

Pengaruh Permainan Balok terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Herawati¹, Heni Nafiqoh², Syah Khalif Alam³

¹ Tamana Kanak-kanak Al-Qur'an (TKQ) Al-Ikhlas Mutiara, Kab. Karawang, Indonesia.

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

¹ herawatifajrin57@gmail.com, ² heninafiqoh@ikipsiliwangi.ac.id,

³ khalif@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 23/02/2026; Direvisi: 09/03/2026; Disetujui: 12/03/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Permainan
Balok;
Perkembangan
Kognitif;
Anak Usia Dini

Salah satu perkembangan yang dimiliki oleh anak adalah perkembangan kognitif. Oleh sebab itu perkembangan kognitif harus distimulasi dengan optimal karena memiliki peran yang sangat kuat terhadap potensi pada masa mendatang. Tetapi stimulasi perkembangan kognitif di TKQ Al-Ikhlas Mutiara Karawang masih rendah karena seringkali pembelajaran hanya menggunakan lembar kerja anak. Maka diperlukan stimulasi yang tepat agar perkembangan kognitif anak kelompok A dapat terstimulasi dengan baik, salah satunya menggunakan alat permainan edukatif. Salah satu alat permainan edukatif ialah balok. Riset ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan balok terhadap stimulasi perkembangan kognitif anak kelompok A di TKQ Al-Ikhlas. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen dengan jenis pra-eksperimental, dengan subjek sepuluh anak kelompok A usia 4-5 tahun. Pengumpulan data menggunakan observasi kemudian dikaji menggunakan statistik parametrik dengan uji hipotesis menggunakan *Uji-t* menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Hasil penelitian ini menunjukkan t_{hitung} sebesar 6,790 dan t_{tabel} 1,753, artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, serta berdasarkan nilai $Sig < 0,000 < probabilitas < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan hasil belajar anak pada kegiatan *pretest* dan *posttest*, sehingga pada variabel bebas (alat permainan balok) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (stimulasi perkembangan kognitif anak kelompok A).

ABSTRACT

KEYWORDS

Block Play;
Cognitive
Development;
Early Childhood

Cognitive development is one of the essential aspects of early childhood development that must be optimally stimulated, as it plays an important role in supporting children's future potential. However, the stimulation of cognitive development at TKQ Al-Ikhlas Mutiara Karawang has not been optimal because learning activities often rely solely on children's worksheets. Therefore, appropriate stimulation is needed to support the cognitive development of Group A children, one of which is through the use of educational play tools. One example of such tools is block play. This study aims to determine the effect of using block play tools on stimulating the cognitive development of Group A children at TKQ Al-Ikhlas. The study employed an experimental method with a pre-experimental design. The research subjects consisted of ten Group A children aged 4-5 years. Data were collected through observation and analyzed using parametric statistical techniques, with hypothesis testing conducted through a t-test using SPSS version 25. The results showed a t-value of 6.790 and a t-table value of 1.753, indicating that $t\text{-count} > t\text{-table}$; therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. In addition, the significance value of $0.000 < 0.05$ indicates a significant difference between children's learning outcomes in the pretest and posttest activities. These findings demonstrate that the independent variable (block play tools) has a significant effect on the dependent variable, namely the stimulation of cognitive development in Group A children.

PENDAHULUAN

Pendidikan prasekolah merupakan pendidikan yang sangat fundamental, menempati posisi paling vital dalam pengembangan sumber daya manusia, karena waktu prasekolah

merupakan waktu yang ideal untuk menerima rangsangan. Adapun tujuan dari pendidikan prasekolah untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan untuk memaksimalkan potensinya (Saputra, 2018). Sejalan dengan itu menurut Kunandar (dalam Alam, Wulansuci & Rohmalina, 2019) di dalam pendidikan guru bertugas untuk mentransfer ilmu pengetahuan juga mendidik nilai-nilai positif sehingga aspek-aspek anak dapat berkembang dengan optimal.

Perkembangan kognitif adalah salah satu perkembangan yang dialami anak. Pada prinsipnya potensi ini ditentukan saat pembuahan dan dipengaruhi oleh faktor keturunan, tetapi berkembang atau tidaknya potensi ini dipengaruhi faktor lingkungan dan kematangan kemampuan. Menurut Hasnida (2014, hlm. 45) perkembangan kognitif yang dimiliki oleh anak harus diasah dan distimulasi, karena kognitif pada anak akan memiliki peran yang cukup kuat terhadap potensi yang dimiliki oleh anak pada usia mendatangnya. Stimulasi merupakan rangsangan yang berasal dari luar lingkungan anak.

Oleh sebab itu penting untuk pemberian stimulasi yang tepat. Menurut Veronica (2018) eksitasi atau rangsangan dapat bertindak sebagai penguat penggerak yang kuat untuk perkembangan anak secara optimal. Saat menstimulasi, bisa menggunakan eksitasi yang dapat diamati oleh anak, seperti eksitasi visual, eksitasi pada anak dengan menawarkan benda-benda menarik, gambar berwarna, atau eksitasi dengan kata-kata, termasuk rangsangan vokal dan intonasi. Sedangkan eksitasi taktil adalah eksitasi melalui perabaan, sentuhan pada benda halus dan kasar, biji-bijian atau kapas. Pemberian stimulasi yang tepat memungkinkan anak mendapatkan pengalaman yang bermakna.

Hal ini yang menjadikan alasan pemberian motivasi dan stimulasi yang baik juga penting untuk kelangsungan tumbuh kembang anak, dengan memperhatikan karakteristik anak yang berbeda-beda (Nafiqoh & Wulansuci, 2020). Salah satu pemberian stimulus yang harus dikembangkan adalah kognitif karena kognitif pada anak akan memiliki peran yang cukup kuat terhadap potensi yang dimiliki oleh anak pada usia mendatangnya untuk proses berpikir anak, mengembangkan kemampuan menghubungkan, mengevaluasi dan mempertimbangkan peristiwa atau peristiwa (Azmita & Mahyuddin, 2021). Sejalan dengan pernyataan Aisyah (2020) Kognisi merupakan proses berpikir dalam kaitannya dengan kemampuan menghubungkan, mengevaluasi dan mempertimbangkan sesuatu. Salah satu keterampilan kognitif yang dapat dikembangkan anak adalah mengenal konsep bentuk, warna, dan ukuran. Penting untuk mengenalkan konsep bentuk, warna dan ukuran kepada anak karena warna, bentuk dan ukuran merupakan ciri yang paling terlihat di dunia sekitarnya dan dapat membantu anak dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan dan adaptasi terhadap lingkungan. Hal tersebut termasuk ke dalam lingkup perkembangan kognitif yang harus di stimulasi dengan optimal.

Ruang lingkup perkembangan kemampuan kognitif yang harus dikembangkan sesuai dengan standar pendidikan PAUD (Permendikbud, R. I. No. 137 tahun 2014), diantaranya; 1) Pengetahuan umum dan sains, 2) konsep bentuk, ukuran, warna dan pola, 3) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat perlu dikembangkan secara baik dengan melangsungkan cara belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar, karena cara anak belajar yaitu dengan bermain. Pendapat Hartati, (dalam Nuralhaiti, 2021, hlm.127) mengemukakan bermain ialah salah satu alat yang bisa mengubah anak dengan optimal, karena bermain menjadi kekuatan, dampak perkembangan, melalui bermain juga diperoleh pengalaman yang penting bagi anak.

Oleh sebab itu pembelajaran pada anak usia dini dilakukan seraya bermain. Namun kenyataan dilapangan pada anak kelompok A di TKQ Al-Ikhlas Mutiara Kabupaten Karawang, dalam aktivitas pembelajaran seringkali guru menggunakan lembar kegiatan anak (LKA) sehingga berdampak kepada kemampuan kognitif anak masih kurang atau rendah, Terlihat anak belum mampu untuk memahami konsep bilangan karena guru hanya

mengenalkan angkanya saja, anak terlihat masih kesulitan dalam membedakan atau menyebutkan berbagai bentuk geometri, dan memecahkan masalah dalam kesehariannya hal ini bisa terjadi dikarenakan guru tidak mengajarkan pembelajaran secara konkret.

Berdasarkan hal tersebut, dalam proses pembelajaran di TKQ Al-Ikhlas Mutiara masih memerlukan media efisiesn sebagai alat permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai alat untuk menstimulasi kemampuan kognitif, karena belajar tanpa alat permainan nampaknya tidak membantu untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Sehingga alat permainan yang bisa menunjang untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak salah satunya adalah penggunaan alat permainan balok. Media balok merupakan alat permainan edukatif berupa potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk serta mempunyai banyak fungsi untuk pembelajaran.

Permainan menyusun balok untuk anak berfungsi untuk mengasah daya cipta anak dengan menyusun sejumlah balok menjadi suatu permainan untuknya. Terdapat banyak jenis balok yang bisa dimainkan oleh anak seperti balok PDK, balok tangki, balok penyusun, dll. Bermain balok mempunyai banyak faedah yaitu sebagai aktivitas yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan (Istikomah, 2020).

Menurut Shunhaji & Fadiyah (2020) media balok berfaedah untuk mengembangkan dimensi kemampuan kognitif anak juga menumbuhkan kreativitasnya dalam menciptakan bentuk dari balok selain itu guna dari bermain balok bila digunakan saat pembelajaran dapat mengasah daya dan harmonisasi motorik halus dan kasar, menumbuhkan konsep matematika dan geometri, memahami berbagai bentuk, tentunya ketika bermain balok dengan cara menginterpretasikan yang pernah dilihat. Bisa disimpulkan maka media balok berfaedah untuk memberikan stimulus kognitif pada anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut, maka riset ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan balok terhadap stimulasi perkembangan kognitif anak kelompok A di TKQ Al-Ikhlas Mutiara.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di TKQ Al-Ikhlas Mutiara Kecamatan Klari Karawang. Metode yang digunakan adalah eksperimen pra-eksperimental yaitu membandingkan satu kelompok *pretest* dan *posttest* (Ratminingsih, 2018) dengan subjek pada eksperimen tersebut adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun yang berjumlah sepuluh anak dengan kriteria perkembangan kognitif yang kurang terstimulasi dengan optimal.

Data dikumpulkan melalui observasi. Data dikaji mulai dari pengujian instrumen riset (uji validitas dan uji reliabilitas) dengan pengujian persyaratan data menggunakan uji normalitas, menguji hipotesis menggunakan uji t. pengujian dan analisis data menggunakan statistik parametrik dengan pengujian hipotesis menggunakan uji-t menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Setelah hasil dinyatakan valid untuk instrumen dengan enam item pernyataan karena r angka $>$ r tabel dan dapat digunakan pada kelas eksperimen dalam *posttest* dan *pretest*. Kemudian dianalisis dengan uji reliabilitas sehingga diperoleh nilai reliabilitas dengan nilai Cronbach Alpha pada setiap poin penilaian instrumen (X1 sampai r tabel sebesar 0,813 sehingga dikatakan indikator dengan enam pernyataan (indikator kemampuan kognitif) dalam penelitian ini reliabel (konsisten). Adapun indikator perkembangan kognitif dapat dilihat pada tabel satu.

Tabel 1 Indikator Perkembangan Kognitif

No	Indikator Capaian Perkembangan Anak
1	X1 =Anak dapat menunjukkan sikap kreatif
2	X2 =Anak dapat mengenal benda berdasarkan ukuran
3	X3 =Anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan warna
4	X4 =Anak dapat mengenal pola AB-AB
5	X5 =Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
6	X6 =Anak dapat mempresentasikan berbagai bentuk bangunan dari beberapa balok

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk melihat adanya pengaruh dari variabel X yaitu penggunaan permainan balok terhadap variabel Y yaitu stimulasi perkembangan kognitif anak kelompok A di TKQ Al-Ikhlash Mutiara.pertama dilakukan pengujian dengan uji normalitas dan uji T, menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Hasil uji normalitas data bisa diamati pada tabel dua.

Tabel 2 Uji Normalitas Data

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.184	10	.200*
Posttest	.223	10	.173

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel dua yaitu hasil uji normalitas mendapatkan hasil signifikan Kolmogorov-Smirnov besarnya distribusi normal 0,200 hasil data menunjukkan lebih besar dari 0,005 artinya variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal. Jika hasil yang diperoleh normal maka dilanjut dengan pengujian uji *paired-samples T test*. Hasil uji *paired samples T-Test* bisa diamati pada tabel tiga.

Tabel 3 Uji Paired-Samples T Test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-6.700	2.312	.731	-8.354	-5.046	-9.16	9	.000

Berdasarkan tabel tiga yaitu uji *Paired-Samples T Test* untuk menentukan t_{hitung} dan t_{tabel} dengan signifikansi 0,05 atau 5%. Tabel tiga menunjukkan hasil uji *Paired-Samples T Test* $0,000 < 0,05$ atau nilai sig. (2- tailed) $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil ini menunjukkan adanya divergensi signifikan antara peningkatan hasil belajar pretest dan posttest. Ini dapat menjawab dari kedua variabel tersebut memiliki perbedaan sehingga dapat mempengaruhi variabel stimulasi perkembangan kognitif anak kelompok A di TKQ Al-Ikhlas.

Hipotesis nol (H_0) pada penelitian ini tidak ada pengaruh dari alat permainan balok terhadap stimulasi perkembangan kognitif anak kelompok A. Pada tabel 3 menyatakan bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) < probabilitas 0.05, maka hipotesis H_0 ditolak, sedangkan pada hipotesis alternatif (H_a) yaitu memiliki pengaruh antara alat permainan balok terhadap stimulasi kognitif anak sesuai yang digambarkan pada tabel tiga yang menyatakan bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) < probabilitas 0.05 yaitu $0,000 < 0,05$ pada indikator stimulasi perkembangan kognitif anak kelompok A, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima karena terdapat perbedaan signifikansi *2-tailed*. Karena nilai $t_{hitung} 9,165 > t_{tabel} 1,812$ (sepuluh orang responden) maka sebagai dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga pada variabel bebas tersebut mempunyai pengaruh atau peningkatan terhadap variabel terikat yaitu stimulasi perkembangan kognitif anak kelompok A.

Pembahasan

Perkembangan kognitif adalah kapasitas yang terkait dengan pengerahuan yang diperoleh oleh individu dan cara individu berpikir tentang suatu peristiwa, tindakan dan yang diamati disekitarnya. Perkembangan kognitif berpengaruh terhadap pemecahan masalah yang dihadapinya, oleh sebab itu perkembangan kognitif anak memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi anak ke tahap selajutnya. Stimulasi yang tepat dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Stimulasi dapat dilakukan melalui aktivitas bermain. Aktivitas bermain akan memberikan keleluasaan pada anak untuk bereksresi dan bebas bereksplorasi. Adapun media untuk menunjang aktivitas bermain anak adalah alat permainan edukatif, salah satunya adalah balok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan balok mempengaruhi terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A. Sejalan dengan Nuraini dan Sujiono (dalam Shunhaji & Fadiyah, 2020) balok dapat membantu anak untuk meciptakan kontruksi dari berbagai bentuk balok sesuai dengan imajinasinya, dalam aktivitas bermain ini anak dapat berpikir secara langsung dan kreatif sehingga kognitif anak dapat berkembang dengan optimal.

Menurut Andriyani & Mentari (2021) pada saat bermain menggunakan alat permainan edukatif, aspek kognitif anak dapat berkembang seperti menunjukkan kreativitas, berfikir lebih luas serta mingkatkan perspektif sehingga lingkungannya dapat dicermati anak dengan baik. Sejalan dengan hasil penelitian, alat permainan balok mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di TKQ Al-Ikhlas, terlihat setelah stimulasi delapan kali pertemuan capaian indikator perkembangan kognitif anak meningkat, diantaranya anak mampu mengenal konsep seperti mengenal pola, bentuk dan ukuran. Selain itu kreativitas anak juga meningkat karena pada saat pembelajaran dengan menggunakan balok, anak belajar membentuk dan merangkai balok menjadi sebuah benda melalui ide-ide kreatif mereka.

Alat permainan balok dalam penelitian ini merupakan variabel bebas yang mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat yaitu stimulasi perkembangan kognitif anak kelompok A di TKQ Al-Ikhlas berdasarkan hasil uji *paired-samples T test* terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan hasil belajar anak pada kegiatan *pretest* dan *posttest* yang ditunjukkan bahwa variabel $t_{hitung} 9,165$ lebih besar dari $t_{tabel} 1,812$ (sepuluh orang responden). Hal ini menunjukkan adanya pengaruh stimulasi perkembangan kognitif anak setelah penggunaan alat permainan balok adanya peningkatan terhadap aktivitas belajar anak, karena pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak lagi membosankan, selain itu cara penggunaan yang benar serta selama aktivitas belajar didampingi oleh guru

sehingga sasaran pembelajaran bisa tercapai. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian oleh Agmaniar (2019) bahwa permainan balok menunjukkan perubahan yang cukup baik pada kemampuan kognitif anak di TK Kasih Ibu Kecamatan Pampangan, karena pada permainan balok anak mampu melatih ingatannya, mengembangkan pemikirannya serta memahami simbol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perhitungan dan analisis data dari hasil pengukuran, maka pada hasil uji hipotesis nol (H_0) pada penelitian ini ditolak sedangkan pada hipotesis alternatif (H_a) diterima karena variabel bebas yaitu stimulasi perkembangan kognitif anak kelompok A di TKQ Al-Ikhlas sesuai bahwa variabel mempunyai $t_{hitung} 9,165 > t_{tabel} 1,812$ (sepuluh orang responden) pada indikator capaian perkembangan kognitif anak kelompok A, pada hipotesis H_0 ditolak karena tidak terdapat perbedaan, sedangkan pada hipotesis alternatif (H_a) diterima. Serta berdasar nilai $Sig 0,000 < probabilitas 0,05$ sehingga terdapat divergensi signifikan antara peningkatan hasil belajar anak di kegiatan *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat permainan balok mempunyai pengaruh terhadap stimulasi perkembangan kognitif anak kelompok A di TKQ Al-Ikhlas.

REFERENSI

- Agmaniar, R. (2019). Pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Kasih Ibu Kecamatan Pampangan. In *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR* (Vol. 1, No. 01). https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/semdiksa/article/view/229/143?_cf_chl_tk=42DJtsA4.V7hsg276c5IMb9fic9PI7ioXH4leEam_A-1773648517-1.0.1.1-2BuRW5uwbjEg-ZWPDWDwwAFDEvsd7F8ZuX66eqRtcPM
- Aisyah, S, dkk. (2010). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Alam, S. K., Wulansuci, G., & Rohmalina, R. (2019). Peningkatan kecerdasan intrapersonal guru pendidikan anak usia dini melalui penyuluhan program parenting. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 260-265. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i3.21945>
- Andriyani, A., & Mentari, E. G. (2021). Penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 64-80. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i1.3811>
- Azmita, M., & Mahyuddin, N. (2021). Peningkatan penilaian aspek perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 156-164. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/276>
- Hasnida. (2014). *Analisis kebutuhan anak usia dini*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Istikomah, T. (2020). Pengaruh permainan balok cruissenaire terhadap kemampuan berhitung pada anak di Kelompok A TK Nusa Indah Palembang. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 133-137. <https://doi.org/10.24853/yby.4.2.133-137>
- Nafiqoh, H., & Wulansuci, G. (2020). Mengembangkan sikap sains anak usia dini melalui metode pembelajaran eksperimen berbasis belajar di rumah (BDR). *Tunas Siliwangi*:

- Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 98-104. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i2p%25p.2144>
- Nuralhaiti, V. (2021). *Kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA DDI Lampu Satu Merauke*. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Musamus Merauke.
- Permendikbud, R. I. No. 137 tahun 2014. *Tentang standar nasional pendidikan anak usia dini*.
- Ratminingsih, N. M. (2010). Penelitian eksperimental dalam pembelajaran bahasa kedua. *Prasi*, 6(11). 30-40. <https://doi.org/10.23887/prasi.v6i11.6816>
- Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 10 (2). 192-209. <https://www.ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/176>
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim*, 2(1), 1-30. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/69732265/140-libre.pdf?1631784117=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEfektivitas Alat Peraga Edukatif APE_Bal.pdf&Expires=1773652587&Signature=PS57ZQPbKgwvG7sA-hEz46sM15X3VaYI1tCKkq4jKnmot8FbnEVeWStGo5VekJ1r9UQ-GTL2RNzEn-qjQRG6e2zvqTmt4BdM6~F-snbRNIE9SrIuaqf94jhrdWwvWr-8xNdkC8LIV8PKWXdDLuVanpmZIU~kw~qHvOrXyIO5emuip-tuEzSr8yyp6Oc3Jcx-BfAeGtg4p1AZbpEgYa-VJZkxS-GUq4jVZO8KUAXEfxzd-Duo68dhIQIQJpIM58T6ElOAEfkVZ4c3sEbfCWPHZQ3OEAODA2ol-gBJX5TtI9~a634LCjafzhj7RKFXjhAYASctSNXVta09OR2cBu-aVzSnVsg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>