



Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Evi Mulyati^{*1}, Lilis Suryani²

^{1,2}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: evimulyatibuybuy@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-09-17 Revised: 2023-10-23 Published: 2023-11-01 Keywords: <i>Board Game;</i> <i>Aplikasi Quizziz;</i> <i>Anak Usia Dini;</i> <i>Perkembangan Kognitif.</i>	<p>This study aims to evaluate by examining more deeply the application of the Use of Board Game Media and the Quizziz application in the Development of Early Childhood Cognitive Ability at Mutiara Kindergarten, Cipayung District, East Jakarta. The type of research used is the type of research used in this study is qualitative research by looking at the perspectives and experiences of individuals as well as competency assessment. This research involved 3 teachers as informants and Mutiara Kindergarten children, Cipayung District, East Jakarta as research subjects for three months, namely March-June 2023. Researchers collected data through three methods, namely interviews, observation, and documentation studies. The validity of the data was reviewed through source and document triangulation techniques, then analyzed using an interactive model starting from data collection, data reduction, presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that the use of board game media and the Quizziz application in a planned and integrated manner has a positive impact on early childhood cognitive development. hildren after using flashcard media increased to instruction level and independent level.</p>
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2023-09-17 Direvisi: 2023-10-23 Dipublikasi: 2023-11-01 Kata kunci: <i>Board Game;</i> <i>Quizziz App;</i> <i>Early Childhood;</i> <i>Cognitive Development.</i>	Abstrak <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dengan meninjau lebih dalam terkait penerapan Penggunaan Media Board Game dan aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur. Jenis penelitian yang digunakan adalah Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif dengan melihat dari perspektif dan pengalaman individu serta penilaian kompetensi. Penelitian melibatkan 3 orang guru sebagai informan dan anak TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur sebagai subyek penelitian dalam kurun waktu tiga bulan yaitu bulan Maret-Juni 2023. Peneliti mengumpulkan data melalui metode tiga metode yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Keabsahan data ditinjau melalui teknik triangulasi sumber dan dokumen, selanjutnya dianalisis menggunakan model interaktif yang diawali dari pengumpulan, reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz secara terencana dan terintegrasi memiliki dampak positif dalam pengembangan kognitif anak usia dini.</p>

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan periode penting dalam perkembangan kognitif mereka (Rohani, 2017). Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan kognitif yang meliputi pemecahan masalah, keterampilan berpikir logis, dan peningkatan daya ingat. Kemampuan kognitif merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini (Rahakbauw & Watini, 2022). Menurut Piaget, anak-anak melewati serangkaian tahapan perkembangan kognitif yang meliputi tahap sensorimotor, prapoperasional, konkret operasional, dan formal operasional (Pazeto et al., 2019). Kemampuan kognitif anak berkembang seiring dengan perubahan dalam cara mereka berpikir, memahami konsep, dan memecahkan masalah.

Lev Vygotsky mengemukakan teori sosial-budaya yang menekankan peran interaksi sosial dan lingkungan dalam perkembangan kognitif anak. Baginya, kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh pemahaman mereka tentang budaya, nilai, dan norma yang ada dalam lingkungan mereka. Vygotsky juga menyoroti pentingnya bantuan dari orang dewasa atau rekan sebaya dalam membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif mereka melalui proses berpikir bersama (Li et al., 2019).

Howard Gardner mengusulkan teori kecerdasan majemuk yang mengakui adanya berbagai jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan kognitif. Menurut Gardner, setiap anak memiliki keunikan dalam kemampuan kognitif mereka. Beberapa anak mungkin memiliki kecerdasan verbal-

linguistik yang kuat, sementara yang lain mungkin memiliki kecerdasan visual-ruang yang lebih berkembang. Gardner menekankan pentingnya mengenali dan menghormati keragaman kemampuan kognitif anak (Roberts et al., 2022).

Robert Siegler mengembangkan teori proses informasi yang menekankan peran pemrosesan informasi dalam perkembangan kognitif anak. Menurut Siegler, anak-anak mengalami perubahan dalam cara mereka memproses informasi, seperti penggunaan strategi pemecahan masalah yang lebih efisien, kontrol diri yang lebih baik, dan kemampuan berpikir abstrak yang semakin matang. Ia menekankan pentingnya latihan dan pengalaman nyata dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak (Roberts et al., 2022). David Ausubel mengemukakan teori pembelajaran bermakna yang menyoroti pentingnya mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam membangun pemahaman yang kuat. Menurut Ausubel, kemampuan kognitif anak berkembang melalui pembentukan struktur kognitif yang mapan, di mana konsep-konsep baru dapat dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah ada dalam pikiran anak. Dia menekankan pentingnya pendidikan yang berpusat pada pemahaman konsep (Agustyaningrum et al., 2022).

Permasalahan perkembangan kognitif pada anak usia dini secara global cukup tinggi. Menurut laporan World Health Organization (WHO), sekitar 10% hingga 15% anak di seluruh dunia mengalami masalah perkembangan kognitif, termasuk kesulitan belajar, keterlambatan perkembangan, dan gangguan perkembangan seperti autisme spektrum (Rahma Valentina Dewi et al., 2022). Masalah-masalah ini dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar, berinteraksi sosial, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Skala nasional menunjukkan data prevalensi masalah perkembangan kognitif pada anak usia dini juga menjadi perhatian penting. Meskipun data yang spesifik mungkin bervariasi, beberapa penelitian menunjukkan bahwa sekitar 7% hingga 12% anak usia dini di Indonesia mengalami masalah perkembangan kognitif (Hayati, 2016). Hal ini menandakan bahwa masalah ini bukan hanya menjadi isu global, tetapi juga perlu mendapatkan perhatian di tingkat lokal.

Fenomena ketidakmampuan kognitif pada anak usia dini dapat memiliki dampak jangka panjang yang signifikan. Anak-anak dengan masalah perkembangan kognitif cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti kurikulum

pendidikan yang umumnya didesain untuk anak-anak dengan perkembangan normal. Mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, mengikuti instruksi, dan mengingat informasi (Hyun et al., 2020). Hal ini dapat menyebabkan rendahnya prestasi akademik, kecemasan, dan penurunan kepercayaan diri. Kondisi tersebut menyebabkan perlunya mengembangkan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Akses pendidikan berkualitas dan stimulasi intelektual yang baik di sekolah atau taman kanak-kanak merupakan salah satu faktor yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak (de Santana et al., 2022). Penggunaan media edukatif kreatif berpotensi mengatasi permasalahan kognitif anak usia dini dengan mengusung pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Bjorklund, 2022). Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan adalah board game yaitu permainan yang dimainkan di atas papan terdiri dari kotak-kotak, jalur, atau area khusus dengan tujuan tertentu. Board game merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, termasuk pemecahan masalah, pemikiran strategis, memori, konsentrasi, dan pemahaman aturan. Selain itu, board game juga mendukung interaksi sosial yang positif dan pengembangan keterampilan sosial anak (Setyanugrah et al., 2017). Dalam penelitiannya, dia mengungkapkan bahwa board game merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur permainan dan dimainkan secara berkelompok.

Menurut Mike Scorvian tentang board game adalah seperangkat permainan dengan alat-alat dan bagian-bagian yang ditempatkan, dipindahkan, digerakkan dan juga ditempatkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi berdasarkan seperangkat aturan yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Board game merupakan permainan bukan hanya untuk bersenang-senang tetapi juga karena kebutuhan. Melalui permainan, anak tanpa sadar mengasah bakat terpendamnya. Media board game merupakan permainan yang dimainkan dengan menggunakan papan permainan, kartu, dan beberapa komponen tambahan seperti pion atau token. Media board game biasanya dimainkan oleh dua hingga enam pemain dan memiliki tujuan tertentu yang harus dicapai oleh pemain untuk memenangkan permainan. Media board game dapat dimainkan secara langsung atau

online. Permainan yang dimainkan secara langsung biasanya memiliki papan permainan yang dirancang khusus dan berbagai jenis kartu, token, dan pion yang digunakan untuk memainkan permainan. Sedangkan permainan yang dimainkan secara online dapat dilakukan melalui aplikasi atau situs web khusus. Beberapa contoh media board game yang terkenal antara lain monopoly, scrabble, dan clue, kartu.

Media board game menjadi populer karena dapat dimainkan oleh orang dari segala usia dan memberikan kesempatan bagi pemain untuk bersosialisasi, meningkatkan keterampilan strategi, dan memperluas pengetahuan mereka. Media pembelajaran board game menurut Tsai et al. (2021) yaitu jenis permainan yang terdiri atas alat-alat atau bagian-bagian permainan yang ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah diberi tanda atau dibagi-bagi dengan didasarkan atas peraturan permainan. Bayeck (2020) melalui penelitian serupa lainnya menunjukkan bahwa board game berupa papan matematika mampu memperbaiki kemampuan kognitif anak-anak usia dini berupa pemecahan masalah dan mengembangkan keterampilan berhitung. Menariknya, melalui interaksi dengan papan permainan dan pemain lain, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama.

Media kreatif lain dipaparkan oleh (Rapiatunnisa, 2022) melalui penggunaan permainan edukatif berbasis teknologi berupa quizziz yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini karena dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan minat anak dalam belajar. Quizziz adalah platform pembelajaran interaktif berbasis digital yang digunakan untuk membuat kuis atau kuis online. Ini dapat digunakan oleh guru atau orang tua sebagai alat pendidikan untuk menguji dan meningkatkan pemahaman anak-anak tentang berbagai subjek, termasuk matematika, ilmu pengetahuan, bahasa, dan lainnya. Quizziz menawarkan pertanyaan pilihan ganda dengan pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh anak-anak. Aplikasi Quizziz telah menjadi populer sebagai alat pembelajaran interaktif dan menarik yang memungkinkan anak-anak untuk menguji pengetahuan mereka melalui kuis interaktif dengan variasi soal. Penelitian sebelumnya oleh (Haryanti & Saputra, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizziz dalam pembelajaran membantu meningkatkan keterampilan pemeca-

han masalah, pengetahuan, dan motivasi belajar anak-anak.

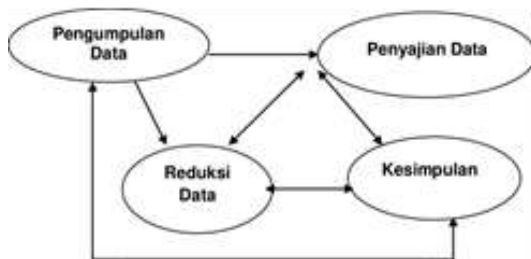
Mengadopsi dari keberhasilan beberapa penelitian terdahulu dalam penerapan media edukasi interaktif baik media board game dan quizziz secara terpisah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur di Bekasi berusaha menggabungkan kedua jenis media tersebut sebagai basic perangkat kurikulum. Penggabungan kedua media yaitu board game dan aplikasi quizziz ditujukan agar kemampuan kognitif anak lebih optimal melalui variasi pembelajaran yang tidak monoton. Peneliti mengamati bahwa kedua media edukatif ini memiliki keunggulan masing-masing dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Board game menawarkan pengalaman bermain yang lebih interaktif dan menyenangkan, sementara aplikasi Quizziz fokus pada pengujian dan pemahaman melalui kuis interaktif. Keberhasilan secara kognitif terlihat dari observasi awal yang dilakukan peneliti, dimana pada saat proses pembelajaran anak-anak sudah mampu mengenali angka dan huruf tanpa bantuan guru, mengelompokkan warna dan jenis benda, menerangkan kondisi cuaca dengan percaya diri, bahkan beberapa dari anak sudah mampu untuk menyelesaikan teka-teki matematika dalam bentuk soal cerita. Meninjau dari hasil pengamatan awal terkait penerapan kombinasi kedua media pembelajaran yaitu board game dan aplikasi quizziz tersebut, makapenelitian berkeinginan untuk mengkaji lebih mendalam terkait penerapan media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui penelitian dengan judul Penggunaan Media Board Game dan aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif dengan melihat dari perspektif dan pengalaman individu serta penilaian kompetensi. Desain penelitian observasional digunakan untuk mengamati dan mencatat perilaku serta interaksi anak-anak usia dini saat menggunakan media board game dan aplikasi quizziz dalam konteks alami yang terintegrasi dengan sub fokus penelitian yang ditetapkan sesuai instrumen.

Penelitian melibatkan 3 orang guru sebagai informan dan anak TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur sebagai subyek

penelitian dalam kurun waktu tiga bulan yaitu bulan Maret-Juni 2023. Peneliti mengumpulkan data melalui metode tiga metode yaitu: (1) wawancara yang dilakukan pada informan dengan melibatkan 8 sub fokus penelitian meliputi latar belakang, tujuan, perencanaan, proses pelaksanaan, penilaian media, kelebihan dan kekurangan, hambatan, serta pengaruh media terhadap perkembangan kognitif anak; (2) observasi yang dilakukan pada siswa dengan mengacu pada 4 aspek pedoman observasi meliputi interaksi dengan media, tingkat keterlibatan anak, strategi pemecahan masalah yang digunakan dan respon emosional dan motivasi anak; (3) studi dokumentasi dengan meninjau dokumen kurikulum, rekaman rapat sekolah, materi pembelajaran, dan laporan evaluasi pembelajaran.



Gambar 1. Model interaktif analisis data kualitatif (Miles et al., 2014)

Keabsahan data ditinjau melalui teknik triangulasi sumber dan dokumen. Selanjutnya dianalisis menggunakan model interaktif yang diawali dari pengumpulan, reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Latar belakang penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur

Penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur, didasari oleh pelatihan khusus yang diadakan oleh pihak sekolah dan proyek penelitian yang dilakukan oleh tim guru di sekolah. Melalui pelatihan tersebut, para guru TK memperoleh pemahaman dan keterampilan dalam mengimplementasikan media tersebut dalam pembelajaran anak usia dini. Sementara itu, proyek penelitian tim guru bertujuan untuk mengamati dampak penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz terhadap pengembangan

kemampuan kognitif anak-anak usia dini. Dengan adanya dukungan pelatihan dan proyek penelitian ini, penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara menjadi inisiatif yang terencana dan juga terarah dalam meningkatkan pembelajaran dan pengembangan anak-anak usia dini.

2. Tujuan penerapan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur

Tujuan penerapan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur, mencakup beberapa hal. Pertama, tujuan tersebut adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media board game dan aplikasi Quizziz, diharapkan siswa akan lebih aktif dan antusias dalam proses belajar, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan hadirnya media tersebut, siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda dan menarik, membantu mereka mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam dan menantang. Selanjutnya, penerapan media board game dan aplikasi Quizziz juga bertujuan untuk dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Melalui berbagai tantangan dan aktivitas interaktif yang disajikan dalam media tersebut, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah secara kreatif dan logis.

Terakhir, tujuan yang tak kalah penting adalah untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Media board game dan aplikasi Quizziz dirancang untuk merangsang berpikir siswa, meningkatkan daya ingat, memperkuat pemahaman konsep, dan membantu mengasah kemampuan kognitif mereka secara menyeluruh. Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, diharapkan penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan di TK Mutiara.

3. Perencanaan mengenai media board game dan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran yang berpotensi dalam pengembangan kemampuan kognitif di TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur

Perencanaan mengenai media board game dan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran yang berpotensi dalam pengembangan kemampuan kognitif di TK Mutiara Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur, melibatkan beberapa aspek yang penting. Pertama, perencanaan ini mencakup menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan dengan topik atau konsep yang diajarkan. Dengan demikian, media tersebut dapat memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan kognitif siswa dan mendorong mereka untuk berpikir secara mendalam. Selanjutnya, perencanaan juga mencakup merancang aktivitas yang mendukung interaksi dan partisipasi aktif siswa. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Terakhir, perencanaan melibatkan integrasi penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz dalam rencana pembelajaran harian. Dengan mengintegrasikan media tersebut dalam setiap kegiatan pembelajaran, diharapkan siswa dapat mengalami pengalaman belajar yang terus menerus dan terarah, sehingga potensi pengembangan kemampuan kognitif mereka dapat maksimal tergal. Melalui perencanaan yang matang ini, diharapkan penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa di TK Mutiara.

4. Proses pelaksanaan media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur

Proses pelaksanaan media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Mutiara Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur, dilakukan secara fleksibel dengan mempertimbangkan topik pembelajaran yang relevan. Penggunaan media tersebut dirancang agar dapat diaplikasikan secara interaktif dan memungkinkan siswa untuk

terlibat dalam pemecahan masalah yang lebih intensif. Guru-guru TK Mutiara dapat dengan mudah menyesuaikan dan mengintegrasikan media board game dan aplikasi Quizziz dalam berbagai kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dengan pendekatan yang fleksibel ini, diharapkan media board game dan aplikasi Quizziz dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mendukung pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini secara efektif.

5. Penilaian media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kognitif anak usia dini TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur

Penilaian terhadap media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kognitif anak usia dini di TK Mutiara Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur, menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut memiliki dampak positif yang signifikan. Para guru dan pengajar melaporkan bahwa penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Anak-anak tampak lebih antusias dan aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran yang melibatkan media tersebut, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, media tersebut juga berkontribusi di dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Aktivitas interaktif dalam media board game dan aplikasi Quizziz mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif dan logis dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan. Pengalaman belajar siswa juga diperkaya melalui berbagai variasi dan pendekatan yang disajikan dalam media tersebut. Melalui penilaian ini, dapat disimpulkan bahwa media board game dan aplikasi Quizziz memberikan dampak positif yang nyata dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Mutiara.

6. Kelebihan dan kekurangan media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kognitif anak usia dini TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur

Media board game dan aplikasi Quizziz memiliki kelebihan dalam meningkatkan

keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan mendukung pengembangan kognitif anak usia dini di TK Mutiara. Namun, penggunaannya juga dapat menimbulkan ketergantungan pada teknologi dan membatasi interaksi sosial langsung antar siswa. Dalam mengimplementasikan media ini, perlu diperhatikan bagaimana mengoptimalkan kelebihannya sambil tetap mengatasi dan meminimalkan kekurangannya agar dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam pendidikan anak usia dini di TK Mutiara.

7. Hambatan dan solusi penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz

Penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz dihadapkan pada beberapa hambatan, seperti keterbatasan akses terhadap teknologi, kesiapan guru dalam mengintegrasikan media tersebut, dan keterbatasan waktu. Untuk mengatasi hambatan ini, solusi yang dapat diambil adalah meningkatkan akses teknologi dengan cara memperluas fasilitas yang mendukung, memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam pemanfaatan media tersebut, serta melakukan perencanaan yang baik dalam pengaturan waktu penggunaan media agar dapat diintegrasikan dengan efektif dalam proses pembelajaran. Dengan mengambil langkah-langkah solutif ini, diharapkan penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz dapat berjalan lebih lancar dan memberikan manfaat yang optimal dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Mutiara Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur.

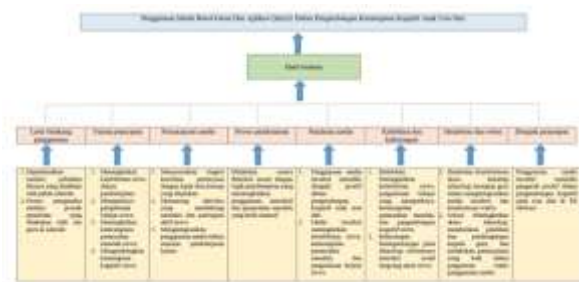
8. Pengaruh media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kognitif anak usia dini TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur

Penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz memiliki pengaruh positif yang signifikan dalam pengembangan kognitif anak usia dini di TK Mutiara Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur. Media tersebut meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka. Interaktifnya media ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menye-

ngangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media ini merangsang daya ingat, pemahaman konsep, dan kemampuan berpikir abstrak siswa. Dengan demikian, media board game dan aplikasi Quizziz menjadi kontribusi berharga dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan berorientasi pada perkembangan optimal anak-anak usia dini di TK Mutiara.

B. Pembahasan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang mengacu pada 8 sub fokus tersebut, maka display data yang ditetapkan dalam penelitian ini terlihat dalam gambar berikut:



Gambar 2. Display Data yang Ditetapkan

1. Latar belakang penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur

Setelah melakukan penelitian, ditemukan bahwa media board game dan aplikasi Quizziz diperkenalkan di TK Mutiara melalui pelatihan khusus yang diadakan oleh pihak sekolah. Guru-guru di TK Mutiara menerima workshop tentang penggunaan media tersebut dalam pembelajaran dan juga diberikan panduan penggunaan yang terperinci. Hal ini menunjukkan adanya perhatian dan upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk mempersiapkan dan membekali guru-guru dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam mengimplementasikan media tersebut. Latar belakang ini menjadi dasar yang kuat untuk penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara. Hasil ini sesuai dengan teori pendidikan bahwa pelatihan khusus untuk guru dalam menggunakan media edukatif dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran. Penelitian terkait juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berupa board game dalam pembelajaran anak usia dini dapat

meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan mendukung pengembangan kognitif mereka khususnya bahasa.

2. Tujuan penerapan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara Kecamatan Cipayang Jakarta Timur

Penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara bertujuan utama untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar mereka, dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Tujuan ini konsisten dengan teori dan penelitian sebelumnya yang menyoroti manfaat penggunaan media interaktif dalam pendidikan anak usia dini. Sebuah teori psikologi pendidikan yang dikutip oleh Annisa, SA menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih terlibat dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Suci Aulia dalam penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media interaktif, seperti board game dan aplikasi Quizziz, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka dengan cara yang berbeda dan menarik .

Selain itu, tujuan penggunaan media ini juga berhubungan dengan pengembangan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan kerjasama siswa. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak pada usia dini sedang aktif dalam mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dan keterampilan pemecahan masalah. Media board game dan aplikasi Quizziz yang menawarkan tantangan dan aktivitas interaktif dapat membantu merangsang perkembangan kognitif ini. Selain itu, penelitian tentang penggunaan media interaktif dalam pendidikan menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Dalam konteks kerjasama, media board game dan aplikasi Quizziz juga dapat memfasilitasi interaksi sosial antar siswa. Bermain board game dengan teman sekelas atau berpartisipasi dalam kompetisi Quizziz secara tim dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dan kemampuan sosial anak usia dini.

Secara keseluruhan, tujuan penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara Kecamatan Cipayang, Jakarta Timur, sesuai dengan teori pendidikan dan penelitian sebelumnya yang menunjukkan manfaat media interaktif dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Melalui media ini, diharapkan pembelajaran di TK Mutiara dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan memberikan dampak positif dalam perkembangan optimal anak-anak usia dini.

3. Perencanaan mengenai media board game dan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran yang berpotensi dalam pengembangan kemampuan kognitif di TK Mutiara Kecamatan Cipayang Jakarta Timur

Dalam penelitian ini, guru-guru di TK Mutiara telah merencanakan penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz dengan matang. Mereka mempertimbangkan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menentukan topik atau konsep yang akan diajarkan melalui media tersebut, menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan, dan merancang aktivitas yang mendukung interaksi dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, guru-guru juga menyusun jadwal penggunaan media tersebut agar dapat terintegrasi dengan baik dalam rencana pembelajaran harian. Hal ini menunjukkan adanya perencanaan yang terarah dan strategis dalam penerapan media board game dan aplikasi Quizziz .

Dalam penelitian sebelumnya, Johnson menemukan bahwa board game berupa papan matematika mampu memperbaiki kemampuan kognitif anak-anak usia dini berupa pemecahan masalah dan Juga mengembangkan keterampilan berhitung. Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Ratminingsih yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizziz dalam pembelajaran membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, pengetahuan, dan motivasi belajar anak-anak. Dengan adanya perencanaan yang matang dan dukungan dari penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan pembelajaran dan pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Mutiara. Melalui integrasi

media ini dalam proses pembelajaran, diharapkan anak-anak akan mengalami pengalaman belajar yang lebih interaktif, bermakna, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah yang penting bagi perkembangan kognitif mereka.

4. Proses pelaksanaan media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Mutiara Kecamatan Cipayang Jakarta Timur

Penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara menunjukkan pendekatan yang terencana dan adaptif dalam proses pelaksanaannya. Guru-guru telah merencanakan penggunaan media ini dengan menetapkan jadwal terjadwal, di mana satu atau dua sesi dalam seminggu dialokasikan untuk dapat memanfaatkan media tersebut sebagai alternatif dalam pembelajaran. Pendekatan terjadwal ini memastikan bahwa media board game dan aplikasi Quizziz dapat diintegrasikan secara teratur dalam kurikulum dan memberikan dampak yang berkelanjutan dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, guru-guru juga menunjukkan fleksibilitas dalam menggunakan media ini. Mereka memilih menggunakan media board game dan aplikasi Quizziz saat topik pembelajaran memungkinkan untuk penggunaan interaktif dan pemecahan masalah yang lebih intensif. Pendekatan yang adaptif ini menjamin bahwa penggunaan media tersebut dilakukan dengan tepat waktu dan mendukung pembelajaran secara efektif sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Penelitian sebelumnya juga telah mengidentifikasi manfaat dari pendekatan terencana dan adaptif dalam penggunaan media dalam pembelajaran dilakukan oleh Bachtiar menemukan bahwa penggunaan pendekatan terencana dalam penggunaan media pembelajaran meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa. Selain itu, penelitian oleh Fitriani menunjukkan bahwa pendekatan adaptif dalam penggunaan teknologi pendidikan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Melalui

pendekatan yang terstruktur dan adaptif ini, penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dan berkelanjutan dalam pengembangan kognitif anak usia dini di TK Mutiara.

5. Penilaian media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kognitif anak usia dini TK Mutiara Kecamatan Cipayang Jakarta Timur

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz memiliki dampak positif dalam pengembangan kognitif anak usia dini di TK Mutiara. Penggunaan media tersebut meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain itu, interaksi aktif dengan media tersebut membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, penalaran, dan pemecahan masalah. Penilaian ini mengkonfirmasi bahwa media board game dan juga aplikasi Quizziz memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Hasil ini relevan dengan penelitian lainnya yang berjudul Penggunaan Permainan Papan Geometri dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Darul Hikmah Kota Bumi Lampung Utara. Relevansi atau kaitan dengan penelitian yang ditulis peneliti ialah penelitian ini memiliki obyek observasional yang sama yaitu kemampuan kognitif anak usia dini dan berlokasi di taman kanak-kanak, serta jenis penelitian sama-sama menggunakan desain kualitatif. Perbedaan yang ditemukan adalah media yang diterapkan dalam penelitian sebelumnya hanya board game, sedangkan dalam penelitian ini pengamatan dilakukan pada pengaruh kolaborasi dua media edukatif interaktif yaitu board game dan quizziz. Perbedaan lainnya adalah pada keabsahan data, penelitian sebelumnya tidak menggunakan uji keabsahan data, sedangkan penelitian ini menggunakan triangulasi metode dan sumber data untuk menguji keabsahan data.

6. Kelebihan dan kekurangan media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kognitif anak usia dini TK Mutiara Kecamatan Cipayang Jakarta Timur

Media board game dan aplikasi Quizziz memiliki beberapa kelebihan yang relevan dengan teori dan penelitian sebelumnya. Pertama, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejalan dengan teori psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Johnson (2017) menemukan bahwa penggunaan board game berupa papan matematika dapat memperbaiki kemampuan kognitif anak usia dini, termasuk keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan berhitung, yang sesuai dengan kelebihan media ini juga dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan kognitif siswa di TK Mutiara. Kedua, media board game dan aplikasi Quizziz dapat meningkatkan keterampilan kreativitas dan kerjasama siswa, yang sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Anak Yunus menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar anak-anak, yang juga berdampak pada kemampuan kreativitas dan kerjasama mereka.

Namun, terdapat kekurangan penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz yang perlu diperhatikan. Ketergantungan pada teknologi yang memerlukan akses yang stabil mengacu pada kekurangan yang mungkin timbul dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi potensi keterbatasan ini, dan salah satu solusi yang diusulkan adalah meningkatkan akses teknologi. Terbatasnya interaksi sosial langsung antar siswa saat menggunakan media tersebut juga merupakan kekurangan yang perlu

diperhatikan, mengacu pada teori perkembangan sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran anak usia dini.

Dalam keseluruhan, penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara memiliki kaitan yang erat dengan teori dan penelitian sebelumnya. Kelebihannya terkait dengan teori motivasi, perkembangan kognitif, dan pembelajaran anak usia dini, sementara kekurangannya menyoroti aspek akses teknologi dan interaksi sosial yang perlu diperhatikan dalam implementasi media ini. Dengan memperhatikan kaitan ini, penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara dapat dioptimalkan untuk mendukung pengembangan kognitif dan pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini.

7. Hambatan dan solusi penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz

Dalam penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz, terdapat beberapa hambatan yang dihadapi di TK Mutiara. Beberapa hambatan tersebut antara lain keterbatasan akses terhadap teknologi, kesiapan guru dalam mengintegrasikan media tersebut dalam pembelajaran, dan keterbatasan waktu yang dialokasikan untuk penggunaan media ini. Untuk mengatasi hambatan tersebut, solusi yang dapat dilakukan adalah meningkatkan akses terhadap teknologi melalui kerjasama dengan pihak terkait, memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru untuk memaksimalkan penggunaan media ini, serta melakukan perencanaan yang baik dalam pengaturan waktu penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Tazkiyah, D., & Isro, Z menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi adalah faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, solusi untuk meningkatkan akses terhadap teknologi melalui kerjasama dengan pihak terkait, sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya, dapat membantu mengatasi hambatan ini dan memastikan penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz dapat berjalan lancar dan efektif. Hambatan terkait kesiapan guru dalam mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran dapat

dikaitkan dengan teori tentang pelatihan dan kompetensi guru yaitu pelatihan dan pendampingan yang diberikan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran berdampak positif dalam meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran. Solusi untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam mengintegrasikan media board game dan aplikasi Quizziz, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya, dapat membantu mengatasi hambatan ini dan memberdayakan guru untuk mengoptimalkan penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

Terakhir, hambatan terkait keterbatasan waktu dalam penggunaan media ini dapat dikaitkan dengan teori pengelolaan waktu dalam pendidikan. Penelitian sebelumnya oleh Davis et al menyoroti pentingnya perencanaan yang baik dalam pengaturan waktu penggunaan media dalam pembelajaran. Solusi untuk melakukan perencanaan yang baik dalam pengaturan waktu penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya, dapat membantu mengatasi hambatan ini dan memastikan media tersebut dapat diintegrasikan dengan baik dalam rencana pembelajaran harian.

8. Pengaruh media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kognitif anak usia dini TK Mutiara Kecamatan Cipayung Jakarta Timur

Pengaruh positif penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz dalam pengembangan kognitif anak usia dini di TK Mutiara menunjukkan potensi besar dari kedua media tersebut. Dikutip dari Suryana, meningkatnya keterlibatan siswa, pengembangan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan kerjasama siswa, serta pengalaman belajar yang diperkaya, sesuai dengan teori dan penelitian sebelumnya yang menyoroti manfaat media interaktif dalam pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini memerlukan penekanan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang tercermin dalam peningkatan keterlibatan siswa melalui penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz. Selain itu, teori perkembangan kognitif Piaget

menekankan peran interaksi sosial dalam pengembangan keterampilan kognitif anak usia dini, yang mendukung pengembangan keterampilan kreativitas dan kerjasama melalui media tersebut.

Dalam hal pengembangan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan berpikir kritis, media board game dan aplikasi Quizziz telah memberikan tantangan dan pertanyaan yang memerlukan pemikiran kritis dan analitis dari siswa. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Rohmawati, O., & Watini, S yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir logis, penalaran, dan pemecahan masalah siswa.

Dengan demikian, penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz di TK Mutiara Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur, menunjukkan juga bahwa media tersebut memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan pembelajaran dan pengembangan kognitif anak usia dini. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menantang, siswa dapat mengembangkan keterampilan kognitif yang esensial untuk perkembangan optimal mereka. Oleh karena itu, penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz dapat dijadikan sebagai alternatif efektif dalam pembelajaran anak usia dini di TK Mutiara dan mungkin juga dapat diterapkan dalam konteks pendidikan lainnya untuk mendukung perkembangan kognitif siswa secara holistik dan menyenangkan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Mutiara, ditemukan bahwa penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz secara terencana dan terintegrasi memiliki dampak positif dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Pelatihan khusus yang diadakan oleh pihak sekolah serta panduan penggunaan yang terperinci menunjukkan adanya perhatian dan upaya dalam mempersiapkan guru-guru dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Tujuan utama dari penggunaan media tersebut adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan memfasilitasi pemahaman konsep. Hasil dari penelitian menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa,

pengembangan keterampilan pemecahan masalah, dan peningkatan pengalaman belajar. Meskipun media ini memiliki kelebihan dalam pengembangan kognitif anak usia dini, seperti meningkatkan keterlibatan dan juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, terdapat pula beberapa kekurangan seperti ketergantungan pada teknologi yang stabil dan terbatasnya interaksi sosial langsung antar siswa. Dalam menghadapi hambatan tersebut, solusi yang dapat dilakukan adalah meningkatkan akses terhadap teknologi, memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru, serta melakukan perencanaan yang baik dalam pengaturan waktu penggunaan media tersebut. Dengan demikian, penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz menunjukkan potensi yang signifikan dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

B. Saran

Untuk mengatasi keterbatasan akses terhadap teknologi menjadi langkah penting untuk memastikan kelancaran penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz. Dalam hal ini, pihak sekolah dapat menjalin kerjasama dengan pihak terkait, seperti memperoleh dana atau peralatan yang diperlukan, sehingga siswa dan guru dapat mengakses teknologi yang stabil dan memadai.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568-582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining board gameplay and learning: A multidisciplinary review of recent research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411-431.
- Bjorklund, D. F. (2022). *Children's thinking: Cognitive development and individual differences*. Sage publications.
- de Santana, A. N., Roazzi, A., & Nobre, A. P. M. C. (2022). The relationship between cognitive flexibility and mathematical performance in children: A meta-analysis. *Trends in Neuroscience and Education*, 28, 100179.
- Haryanti, Y. D., & Saputra, D. S. (2019). Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 58-64. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1350>
- Hayati. (2016). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Perhatian Orang Tua terhadap hasil Belajar Kognitif Matematika. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(13), 224-232.
- Hyun, C. C., Tukiran, M., Wijayanti, L. M., Asbari, M., Purwanto, A., & Santoso, P. B. (2020). Piaget versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan antara Persamaan dan Perbedaan. *Journal of Engineering and Management Science Research (JIEMAR)*, 1(2), 286-293. <https://journals.indexcopernicus.com/search/article?articleId=2661032>
- Li, N., Papandonatos, G. D., Calafat, A. M., Yolton, K., Lanphear, B. P., Chen, A., & Braun, J. M. (2019). Identifying periods of susceptibility to the impact of phthalates on children's cognitive abilities. *Environmental Research*, 172, 604-614.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. 3rd. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Pazeto, T. de C. B., Dias, N. M., Gomes, C. M. A., & Seabra, A. G. (2019). Prediction of arithmetic competence: role of cognitive abilities, socioeconomic variables and the perception of the teacher in early childhood education. *Estudos de Psicologia (Natal)*, 24(3), 225-236.
- Rahakbauw, H., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menyusun Pola Abcd-Abcd a R T I C L E I N F O. *Journal Buah Hati*, 8(2), 2021-2022. <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati>
- Rahma Valentina Dewi, E., Hibana, H., & Ali, M. (2022). Loose Part: Finding Innovation in Learning Early Childhood Education. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(2), 53-66. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.72-01>
- Rapiatunnisa, R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal*

- Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 17–26.
<https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Roberts, M., Tolar-Peterson, T., Reynolds, A., Wall, C., Reeder, N., & Rico Mendez, G. (2022). The effects of nutritional interventions on the cognitive development of preschool-age children: A systematic review. *Nutrients*, 14(3), 532.
- Rohani. (2017). RAUDHAH Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) ISSN: 2338-2163 V. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*.
- Setyanugrah, F., Setyadi, I., Desain, J., Industri, P., Teknik, F., & Sepuluh, I. T. (2017). *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya*. 6(1), 62–68.
- Tsai, J.-C., Liu, S.-Y., Chang, C.-Y., & Chen, S.-Y. (2021). Using a board game to teach about sustainable development. *Sustainability*, 13(9), 4942.