

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOTAK PERMAINAN TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF (PENGENALAN ANGKA) PADA ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI RA QILPI ABATA WONOREJO PASURUAN

Miftahillah

STITNU Al Hikmah Mojokerto
E-mail: miftahillah72@gmail.com

Abidatul Lailiah

STITNU Al Hikmah Mojokerto
E-mail: abidahlailiah25@gmail.com

Abstrak

Rendahnya kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A, karena pembelajaran kurang memanfaatkan alat permainan untuk dijadikan bahan untuk mengajar sehingga anak mudah bosan dan bermain sendiri. Tujuan penelitian mengetahui apakah ada pengaruh alat permainan edukatif kotak permainan terhadap kemampuan Kognitif dalam mengenal angka pada anak kelompok A di RA Qilpi Abata. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *pre-eksperimental* dengan rancangan penelitian *one-grup pretest- posttest design*. Subyek penelitian ini anak kelompok A jumlah 12 anak, dengan analisis menggunakan SPSS 21.0 for Windows. Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -4.324 dan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0, karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) tersebut kurang dari 0.01, maka hipotesis alternatif dapat diterima. Ini menunjukkan adanya pengaruh sangat signifikan dari penggunaan Alat Permainan Edukatif terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di RA Qilpi Abata Wonorejo.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukati Kotak Permainan, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*

Abstract

Low ability to recognize numbers 1-10 in children in group A, because learning does not utilize game tools as teaching materials so that children get bored easily and play alone. The purpose of the

382

SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan

Volume 5, Nomor 2, November 2023; e-ISSN:2686-6234, 375-381

Website: jurnalstitnu.alhikmah.ac.id

study was to determine whether there was an influence of educational game tools in the form of game boxes on cognitive abilities in recognizing numbers in children in group A at RA Qilpi Abata. This study used quantitative research with an experimental research type. The experimental design used was pre-experimental with a one-group pretest-posttest design. The subjects of this study were 12 children in group A, with analysis using SPSS 21.0 for Windows. Based on the results of the Wilcoxon Test, the Z value was -4.324 and the Asymp. Sig (2-tailed) value was 0, because the Asymp. Sig (2-tailed) value was less than 0.01, so the alternative hypothesis can be accepted. This shows a very significant influence of the use of Educational Game Tools on the cognitive abilities of children in group A at RA Qilpi Abata Wonorejo.

Keywords: *Educational Game Tools Game Box, Early Childhood Cognitive Development*

PENDAHULUAN

Anak merupakan mutiara kasih sayang kedua orang tuanya, dimana setiap orang tua mendambakan perkembangan dan budi pekerti serta kepintaran anaknya sehingga orangtua perlu memberikan pendidikan di sekolah dan juga bimbingan orangtua di rumah (Miftahillah, 2021:82).

Dalam Islam, anak dipandang sebagai sumber ketenangan hati, kesejukan jiwa, dan pemimpin bagi orang-orang yang bertakwa. Kedudukan ini merupakan yang terbaik dan paling mulia bagi seorang anak. Hal ini sejalan dengan doa yang terdapat dalam Al-Qur'an, Surat Al-Furqan ayat 74, yang berbunyi: "*Ya Tuhan kami, anugerahkanlah kepada kami pasangan dan keturunan yang menjadi penyejuk mata, serta jadikanlah kami pemimpin bagi orang-orang yang bertakwa.*" (Kementerian Agama RI, 2015:366).

Anak usia dini adalah anak berusia 0-8 tahun sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah masa emas (*golden age*). Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat,

maka pada masa ini tepat untuk memperoleh stimulasi pendidikan untuk dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, termasuk aspek perkembangan kognitif (Siti

Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka) Pada Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Ra Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan

Aisyah, 2010).

Nilawati Tajuddin (2014) menyatakan bahwa kognitif menurut Piaget dapat dipahami dari sudut pandang mengapa dan bagaimana kemampuan-kemampuan berubah dari waktu ke waktu. Menurut Piaget perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Sebagaimana dijelaskan Nilawati Tajuddin (2014) bahwa menurut Piaget kognitif anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra operasional dimana anak sudah harus mengenal simbol, misalnya mengenal bentuk geometri lingkaran, segitiga dan kotak, mengenali warna merah, kuning dan hijau, memahami perbedaan ukuran besar kecil, Panjang pendek, dan bisa memahami menghitung angka 1-10. (Nilawati Tajuddin, 2014:139).

Menurut Ahmad Susanto (2011) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan pada ide-ide belajar.

Menurut Husdarta dan Nurlan (2010) perkembangan kognitif adalah suatu proses terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak akan melewati tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan struktur kognitifnya dengan pengalaman baru. Ketidak seimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi ke periode berikutnya.

Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan mengetahui sesuatu, artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Kemampuan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu (Khadijah, 2016).

Pertumbuhan dan perkembangan anak akan optimal jika diberi rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Anak memiliki kecerdasan yang beragam dan banyak aspek kemampuan yang dapat dikembangkan, salah satunya adalah perkembangan kognitif. Di RA, perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, dan menemukan

berbagai alternatif pemecahan masalah, mengembangkan logika matematika, pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta kemampuan anak dalam mengelompokkan dan kemampuan mempersiapkan perkembangan berfikir.

Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang memiliki nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh potensi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Mayke Sugianto dalam Cucu Eliyawati, (2005) yang mengatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra permainannya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya. (Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2013:29)

Melalui permainan edukatif, anak-anak merasa senang, aktif, bersemangat, berani, terbuka, dan bertindak spontan. Saat bermain, anak-anak lebih mudah masuk ke alam bawah sadar mereka, yang membantu mereka mengenali jati diri dan hubungan mereka dengan lingkungan sekitar.

Salah satu alat permainan edukatif adalah Kotak Permainan, yang dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif anak. Dengan Kotak Permainan, anak bisa bermain sambil belajar. Namun, orang tua dan guru sering kali salah memahami konsep bermain pada anak-anak. Banyak orang tua membebani anak mereka dengan

tuntutan berat, seperti harus pandai membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu, di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini khususnya di Ra Qilpi Abata, media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sangatlah kurang bervariasi.

Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka) Pada Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Ra Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan

Berdasarkan pengamatan terhadap 12 anak berusia 4-5 tahun di RA Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan pada tanggal 23 April 2024, diketahui bahwa anak-anak di RA Qilpi Wonorejo Pasuruan mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengenal angka serta menyebutkan bilangan dari 1 hingga 10.

Media Kotak Permainan merupakan sebuah alat bantu yang berbentuk kotak dan berisikan berbagai objek konkret seperti kartu angka, permainan, dan dekorasi menarik lainnya. Penggunaan Media Kotak Permainan bertujuan untuk mengilustrasikan materi yang akan diajarkan kepada anak dan membantu guru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi yang terkait dengan perkembangan kognitif, terutama dalam hal konsep bilangan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dijadikan rumusan masalah sebagai berikut : Apakah penerapan Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak usia dini, terutama dalam mengenali angka, di RA Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan pada anak-anak berusia 4-5 tahun?

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai apakah penerapan Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan memiliki dampak pada kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenali angka, di RA Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan pada anak-anak berusia 4-5 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka) Pada Anak Usia Dini Usia 4 – 5 tahun di RA Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan" menggunakan pendekatan penelitian dengan metode kuantitatif dan dilakukan menggunakan desain penelitian *pre eksperimental design* dan jenis *one grup pretest post-test design*.

Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Instrumen Penelitian

Variabel	Capaian Perkembangan	Item Kegiatan	No.Item	Jumlah Item
Pemahaman Konsep Angka	Menyebutkan tanda atau lambang angka mulai dari satu hingga sepuluh.	Menggunakan simbol angka dari 1-10 untuk merujuk dan melakukan perhitungan jumlah benda yang ada	1,2	2

		Mengatur secara berurutan simbol angka dari 1-10 ke dalam kelompok-kelompok yang terpisah.		
	Menggunakan simbol-simbol numerik untuk melakukan perhitungan.	Mengendali simbol angka yang cocok dengan jumlah objek yang ada.	3,4,5	3
		Mencoba menerka atau menduga simbol angka dari satu hingga sepuluh..		
		Menerapkan operasi matematika untuk menambah dan mengurangi angka dari satu hingga sepuluh dengan menggunakan benda sebagai representasi.		
	Membandingkan angka dengan simbol numerik.	Menyamakan jumlah angka dengan jumlah objek yang ada.	6	1

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

Tabel 2 Rubrik Penilaian Observasi

No	Aspek yang dinilai	Rubrik	Skor
1	Menghitung dan menyebutkan bilangan 1-10 dengan benda	1. Menghitung dan menyebutkan bilangan 1-10 dengan tepat dan mandiri	4
		2. Menghitung dan menyebutkan bilangan 1-10 dengan tepat tapi masih dibantu	3
		3. Menghitung dan menyebutkan bilangan 1-10 kurang tepat	2
		4. Menghitung dan menyebutkan bilangan 1-10 tidak tepat	1
2	Mengurutkan lambang bilangan 1-10	1. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat dan mandiri	4
		2. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat tapi masih dibantu	3
		3. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 kurang tepat	2
		4. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 tidak tepat	1
3	Mencari lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda	1. Mencari lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda dengan tepat dan mandiri	4
		2. Mencari lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda dengan tepat tapi masih dibantu	3
		3. Mencari lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda kurang tepat	2
		4. Mencari lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda tidak tepat	1
4	Menebak lambang bilangan 1-10	1. Menebak lambang bilangan 1-10 dengan tepat dan mandiri	4
		2. Menebak lambang bilangan 1-10 dengan tepat tapi masih dibantu	3

Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka) Pada Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Ra Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan

		3. Menebak lambang bilangan 1-10 kurang tepat 4. Menebak lambang bilangan 1-10 tidak tepat	2 1
5	Menghitung / menjumlah dan mengurangi bilangan 1-10 dengan benda	1. Menghitung/menjumlah dan mengurangi bilangan 1-10 dengan benda tepat dan mandiri 2. Menghitung/menjumlah dan mengurangi bilangan 1-10 dengan benda tepat masih dibantu 3. Menghitung/menjumlah dan mengurangi bilangan 1-10 dengan benda kurang tepat 4. Menghitung/ menjumlah dan mengurangi bilangan 1-10 dengan benda tidak tepat	4 3 2 1
6	Menghubungkan jumlah bilangan dengan jumlah benda	1. Menghubungkan jumlah bilangan dengan jumlah benda dengan tepat dan mandiri 2. Menghubungkan jumlah bilangan dengan jumlah benda tepat tapi masih dibantu 3. Menghubungkan jumlah bilangan dengan jumlah benda kurang tepat 4. Menghubungkan jumlah bilangan dengan jumlah benda tidak tepat	4 3 2 1

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti mengevaluasi korelasi antara penggunaan Alat Permainan Edukatif kotak permainan sebagai variabel independen (X), dengan kemampuan kognitif anak usia dini 4-5 tahun dalam memahami angka sebagai variabel dependen (Y).



Gambar .1
Rancangan Penelitian

Keterangan:

X = Pengaruh Alat Permainan Edukatif kotak permainan

Y = Kemampuan kognitif anak usia dini usia 4-5 tahun

→ = Hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat

Penelitian ini juga mengadopsi desain penelitian *Pre-Experimental Designs dengan One-Group Pre-Test-Post-Test Designs*. Pemilihan desain ini dilakukan karena tujuan penelitian adalah untuk mengevaluasi efek peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. Diagram penelitian ini mengikuti model yang diuraikan oleh Arikunto (2006:85).



PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan pembelajaran dengan Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan terhadap kemampuan kognitif anak-anak di kelompok A di RA Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan. Sebanyak 12 anak dari kelompok A di RA Qilpi Abata menjadi subjek penelitian ini. Pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif dilaksanakan dalam empat pertemuan selama sekitar 2 minggu. Sebelum dimulainya penerapan, Peneliti bersama guru melakukan evaluasi awal (*pre-test*) untuk menilai kemampuan awal anak-anak. Setelah penerapan selesai, peneliti melakukan evaluasi kembali (*post-test*) dengan menggunakan instrumen yang sama seperti pada *pre-test*, yakni lembar observasi kemampuan Pengenalan Angka anak-anak.

Penelitian ini, analisis menggunakan metode Uji Wilcoxon dengan memanfaatkan Program IBM SPSS Statistic 21. Pemilihan Uji *Wilcoxon signed rank* didasarkan pada sifat non-parametriknya yang cocok untuk menganalisis data berpasangan, mengingat terdapat dua perlakuan yang berbeda. Hasil dari analisis statistik menunjukkan nilai Z sebesar -4.324 dan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0. Karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) tersebut kurang dari 0.01, maka hipotesis alternatif dapat diterima. Ini menunjukkan adanya pengaruh yang sangat signifikan dari penggunaan Alat Permainan Edukatif terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di RA Qilpi Abata Wonorejo.

Peningkatan kemampuan kognitif tersebut mencerminkan prestasi yang sejalan dengan standar kemampuan kognitif anak yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan skor kemampuan mengenal angka setelah anak-anak mengikuti pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan. Meskipun terdapat peningkatan skor dalam kemampuan mengenal angka pada setiap anak, variasinya tidak merata. Variasi tersebut disebabkan oleh tingkat konsentrasi yang berbeda-beda pada masing-masing anak, sehingga informasi yang diterima juga bervariasi.

Pada saat menggunakan kotak permainan edukatif dalam pembelajaran, anak-anak diundang untuk bekerja dalam kelompok kecil, di mana mereka memiliki kesempatan untuk mendapatkan informasi baru melalui interaksi dengan teman-teman mereka. Prinsip ini sejalan dengan pandangan Seotjing dalam Novi Mulyani,

Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka) Pada Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Ra Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan

2016:128) tentang alat permainan edukatif, yang dijelaskan sebagai alat yang mendukung perkembangan anak sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan mereka. Alat permainan edukatif juga diyakini memiliki manfaat dalam meningkatkan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak.

Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan bertujuan untuk memberikan dukungan dalam pengembangan kemampuan berhitung dan pemahaman angka anak-anak secara lebih terperinci. Ini karena pada fase perkembangan anak usia TK (4-5 tahun), mereka masih berada dalam tahap praoperasional, di mana kemampuan mereka untuk berpikir secara abstrak tentang peristiwa atau kejadian tertentu belum sepenuhnya berkembang (sebagaimana yang diungkapkan oleh Piaget dalam Hurlock, 2017:243).

Anak-anak memerlukan alat yang konkret dan nyata untuk membantu mereka memahami atau menjelaskan suatu peristiwa atau kejadian. Salah satu perangkat yang dapat dimanfaatkan untuk maksud tersebut adalah Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan.

Pembelajaran direncanakan dengan maksud menciptakan lingkungan yang menggembirakan bagi anak-anak, agar mereka merasa gembira dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran. Pendekatan ini konsisten dengan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan pembelajaran melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, anak tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar ketika bermain, sehingga minat mereka dalam pembelajaran meningkat. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan juga membantu menciptakan rasa nyaman bagi anak-anak, sehingga mereka tidak merasa jenuh atau bosan. Dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan yang menghibur, anak-anak lebih mudah menerima informasi dari teman sebaya maupun guru. Dengan demikian, pengembangan kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan karena mereka lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan.

KESIMPULAN

Dari perumusan masalah, dapat disimpulkan pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan memiliki kemungkinan untuk berdampak pada kemampuan anak dalam mengenali angka di kelompok A RA Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan. Implementasi Alat

Permainan Edukatif Kotak Permainan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan anak dalam mengenali angka. Kesimpulan ini berdasarkan peningkatan skor kemampuan mengenali angka pada anak kelompok A setelah menerapkan pembelajaran dengan Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan. Dengan demikian, hipotesis penelitian bahwa "penggunaan Alat Permainan Edukatif memiliki dampak pada kemampuan kognitif (pengenalan angka) anak usia 4-5 tahun di RA Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan" terbukti.

Perkembangan dalam pemahaman angka pada anak dapat diamati melalui perubahan yang menggembirakan dan bervariasi dalam aspek kognitif setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif kotak permainan. Anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran dengan Alat Permainan Edukatif kotak permainan mulai menunjukkan penerapan dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Setelah pembelajaran dengan Alat Permainan Edukatif kotak permainan, anak-anak menjadi lebih terampil dalam mengenal angka, termasuk dalam kegiatan seperti mengurutkan angka dan mengaplikasikannya dalam situasi yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. (2010), *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*
- Arikunto, Suharsimi, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi VI, Jakarta: Rineka Cipta
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati,(2011), *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (edisi ke – 5). Jakarta: Erlangga
- Husdarta dan Kusmaedi Nurlan, (2010), *Pertumbuhan dan perkembangan Peserta Didik.*(Olahraga dan Kesehatan).

Alfabeta.

- Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing.
- Kementerian Agama RI. (2015). *Mushaf Terjemah Perkata*. Jakarta: Zikrul Hakim.

Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kotak Permainan Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka) Pada Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Ra Qilpi Abata Wonorejo Pasuruan

Miftahillah, Izzatul Khoiroh, Ana, 2021, *Implementasi Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah melalui Flash Card Bahasa Arab pada Kelompok A di RA al Hikmah Ngampungan Bareng Jombang*, SCHOLASTICA, Volume 3, Nomor 2, November 2021, 81-99

Mulyani, Novi, (2016), *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: KALIMEDIA.

Nilawati Tajuddin, (2014) *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*, Depok: Herya Media

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.