available at https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE

ONLINE ISSN 2809-9168

Published by *Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*
FIP Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Vol. 05 No. 2, 2025
Page 265-278

Pengaruh Konten Pembelajaran Berbasis Aplikasi Benime Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B

Yulaida Arjin[1], Icam Sutisna[2], Rapi Us Djuko[3]
[123]Jurusan PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo
yulaidaarjin@gmail.com[1], isutisna1@gmail.com[2], rapi.djuko@ung.ac.id[3]

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima

Juli 2025

Disetujui

Agustus 2025

Dipublikasikan

September 2025

Abstrak

Tujuan Penelitian adalah mengetahui tingkat pengaruh penggunaan komponen pembelajaran melalui aplikasi Benime terhadap perkembangan Kognitif anak - anak kelompok B di Ra Miftahul Falah , Desa Monsongan. Dengan desain eksperimen satu kelompok pretest-posttest, metodologi kuantitatif digunakan. Sebanyak 20 anak menjadi sampel dalam penelitian ini. Tes performance yang dibuat berdasarkan indikator kognitif menurut Taksonomi Bloom, seperti kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan. Skor rata-rata mengalami peningkatan dari 14,35 saat pretest menjadi 16,10 saat posttest., menurut hasil penelitian. Hal ini berarti peningkatan sebesar 12,2%, atau 1,75 poin. Uji validitas menunjukkan bahwa r hitung berkisar antara 0,562 hingga 0,774, lebih tinggi dari r tabel sebesar 0,444. Pada tingkat signifikansi 5%, uji-t menunjukkan bahwa thitung > ttabel. Dengan kata lain, kemampuan kognitif anak-anak meningkat secara signifikan melalui penggunaan konten pembelajaran berbasis aplikasi Benime.

Kata kunci: aplikasi benime; kemampuan kognitif; anak usia dini

Abstract

The objective of this study is to examine the extent to which the use of instructional content delivered through the Benime application influence the cognitive development of group B children at RA Miftahul Falah, Monsongan Village. Employing a one-group pretest-posttest experiment design, this group adopts a quantitative methodological approach. The sample consisted of 20 children. A performance test was developed based on cognitive indicators from Bloom's Taxonomy, including the abilities to remember, understand, and apply. According to the study findings, the mean score increased from 14.35 in the pretest to 16.10 in the posttest. This represents an increase of 1.75 points, or 12.2%. The validity test indicated that the r-count ranged from 0.562 to 0.774, exceeding the r-table of 0.444. At a 5% significance level, the t-test demonstrated that the t-table. In other words, the children's cognitive abilities improved significantly through the use of learning content based on the Benime application.

Keywords*: benime application; cognitive ability; early childhood*

© 2025 Yulaida Arjin, Icam Sutisna, Rapi Us Djuko
Under The License CC-BY SA 4.0

PENDAHULUAN

Tahap awal dalam pendidikan bagi anak dikenal sebagai Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berfungsi penting dalam membangun dasar kemampuan anak, baik dari aspek intelektual, sosial, emosional, maupun fisik. Tujuan utama dari PAUD adalah memberikan rangsangan terhadap berbagai aspek perkembangan anak yang dikembangkan melalui aktivitas bermain yang edukatif, menyenangkan, dan disesuaikan dengan tahapan usia anak. Kegiatan pembelajaran PAUD mencakup enam bidang utama dalam perkembangan anak mencakup nilai- nilai agama dan moral, kecerdasan kognitif, keterampilan berbahasa, kemampuan motorik fisik, serta perkembangan sosial dan emosional. Setiap aspek tersebut perlu diberi rangsangan secara maksimal agar anak lebih siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Shofia, 2021).

Kemampuan kognitif merupakan aspek esensial yang perlu dikembangkan sejak dini karena menjadi dasar penting dalam proses berpikir, memecahkan masalah, serta memahami berbagai konsep baru. Aspek ini mencakup kemampuan mengingat, memahami, hingga menerapkan konsep, termasuk pengenalan angka, huruf, bentuk, warna, serta keterampilan berpikir secara logis dan simbolis. Menurut Firman (2022), dalam pandangan teori Piaget, pada usia dini anak berada dalam tahap praoperasional, yaitu fase perkembangan ketika mereka mulai memahami konsep melalui simbol-simbol. Tahap ini penting karena menjadi landasan bagi anak untuk mulai berpikir secara logis meskipun masih terbatas pada pengalaman konkret. Sutisna dan Laiya (2020) menekankan pentingnya pemberian stimulasi yang sesuai dengan tahapan berpikir anak secara menarik dan kontekstual, sehingga mampu mendukung perkembangan kognitif secara maksimal.

Kemajuan Teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap bidang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran dengan dukungan teknologi digital kini menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini. Salah satu media digital yang

dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Benime, yaitu aplikasi whiteboard animation yang memungkinkan guru membuat video pembelajaran menarik dengan ilustrasi, narasi, dan musik latar. Chairiyah (2021) menyatakan bahwa Benime mempermudah pendidik dalam menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik dan visual, sehingga anak-anak dapat lebih mudah menangkap dan memahami isi pembelajaran. Selain itu, Amrina dkk. (2021) menyatakan bahwa penggunaan Benime mampu meningkatkan fokus belajar anak karena tampilannya yang interaktif dan memuat elemen visual yang menarik perhatian anak usia dini.

Namun di RA Miftahul Falah Desa Monsongan, masih dijumpai bahwa sebagian anak kelompok B belum menunjukkan kemampuan kognitif yang optimal. Hal ini tampak dari rendahnya kemampuan anak dalam mengelompokkan, mengetahui pola, serta menyelesaikan masalah sederhana. Menurut Putra (2021), penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang memanfaatkan media digital membuat anak kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, Arsyad (2019) juga mengemukakan media pembelajaran yang bersifat menarik dan interaktif sangat dibutuhkan guna menstimulasi minat belajar anak, khususnya pada anak usia dini yang cenderung mengandalkan visualisasi dan imajinasi yang tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana dampak penggunaan aplikasi benime dalam kegiatan pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B di Ra Miftahul Falah. Tujuan penelitian ini dilandasi oleh permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, yakni belum optimalnya perkembangan kemampuan berpikir kognitif anak. Diharapkan hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif dan selaras dengan karakteristik serta kebutuhan anak usia dini. Selain itu hasil dari penelitian ini diterapkan mampu menjadi acuan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dalam mengoptimalkan perkembangan kemampuan kognitif anak.

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest satu kelompok.

Pendekatan ini digunakan untuk mengukur perubahan atau peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diberi perlakuan berupa penggunaan aplikasi Benime dalam proses pembelajaran. Pemilihan desain ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, yakni untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi Benime dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Melalui desain ini, peneliti dapat melakukan perbandingan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan guna mengamati apakah terdapat perbedaan yang bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Ra Miftahul Falah yang berlokasi di Desa Monsongan, Kecamatan Banggai Tengah, Kabupaten Banggai Laut. Tujuan dari penelitian ini adalah guna menganalisis dampak penggunaan materi pembelajaran berbasis aplikasi Benime terhadap peningkatan pendekatan yang diterapkan yakni menggunakan pendekatan kuantitatif dengan merancang kuantitatif dengan rancangan eksperimen satu kelompok yang dilakukan pretest dan posttest. Mengacu pada pendapat Sugiyono (2019:60), dalam pendekatan kuantitatif, dikenal dua macam variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen yang diukur menggunakan instrumen tertentu dan dianalisis dengan teknik statistik.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode dokumentasi serta tes kinerja (performance test) yang dirancang berdasarkan indikator kemampuan kognitif anak menurut Taksonomi Bloom, mencakup aspek mengingat, memahami, dan menerapkan. Penelitian ini melibatkan seluruh anak kelompok B sebagai subjek, dengan total peserta sebanyak 20 orang. Dalam pelaksanaan eksperimen, konten pembelajaran berbasis aplikasi Benime diberikan sebagai perlakuan.Variabel bebas (X) dalam penelitian ini merujuk pada pemanfaatan konten pembelajaran menggunakan aplikasi Benime konten pembelajaran melalui aplikasi Benime, sedangkan variabel dependen (Y) adalah kemampuan kognitif anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

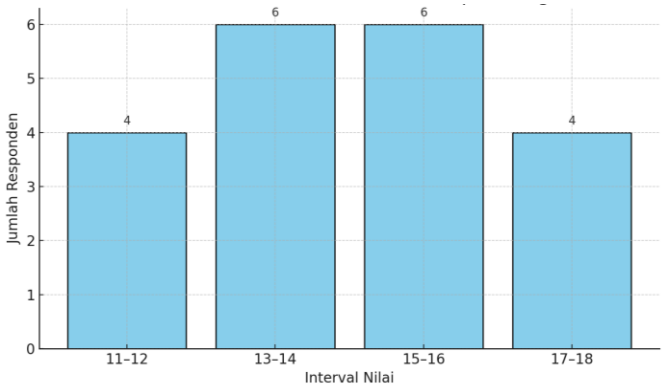
Guna mengetahui sejauh mana dampak penggunaan konten pembelajaran melalui aplikasi Benime terhadap kemampuan kognitif anak, digunakan metode eksperimen dengan analisis data menggunakan uji *paired sample t-test*. Penelitian dilakukan selama satu bulan dengan melibatkan 20 anak kelompok B dari RA Miftahul Falah yang berada di Desa Monsongan. Desain eksperimen one-group pretest-posttest diterapkan untuk menilai perbedaan kemampuan kognitif anak sebelum dan setelah diberi perlakuan melalui pembelajaran dengan aplikasi Benime. Pada awalnya, anak mengikuti tes awal (pretest) dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif anak.Selanjutnya, anak-anak diberi perlakuan melalui delapan kali pertemuan yang memanfaatkan konten animasi edukatif dari aplikasi Benime. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, anak kembali mengikuti tes akhir (posttest) guna mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran tersebut terhadap peningkatan kemampuan kognitif mereka. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan adanya kenaikan rata-rata skor antara pretest dan posttest, serta ditemukan pengaruh signifikan secara statistik, yang yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Benime dapat memperkuat kemampuan berpikir kognitif anak usia dini.

Tingkat kognitif anak-anak pada kelompok B menunjukkan peningkatan yang berarti setelah mereka menerima pembelajaran dengan konten dari aplikasi Benime. Hasil rata-rata pre-test anak sebesar 14,35 meningkat menjadi 16,10 pada saat post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, kemampuan kognitif anak menunjukkan perkembangan yang positif. Selain rata-rata nilai yang meningkat, skor minimum juga naik dari 11 menjadi 12, dan skor maksimum meningkat dari 18 menjadi 19. Perubahan ini menunjukkan bahwa baik anak dengan kemampuan awal rendah maupun tinggi mengalami perkembangan. Nilai modus tetap pada angka 15, namun distribusi nilai menunjukkan kecenderungan ke arah nilai yang lebih tinggi setelah perlakuan. Standar deviasi pun mengalami sedikit penurunan dari 2,033 menjadi 1,971, yang berarti penyebaran nilai antar anak lebih merata setelah pembelajaran berbasis

aplikasi Benime diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan kognitif terjadi secara merata pada hampir seluruh subjek penelitian. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Benime memberikan dampak yang signifikan dan menyeluruh dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini.

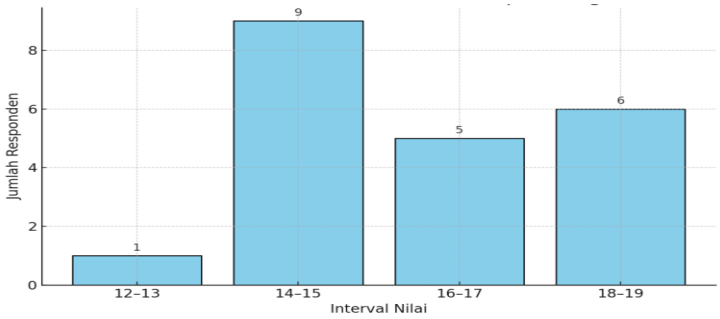
Diskusi

Grafik 1. Deskriptif Data Pretest



Ada 6 anak, atau sekitar 30% dari total peserta, mendapat nilai di kisaran 13–14 dan 15–16, yang merupakan nilai mayoritas anak, menurut grafik nilai pre-test. Mayoritas anak-anak dalam rentang ini memiliki kemampuan kognitif yang sedang sebelum mengikuti perlakuan, seperti yang terlihat pada kelompok dengan jumlah peserta terbanyak. Selain itu, ada 4 anak (20%) mengisi masing-masing dari dua kelompok nilai tambahan, yaitu interval 11–12 dan 17–18. Oleh karena itu, kelas interval 13–14 dan 15–16 adalah yang paling banyak, sedangkan kelas interval 11–12 dan 17–18 merupakan yang paling sedikit, masing-masing dengan hanya 4 anak (20%) yang terwakili.

Grafik 2. Deskriptif Data Post-test



Ada 9 anak, atau sekitar 45% dari total peserta, mendapat nilai di kisaran 14–15, yang merupakan nilai mayoritas anak, menurut grafik nilai post-test. Mayoritas anak-anak dalam rentang ini menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif ke tingkat yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan, seperti yang terlihat dari jumlah peserta terbanyak pada interval ini. Selain itu, ada 5 anak (25%) yang berada pada kelas interval 16–17, dan 6 anak (30%) berada pada interval 18–19. Oleh karena itu, kelas interval 14–15 adalah yang paling banyak, sedangkan kelas interval 12–13 merupakan yang paling sedikit, hanya diisi oleh 1 anak (5%) dari total peserta.

Uji normalitas dengan *shapiro-Wilk* menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,193 pada data pretest dan 0,0238 pada data posttest. Karena kedua nilai tersebut melebihi batas signifikan 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data pre-test dan pos-test adalah normal. Artinya, data telah memenuhi syarat normalitas sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik.Untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah anak belajar menggunakan aplikasi Benime, dilakukan analisis menggunakan uji *Paired Sample t-test*.

Dengan df (derajat kebebasan) sebesar 19, diperoleh nilai ttabel pada tingkat signifikansi 0,05 yaitu 2,093, sedangkan nilai thitung berdasarkan hasil uji adalah -2,907. Karena nilai absolut thitung lebih besar dari ttabel (-2,907 > 2,Uji normalitas dengan shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,193 pada

data pretest dan 0,0238 pada data posttest. Karena kedua nilai tersebut melebihi batas signifikan 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data pretest dan posttest adalah normal. Artinya, data telah memenuhi syarat normalitas sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik.Untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah anak belajar menggunakan aplikasi Benime, dilakukan analisis menggunakan uji *Paired Sample t-test*.

Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) tidak diterima dan hipotesis alternatif (H_1) dinyatakan diterima. Ini membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan kata lain, anak-anak kelompok B di RA Miftahul Falah, di wilayah Desa Monsongan, Kecamatan Banggai Tengah, Kabupaten Banggai Laut mengalami peningkatan kemampuan kognitif melalui penggunaan konten pembelajaran berbasis aplikasi Benime.

Pembahasan

Kemampuan kognitif pada anak-anak pada usia dini berperan krusial dalam menunjang proses belajar mengajar, karena mencakup berbagai kemampuan seperti berpikir, memahami berbagai informasi, mengingat, serta mengatasi persoalan-persoalan ringan dalam kehidupan sehari-hari. Shofia (2021) mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif mencakup kemampuan untuk berpikir secara logis, mengenali pola, mengelompokkan objek, serta memahami hubungan sebab dan akibat. Mengingat anak berada pada fase perkembangan emas (golden age), mereka membutuhkan rangsangan yang sesuai dan menyenangkan guna mendukung tumbuh kembang kognitif secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan skor rata-rata dari 14,35 pada pretest menjadi 16,10 pada posttest setelah anak diberikan perlakuan melalui penggunaan aplikasi Benime. Selain itu, nilai median turut meningkat dari 14,50 menjadi 16,00, dan skor minimum yang awalnya 11 naik menjadi 12. Hasil temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Benime memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir anak pada kelompok B di RA

Miftahul Falah Monsongan. Penyajian materi pembelajaran secara multimedia melalui Benime membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan lebih gampang dimengerti oleh para siswa..

Menurut Chairiyah (2021), Benime adalah aplikasi pembuat animasi papan tulis (*whiteboard animation creator*) yang mendukung proses pembelajaran melalui tampilan video yang menarik dan animasi siap pakai. Aplikasi ini cocok digunakan dalam pembelajaran karena mampu menarik perhatian peserta didik, terutama anak usia dini. Hal ini diperkuat oleh Amrina dkk. (2021) yang menyatakan bahwa Benime merupakan bentuk media interaktif yang mengkombinasikan audio dan visual guna menyajikan materi ajar secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Hasil penelitian ini memperkuat pernyataan Setiawati (2023), yang mengemukakan bahwa Benime membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan tidak monoton. Fitur-fitur seperti musik latar, animasi, dan narasi yang tersedia dalam aplikasi mampu mendorong kreativitas serta memotivasi anak untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dengan antarmuka yang sederhana dan akses yang fleksibel, guru dapat menyajikan materi yang mendukung proses perkembangan anak secara optimal.

Kemampuan kognitif yang ditingkatkan dalam penelitian ini meliputi kemampuan anak dalam mengingat informasi (C1), memahami konsep sederhana (C2), hingga menerapkan informasi dalam situasi tertentu (C3), sebagaimana diklasifikasikan dalam taksonomi Bloom menurut Afirda dkk. (2020). Hal ini terlihat dari indikator penilaian seperti menyebutkan ciri-ciri binatang, membedakan habitat, hingga mengelompokkan dan menghitung jumlah dengan benar, yang mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran melalui aplikasi Benime.

Menurut Sudono dalam Mani (2022), proses belajar anak usia dini sebaiknya berfokus pada tahap penguasaan konsep, yaitu pemahaman melalui

pengalaman langsung dan penggunaan benda konkret. Dalam konteks ini, aplikasi Benime berhasil menghadirkan materi dalam bentuk visual yang mendekati pengalaman konkret anak melalui video dan animasi. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu anak dalam membentuk pemahaman yang lebih kuat terhadap konsep-konsep dasar.

Selain itu, lingkungan memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak. Israwati (2022) menjelaskan bahwa lingkungan keluarga dan sekolah memberikan kontribusi besar terhadap stimulasi perkembangan kognitif anak. Dalam hal ini, pembelajaran berbasis aplikasi Benime yang diterapkan di lingkungan sekolah dapat menjadi stimulasi yang positif dan efektif bagi anak dalam meningkatkan kemampuan berpikirnya. Berdasarkan pengujian statistik, data menunjukkan distribusi yang normal serta varians yang homogen, sehingga memenuhi kriteria untuk dianalisis dengan uji *paired sample t-test*. Hasil analisis mengindikasikan ditemukan perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest, yang membuktikan bahwa aplikasi Benime efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Benime sebagai media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik berkontribusi besar dalam mengembangkan kapasitas kognitif anak pada usia dini. Media ini mendorong partisipasi aktif anak, membantu mereka memahami konsep melalui tampilan animasi dan narasi, serta mewujudkan proses pembelajaran yang menarik dan selaras dengan fase perkembangan anak.

KESIMPULAN

Penggunaan konten pembelajaran berbasis aplikasi Benime memberikan pengaruh yang nyata dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Miftahul Falah Monsongan. Berdasarkan hasil Berdasarkan hasil pengolahan data, terlihat adanya kenaikan nilai rata-rata skor

dari 14,35 pada pretest menjadi 16,10 pada posttest, yang mencerminkan peningkatan positif dalam aspek kemampuan berpikir, memahami konsep, dan menyelesaikan tugas-tugas sederhana anak. Selisih peningkatan sebesar 1,75 ini memperlihatkan adanya dampak yang menguntungkan setelah anak mengikuti proses pembelajaran berbasis multimedia melalui aplikasi Benime.

Hasil uji statistik menggunakan Paired Simple t-test mengindikasikan bahwa nilai t hitung sebesar -7353, sementara nilai t tabel adalah 2,093 pada taraf signifikan 005 dengan derajat kebebasan (df) = 19. Karena nilai t hitung melebihi t tabel (-7,353> 2,093) maka hipotesis no (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, ditemukan perbedaan signifikan pada skor sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest, yang membuktikan bahwa aplikasi Benime efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Selain menunjukkan peningkatan skor yang signifikan, hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa data pretest dan posttest memiliki distribusi normal serta varians yang seragam, sehingga penggunaan analisis statistik parametrik dapat diterapkan secara valid. Anak-anak terlihat lebih berkonsentrasi, bersemangat, serta ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar saat menggunakan aplikasi Benime, yang menyediakan tampilan animasi, suara, serta narasi visual yang menarik.

Secara keseluruhan, aplikasi Benime layak direkomendasikan sebagai salah satu sarana pembelajaran digital yang inovatif di lingkungan pendidikan anak usia dini (PAUD). Dengan pendekatan audio visual “menyenangkan dan mendorong keterlibatan langsung, serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan serta ciri khas anak di era digital, aplikasi ini dinilai efektif dalam mendorong peningkatan kemampuan kognitif anak secara menyeluruh.

REFERENSI

Afirda Yohana Regnisia. 2020. Penerapan Taksonomi Bloom Dalam Kemampuan Berfikir Menyelesaikan Soal Geometri Pada Siswa Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*

Amrina, Amrina, Adam Mudinillah, dan Fadilatu Ulya. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Benime untuk Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas 1 di MIN 1 Solok." *Arabia* 13 (2): 191. https://doi.org/10.21043/arabia.v13i2.12510.

Arsyad Azhar, M.A 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta. : Rajawali, Pers

Arsyad, Muhammad Naharuddin, Debi Setiawati, Faizah Ulumi Firdausi, Ikip Budi, dan Utomo Abstract. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Benime Pada Matakuliah Sejarah Perekonomian Dunia." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Februari 9 (4): 632–39. https://doi.org/10.5281/zenodo.7635658.

Azizah, Annafi' Nurul 'Ilmi, Alfiani Rahmawati Putri, Auliaul Hansa Luqmanah Hakim, Chalimatus Sa'diyah, Dera Irma Fernanda, Esty Wulandari Kusumastuti, Febria Nur Hidayah Heristiana, et al. 2024. "Kognitif Dalam Perspektif Islam," 2.

Dunggio, Tiarahikma R., Nurhayati Tine, dan Icam Sutisna. 2024. "Pengaruh Media Short Story Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B." *Student Journal of Early Childhood Education* 4 (1): 11–19. https://doi.org/10.37411/sjece.v4i1.2044.

Efiawati, Efiawati, Debibik Nabilatul Fauziyah, Rina Syafrida, dan Asmidar Parapat. 2021. "Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD MPA Daycare." Al-Athfaal: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 172–86. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.9676.

Fauziah Nur. 2019. *Pengembangan Vidio Pembelajaran Ipa Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Berbahan Sederhana Kelas III SDN telaga Kabupaten Gorontalo*. Universitas Negeri Gorontalo

Firman, Walni, dan Laode Anhusadar. 2022. "Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 3 (2): 28–37. https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721.

Guslinda dkk. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya c. Jakad Publishing Surabaya 2018

Hijriati, Hijriati. 2017. "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood." Bunayya : *Jurnal Pendidikan Anak* 1 (2): 33. https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.2034.

Ibrahim Natalia Meri. 2023. *Pengembangan Media Vidio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Di Tk Damhil DWP UNG*. Universitas Negeri Gorontalo

Israwati, Israwati, Lukman Lukman, dan Andi Nasrawati Hamid. 2022. "Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Sultra Educational Journal* 2 (1): 1–9. https://doi.org/10.54297/seduj.v2i1.214.

Izzuddin, Ahmad. 2021. "E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains." Oktober 3 (3): 542–57.

https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi.

Khadijah, Khadijah, dan Nurul Amelia. 2020. "Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." Al-Athfaal: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (1): 69–82. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508.

Mani Marice Huru. 2022. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Big Book Pada Anak Kelompok A di Tk Irama Jaya Desa Ulapato A Kecamatan Telaga Biru Kabupaten Gorontalo*. Universitas Negeri Gorontalo

Ma'ruf Wahyuni D. *2023 Pengembangan Media Pembelajaran Patung (Papan Hitung) Untuk Pengenalan Konsep Bilangan Pada Kelompok B Tk Kembang Dahlia II Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo*. Universitas Negeri Gorontalo

Munggol Eni AsTuti M. 2021. *Pengaruh Permainan Menangkap Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tk Brawijaya Kelurahan Mongondow Kecamatan Kotamubagu Selatan*. Universitas Negeri Gorontalo.

Mustaghfaroh, Kharisma Sabbihatul, Fatra Nonggala Putra, dan Ratika Sekar Ajeng Ananingtyas. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya." *Journal Automation Computer Information System* 1 (2): 100–109. https://doi.org/10.47134/jacis.v1i2.22.

Novitasari, Yesi. 2018. "Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"." PAUD Lectura: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 (01): 82–90. https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007.

Pangarti, Wanda Mingga, dan Yaswinda Yaswinda. 2023. "Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 7 (3): 2589–99. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4407.

Putri, Vindy Lestari. 2021. "Pengembangan Media frueelin untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 5 (02): 155–63. https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan.

Rochman, dan Ichsan. 2021. "Pengaruh Beban Kerja Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt Honda Daya Anugrah Mandiri Cabang Sukabumi." Mahasiswa Manajemen 2 (1): 1–22. https://journal.stiepasim.ac.id/index.php/JMM/article/view/130.

Shofia, Maghfiroh, dan Suryana Dadan. 2021. "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05 (01): 1560–61.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuanlitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung : ALFABETA.

Sukmono Nur Dewi, dkk. 2022. Stimulasi Perkembangan KOgnitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygosky VS Piaget Prespektif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Sutisna Icam & Laiya Sri Wahyuningsi. 2020. *Metode Pengembangan KOgnitif Anak Usia Dini. Gorntalo*. UNG Press Gorontalo

Wulandari, Heny, Kanada Komariah, dan Widya Nabilla. 2022. "Pengembangan

Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." Murhum : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (1): 78–89. https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91.

Yarshal, Dinda, Universitas Muslim, dan Nusantara Al-washliyah Medan. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS BENIME TEMA PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP PADA SISWA KELAS III SDN 101893 BANGUN REJO PENDAHULUAN BerdasarkanPermendikbud No . 22 tahun 2016 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidik." *Jurnal Handayani* 12 (2): 125–32.

Zulkifli N, Handy Ferdiansyah, Rita Gustianti, Wahyudi Sofyan. 2022. "Pengaruh Penggunaan Aplikas Benime Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Otomatisasi Tataniaga Kelola Perkatoran." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4:1349–58.