jur/Prodi : FKIP/PG - PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri,
Yang Menyatakan



RANI MEDHI SUZANTI
NPM. 2114070032

MOTTO

“HARI INI BERJUANG HARI ESOK BER UANG”

Ku persembahkan karya ini untuk:

Puji syukur dihaturkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan karuna- Nya, sehingga penulisan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat. Dengan rasa bangga, karya ini, penulis persembahkan kepada:

1. Pintu surgaku, Ibunda tercinta Rina Sukesi S.Pd. Beliau yang selalu memberikan dukungan penulis berupa moril maupun materil yang tak terhingga serta doa yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai, semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupanmu yang barokah, senantiasa diberi kesehatan dan panjang umur.
2. Ibu Ayu Titis Rukmana Sari, M.sn. selaku Dosen Pembimbing I. Terimakasih telah memberi bimbingan, nasihat, dan dukungan hingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ibu Epritha Kurnia Wati, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II Terimakasih telah memberi bimbingan, nasihat, dan dukungan hingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Sahabat penulis dibangku perkuliahan yang selalu kebersamai dalam empat tahun ini yaitu: Salsa Bella A, Dita Dwi Aryani, Divana Rahma, Tita Bonita Irianfi, Nurul Zalsa Nabillah dan Alif muarofah yang banyak membantu penulis dalam mengerjakan skripsi dan tak pernah henti saling menyemangati.

ABSTRAK

Rani Medhi Suzanti: Pengembangan Media Kotak Pandori Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B Tk Rahman Nuri

Kata Kunci: Kotak Pandori, media pembelajaran, kemampuan kognitif, anak usia dini, R&D.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa "Kotak Pandori" untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak, khususnya dalam berhitung, pada kelompok B di TK Rahman Nuri. Permasalahan yang ditemui mencakup rendahnya kemampuan kognitif anak, metode pembelajaran yang kurang menarik, dan minimnya penggunaan media interaktif, sehingga banyak anak kesulitan mengenali angka dan melakukan operasi matematika sederhana. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahap: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, dan uji coba lapangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, lakukan dengan uji coba pada tujuh siswa kelompok B TK Rahman Nuri. Hasil menunjukkan bahwa media Kotak Pandori valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli (validitas > 0,5). Uji coba menghasilkan nilai rata-rata kelayakan 97,6%, menunjukkan anak-anak dapat dengan mudah memahami dan menggunakan media ini. Selain itu, anak-anak menunjukkan peningkatan motivasi, antusiasme, dan keterampilan berhitung selama penggunaan media. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa media Kotak Pandori efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam berhitung, serta mampu membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PG-PAUD. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd. selaku kaprodi PG PAUD yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya penyusunan proposal skripsi ini.
4. Ayu Titis Rukmana Sari, M.sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan proposal skripsi ini.
5. Epritha Kurnia Wati, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
6. Ita Tri jayanti S.Pd selaku kepala TK Pembina Kecamatan Mojojoto yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian.
7. Para guru dan staf TK Rahman Nuri yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian.

8. Keluarga dan rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan semangat dan dukungan moral maupun spiritual.
9. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 24 Desember 2024

Yang Menyatakan



RANI MEDHI SUZANTI

NPM. 2114070032

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Pengembangan.....	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	22
C. Kerangka Berpikir.....	26
D. Hipotesis	27
BAB III.....	28

METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Prosedur Penelitian R&D.....	32
C. Validitas Produk	33
D. Lokasi Dan Subjek Penelitian.....	33
E. Instrumen Penelitian	34
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV	39
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	45
C. Keterbatasan Pengembangan.	47
A. Kesimpulan	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

tabel 3.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5 – 6 Tahun pada Aspek Kognitif.....	34
tabel 3.2 Lembar Penilaian untuk Ahli Media (PAUD)	35
tabel 3.3 Lembar Penilaian untuk Ahli Materi (PAUD).....	36
tabel 3.4 Kriteria Penilaian.....	37
tabel 35 Kriteria Penilaian Kelayakan.....	38
tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Media dan Materisebagai berikut.....	42
tabel 4.7 Tabel Hasil Uji Coba Produk.....	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia dini dapat di artikan sebagai sosok individu kecil yang tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat baik secara fisik maupun mentalnya. Pada fase ini ada banyak hal istimewa yang terjadi dalam rentang usianya. Anak mengenal dan mengeksplorasi dunia yang luas beserta lingkungan sekitarnya sehingga banyak yang mengatakan bahwa fase ini sebagai fase “Usia emas” (The Golden Age). Golden age merupakan masa yang sangat efektif untuk memanfaatkan potensi intelektual yang beragam dan juga untuk mengoptimalkan kecerdasan yang dimiliki oleh anak untuk menuju masa depan yang berkualitas. Maka dari itu untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Anak dapat di beri pendidikan dari usia 3-6 tahun atau dari usia sedini mungkin sehingga di perlukan adanya pendidikan paud di lingkungan sekitarnya.

Pentingnya menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak karena semakin sering diasah akan berpengaruh terhadap perkembangan di usia selanjutnya (Munthe, 2024). Dampak dari kemampuan pemecahan masalah bagi anak yaitu anak akan memiliki kemampuan berpikir kritis, sistematis, mandiri, kreatif, komunikatif, kepercayaan diri, berpikir rasional dan berpikir reflektif, cerdas, kritis dan berpengetahuan luas (Wisnujati & dkk, 2021). Kurikulum 2013 juga menegaskan bahwa pengembangan kognitif dibagi menjadi tiga yang salah satunya yaitu: kemampuan untuk memecahkan masalah

sederhana dalam kehidupan dengan fleksibel dan dapat diterima oleh social (Sumiyati & Ulwiyah, 2023).

Pemecahan masalah pada anak usia dini meliputi keterampilan observasi, mengklasifikasikan, mengukur, membandingkan, menghubungkan, bereksperimen, menginterpretasikan dan mengkomunikasikan proses beserta hasil temuan (Brewer dan Scully dalam Syaodih et al., 2020). Pendapat serupa menyebutkan keterampilan pemecahan masalah merupakan keterampilan yang melibatkan anak untuk aktif berpikir melalui kegiatan investigasi seperti penyelidikan, menganalisa, menerapkan, dan menciptakan dalam proyek yang di stimulus melalui berbagai pertanyaan pemantik maupun dihadapkan dengan masalah (Trilling dan Fadel dalam Rojuli et al., 2019). Pendapat lain juga mengatakan bahwa keterampilan pemecahan masalah merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak dalam menemukan konsep baru untuk mengatasi masalah yang ada (Bruner dalam Lestari, 2020). Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah yaitu kemampuan anak untuk mengambil solusi dari permasalahan yang dihadapi melalui proses mendeteksi, menganalisis, mengklasifikasikan, mengukur, membandingkan, menghubungkan, menerapkan, menginterpretasikan dan mengomunikasikan dalam menemukan konsep baru.

Kemampuan pemecahan masalah pada anak dapat dilihat dari kepekaan anak terhadap permasalahan yang terjadi di sekitarnya, terampil dalam mengidentifikasi masalah, mampu mencari solusi terhadap permasalahan yang terjadi dan menentukan solusi yang tepat (Sutama et al., 2022). Maria juga menyebutkan bahwa indikator memecahkan masalah meliputi observasi,

mengumpulkan data, mengolah informasi, dan mengomunikasikan informasi (Syaodih et al., 2018). Hal serupa dikemukakan oleh Wortham bahwa indikator yang menunjukkan kemampuan pemecahan masalah pada anak dilihat dari keterampilan mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengomunikasikan, melakukan percobaan, menghubungkan, membuat kesimpulan dan menggunakan informasi (Putri & Taqiudin, 2021).

Namun, di TK Rahman Nuri, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang interaktif, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar anak serta terbatasnya stimulasi kognitif yang mereka peroleh. Pembelajaran yang dilakukan umumnya hanya menggunakan media buku atau gambar statis yang kurang menarik minat anak. Dalam konteks ini diperlukan media pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif anak secara lebih maksimal penelitian ini dilakukan di Kelompok B TK Rahman Nuri Mojojoto peneliti menemukan bahwa anak-anak mengalami kesulitan dalam kemampuan kognitif, yang mengakibatkan kurangnya fokus saat belajar. Kelas B terdiri dari 12 siswa, di mana 8 siswa mengalami kesulitan dalam berhitung, jumlah ini mencakup lebih dari separuh dari jumlah total siswa. Pada pengamatan juga menunjukkan bahwa anak-anak menghadapi kesulitan dalam membedakan angka, berhitung, serta melakukan penjumlahan. Tidak hanya itu (Eno et al., 2023)(Eno et al., 2023) anak-anak sering salah saat menyebutkan dan menuliskan angka, seperti menulis angka terbalik (misalnya, 10 menjadi 01). Selain itu, anak-anak terlihat bosan selama proses pembelajaran di kelas. Pendidik di sana juga belum mampu memberikan pendekatan pembelajaran

yang efektif untuk memperbaiki kemampuan kognitif anak-anak. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak (Eno et al., 2023).

Pada pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa anak-anak menghadapi kesulitan dalam membedakan angka, berhitung, serta melakukan penjumlahan. Tidak hanya itu, Anak-anak sering salah saat menyebutkan dan menuliskan angka, seperti menulis angka terbalik (misalnya, 10 menjadi 01).

Sebagai solusi untuk permasalahan tersebut, dikembangkan media Kotak Pandori, yang dirancang khusus untuk menstimulasi kemampuan kognitif (Berhitung) anak usia dini. Media Kotak Pandori berisi berbagai permainan edukatif yang melibatkan unsur logika, pemecahan masalah, pengenalan angka, bentuk, dan warna. Kotak ini juga dirancang agar mudah digunakan oleh guru maupun anak, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang monoton menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk belajar. Untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan kognitif anak, khususnya menekankan pentingnya bermain dalam proses belajar, karena melalui kegiatan bermain dan mainan yang disukai anak, mereka dapat lebih mudah memusatkan perhatian dan mengembangkan pengetahuan. Oleh karena itu, anak usia dini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang disampaikan melalui penggunaan media dalam proses belajar mereka. Penggunaan media kotak pandori dianggap cocok karena anak usia dini mudah memahami materi pembelajaran melalui cara ini. Anak-anak pada usia

ini aktif dalam bermain dan menyukai kegiatan yang menantang, sehingga kegiatan bermain merupakan metode yang tepat untuk merangsang perkembangan mereka di lembaga PAUD, dengan cara yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur (Megawati & Mas'udah, 2019).

Pengembangan media Kotak Pandori ini dilakukan melalui pendekatan Research and Development (R&D) yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983). Metode ini dipilih karena memungkinkan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang dapat diuji dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna di lapangan. Proses pengembangan media dilakukan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, uji coba, hingga revisi produk berdasarkan hasil uji coba. Dengan demikian, media Kotak Pandori diharapkan tidak hanya efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak tetapi juga dapat diimplementasikan secara praktis di TK Rahman Nuri dan stimulasi yang diberikan melalui Kotak Pandori berfokus pada kemampuan kognitif anak seperti kemampuan mengenali pola, menghitung, mengenali angka, serta kemampuan berpikir logis. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu anak mencapai perkembangan kognitif yang optimal sesuai dengan tahapan usia mereka. Selain itu media Kotak Pandori juga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara mandiri dan kreatif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan problem-solving dan berpikir kritis mereka (Okpatrioka, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Kotak Pandori serta menguji efektivitasnya dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Rahman

Nuri. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan dalam hal motivasi belajar anak serta kemampuan kognitif mereka, sehingga pembelajaran di TK Rahman Nuri dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak-anak kelas B Tk Rahman Nuri mengalami kesulitan dalam kemampuan kognitif (Berhitung)
2. Anak-anak kelas B Tk Rahman Nuri sering salah saat menulis angka

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media Kotak Pandori dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Rahman Nuri?
2. Bagaimana kelayakan media Kotak Pandori dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Rahman Nuri?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Rahman Nuri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprily, N. M., Laeni, N. A., & Rahman, T. (2023). ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 115–120. <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal>
- Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 88–97. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>
- Eno, V., Meka, M., & Fono, Y. M. (2023). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU ANGKA BERWARNA PADA ANAK KELOMPOK B. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)*, 2(3), 607–615. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index>
- Fauziyah, A. I., & Hisbuan, R. (2020). Pengaruh Metode Eksperimen Tema Gejala Alam Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Sebab-Akibat pada Kelompok B di TK Labschool UNESA. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 1–9.
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & Arifin, Muh. Z. (2022). Permainan Menara Binatang untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Mentari*, 2(2), 76–85. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Kardoyo, Pitaloka, L. K., & Sehabuddin, A. (2021). *Kognitif Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. LPPM Unnes.
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Megawati, P. W., & Mas'udah. (2019). PENGARUH MEDIA KOTAK PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 KELOMPOK A DI TK BAHRUL ULUM DUKUH MENANGGAL V-B/21 SURABAYA. *Jurnal PAUD Teratai*, 08(02), 1–6.
- Mulyani, S., Mansoer, Z., & Hardiyanto, L. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Media Tabung Pintar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8.
- Mumayizah. (2019). *MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE EKSPERIMEN DI TAMAN KANAK-KANAK KEMALA*

- SUKARAME BANDAR LAMPUNG* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Munthe, R. (2024). Stimulasi Kreativitas Anak Melalui Media Loose Part di KB ONSIF Kota Gunungsitoli. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(2), 240–256. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i3.684>
- Novitasari, K. (2023). *PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pepilina, D., Puspitasari, T., Aliyah, H., Tanggamus, S., & Rinnanik. (2024). ANALISIS PROGRES KOGNITIF ANAK-ANAK DI SEKOLAH DASAR DAN DAMPAKNYA TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN. *Sasana: Jurnal Pendidikan Sosial Budaya Dan Agama*, 1(1), 23–36.
- Putra, I. S., Islamiati, N., & Komalasari, I. L. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA PADA PEMBELAJARAN THEOREMA PYHTAGORAS. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(4), 333–342. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i4.333-342>
- Putri, S. U., & Taqiudin, A. A. (2021). Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 856–867. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270>
- Raehang, & Karim. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 174–182. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.6336>
- Rahman, U. (2009). KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Lentera Pendidikan*, 12(1), 46–57.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Prama Publishing.
- Rusawalsep, E. R., Nasrudin, M., & Ardina, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kemampuan Mengenal Sebab Akibat Anak Melalui Metode

- Eksperimen Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 163–172. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2>
- Sa'diyah, H., Alfiyah, H. Y., Tamin AR, Z., & Nasaruddin. (2020). Model Research and Development dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EL Banat*, 10(1), 42–73.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; Kedua Ceta). ALFABETA,cv.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; Kedua Ceta). ALFABETA,cv.
- Suharsin. (2021). Perkembangan Kognitif Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Musawa*, 13(2), 170–202.
- Sumiyati, & Ulwiyah, A. (2023). PENERAPAN KURIKULUM 2013 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI RA TARBIYATUL ISLAM NGAGEL. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 55–72.
- Syafnita, T., Akip, M., Mukhlisin, Kardinus, W. N., Bhoki, H., Harahap, A. S., Indriani, N., Putri, J. E., Yeni, I., Djalaluddin, A. A., Adelita, D., Kusayang, T., Wahyu, R., & Toron, V. B. (2023). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Wijayanti, M. P., & Mas'uddah. (2019). PENGARUH MEDIA KOTAK PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 KELOMPOK A DI TK BAHRUL ULUM DUKUH MENANGGAL V-B/21 SURABAYA. *Jurnal PAUD Teratai*, 08(02), 1–6.
- Wisnujati, N. S., & dkk. (2021). *Merdeka Belajar Merdeka Mengajar*. Yayasan Kita Menulis.