

## ***Efforts To Improve Cognitive Abilities In Early Childhood Through The Use Of The Educational Toy "Magic Box" At Anisa Kindergarten***

### **Upaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Ajaib Di TK Anisa**

**Prisilia Mudita<sup>1</sup>, Ahmad Afandi<sup>2</sup>, Firman Ashadi<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI ARGOPURO Jember, Jawa Timur<sup>1,2,3</sup>

Email: [prisiliamudita43@gmail.com](mailto:prisiliamudita43@gmail.com)<sup>1</sup>, [aafandi832@gmail.com](mailto:aafandi832@gmail.com)<sup>2</sup>, [blueisfirman@gmail.com](mailto:blueisfirman@gmail.com)<sup>3</sup>

\*Corresponding Author

---

Received : 10 September 2025, Revised : 26 October 2025, Accepted : 20 November 2025

---

#### **ABSTRACT**

*This study aims to improve the cognitive abilities of early childhood through the use of the Educational Toy (APE) "Magic Box." The underlying problem of this research is the lack of adequate cognitive stimulation provided to young children during learning activities, which results in less optimal development in thinking skills, shape recognition, and problem-solving abilities. The "Magic Box" educational toy was chosen because it is an engaging learning medium that aligns with children's developmental stages and can effectively stimulate cognitive skills through play-based activities. The general objective of this study is to enhance the cognitive abilities of early childhood using the "Magic Box" educational toy. Meanwhile, the specific objectives are: (1) to identify children's cognitive development before the use of the "Magic Box" educational toy, (2) to determine the improvement in children's cognitive abilities after using the "Magic Box" educational toy, and (3) to describe children's responses to learning activities using the "Magic Box" educational toy. This research employs a Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in several stages (cycles) with children aged 4–5 years. Data collection techniques include observation and documentation, while data analysis is carried out using a percentage achievement formula. It is expected that through the use of the "Magic Box" educational toy, children's cognitive development will improve significantly and joyfully in accordance with their developmental stages.*

**Keywords:** Cognitive Abilities, Early Childhood, Educational Play Tools.

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kotak Ajaib. Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah masih rendahnya stimulasi kognitif yang diberikan kepada anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak belum berkembang secara optimal dalam hal berpikir, mengenal bentuk, serta memecahkan masalah. APE kotak ajaib dipilih karena merupakan media pembelajaran yang menarik, sesuai tahap perkembangan anak, dan mampu menstimulasi kemampuan kognitif melalui aktivitas bermain. Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan APE kotak ajaib. Sementara itu, tujuan khusus dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui perkembangan kognitif anak sebelum penggunaan APE kotak ajaib, (2) mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penggunaan APE kotak ajaib, dan (3) mendeskripsikan respon anak terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan APE kotak ajaib. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dilakukan secara bertahap dalam beberapa siklus pada anak usia 4–5 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan rumus persentase capaian. Diharapkan melalui penggunaan APE kotak ajaib, perkembangan kognitif anak dapat meningkat secara signifikan dan menyenangkan sesuai dengan tahap usia mereka.

**Kata Kunci:** Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif.

## **1. Pendahuluan**

Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0 sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan watak, karakter, sifat dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia emas atau disebut juga *golden age* karena dalam usia tersebut otak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, sehingga kegiatan pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Pendidikan anak usia dini harus mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak baik aspek perkembangan fisik maupun psikis, yaitu Nilai agama dan moral, social emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Usia dini merupakan usia emas atau *golden age* yaitu masa di mana kemampuan otak untuk menyerap informasi sangat tinggi, apapun informasi yang diberikan akan berdampak kuat bagi anak pada masa kemudian rentang waktu masa *golde age*, yaitu 0-2 tahun, 0-3 tahun, 0-5 tahun atau 0-8 tahun (Hasanah & Fajri, 2022).

Anak usia dini ini merupakan anak yang usianya kisaran 0-8 tahun. Pada masa anak mulai berkembang pesat yang dinamakan masa *golden age*, yaitu masa dimana perkembangan otak anak mencapai 80%. Perkembangan tersebut meliputi enam aspek, yaitu fisik motorik, sosial emosional, seni, bahasa, moral agama, dan kognitif. anak usia dini merupakan kelompok yang sedang dalam proses perkembangan dan pertumbuhan. Salah satu aspeknya adalah melatih kemampuan kognitif. Pada tahap ini anak mengalami masa sensitif, anak mendapatkan stimulus atau rangsangan pengetahuan dari luar diri mereka. Oleh karena itu, pemberian stimulus atau rangsangan dimulai sejak usia dini itu anak usia dini merupakan kelompok yang sedang dalam proses perkembangan dan pertumbuhan. Salah satu aspeknya adalah melatih kemampuan kognitif. Pada tahap ini anak mengalami masa sensitif, anak mendapatkan stimulus atau rangsangan pengetahuan dari luar diri mereka. Oleh karena itu, pemberian stimulus atau rangsangan dimulai sejak usia dini itu (Afifah et al., 2023).

Kemampuan perkembangan kognitif juga harus dikembangkan selayaknya kemampuan perkembangan yang lainnya. Kognitif juga mengalami perkembangan tahap demi tahap menuju kesempurnaan atau kematangannya. Sederhananya, kognitif dimengerti sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan meakukan penalaan dan pemecahan masalah. Kemampuan kognitif yang berkembang akan memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan umum lainnya sehingga dapat menjalankan fungsinya dalam interaksi bermasyarakat secara luas. Definisi kognitif adalah proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau kejadian, aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi. dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan, berpikir secara abstrak, dan mengolah informasi melalui panca indera. Perkembangan kognitif pada usia ini berada di Tahap Pra Operasional (Afifah et al., 2023).

Alat permainan edukatif (APE) telah menjadi sebuah kebutuhan strategik dalam pembelajaran anak usia dini karena sarat dengan muatan pendidikan yang sesuai dengan pertumbuhan mereka APE adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Di sinilah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yakni sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi psikologis siswa. Alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memiliki ciri-ciri tertentu. permainan itu diajukan untuk anak usia dini; berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia

dini; dapat digunakan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna; keamanan bagi anak; perancangan bertujuan mendorong aktivitas dan kreativitas anak usia dini; sifatnya konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan (Muqdamien et al., 2021).

Penelitian oleh (Karimah & Sa'diah, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan APE Pohon Angka efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Anak-anak yang bermain sambil belajar dengan media ini mengalami peningkatan dalam mengenal angka, berhitung dasar, serta memahami urutan dan pola. APE dirancang menarik dan mendorong anak belajar melalui pengalaman langsung, seperti menempelkan angka sesuai urutan. Aktivitas ini merangsang logika, konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan memecahkan masalah. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif terbukti mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Anisa, diketahui bahwa sebagian anak usia 4–5 tahun masih belum mampu mengenali bentuk dan warna dengan baik. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, segi empat, dan segi panjang. serta warna-warna utama. Hal ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah APE Kotak Ajaib, yaitu alat permainan yang berisi aneka benda dengan beragam warna dan bentuk. Dalam kegiatan bermain, anak diajak untuk membuka kotak, memilih benda di dalamnya, dan menyebutkan bentuk serta warnanya. Proses ini mendorong anak untuk lebih aktif, meningkatkan konsentrasi, serta melatih kemampuan berpikir dan daya ingat mereka. Dengan penerapan APE Kotak Ajaib, diharapkan anak-anak usia 4–5 tahun menjadi lebih mudah dalam mengenali bentuk dan warna, sehingga perkembangan kognitif mereka dapat berjalan secara maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan APE Kotak Ajaib dalam meningkatkan oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana penggunaan Alat Permainan Edukatif Kotak Ajaib dapat menjadi Upaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun di Tk anisa.

## **2. Metodologi**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart sebagaimana dikutip dari Kognitif et al. (2025). Model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Anisa melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kotak Ajaib.

Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi masalah utama di kelas, yaitu rendahnya kemampuan anak dalam membedakan warna, bentuk, angka, serta logika berpikir. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti menyusun rencana tindakan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, penyediaan alat dan bahan, penyusunan instrumen observasi dan dokumentasi, serta penetapan indikator keberhasilan. Seluruh perencanaan disiapkan untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan APE Kotak Ajaib dalam pembelajaran.

Tahap tindakan dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran sesuai rencana yang telah disusun. Anak-anak diajak bermain menggunakan Kotak Ajaib untuk menstimulasi kemampuan mengenal dan mengelompokkan warna dan bentuk, meningkatkan daya ingat, serta mengembangkan logika berpikir melalui kegiatan eksploratif. Suasana belajar dirancang menyenangkan dan interaktif agar anak lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan.

Selama tahap observasi, peneliti mengamati perilaku, respons, serta perkembangan kemampuan kognitif anak selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam observasi meliputi lembar penilaian perkembangan anak, dokumentasi foto atau video, dan catatan lapangan. Observasi difokuskan pada indikator kemampuan menyebutkan,

mengenali, dan membedakan warna maupun bentuk.

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh tindakan dan pengamatan selesai. Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil yang diperoleh untuk mengetahui efektivitas APE Kotak Ajaib dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, mengidentifikasi kendala yang muncul, serta menyusun perbaikan untuk siklus berikutnya. Jika hasil pada siklus I belum optimal, maka dilakukan perencanaan ulang pada siklus II hingga mencapai hasil yang diharapkan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik persentase berdasarkan indikator perkembangan kognitif sesuai Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Kriteria penilaian terdiri dari BB, MB, BSH, dan BSB. Siklus penelitian dinyatakan berhasil apabila sedikitnya 75% anak mencapai kategori BSH atau BSB.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Pelaksanaan Siklus 1

##### A. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang bertopik tentang benda benda di sekitarku dan sub topik bentuk geometri, alat dan bahan yang sesuai dengan RPPH yaitu gambar bentuk geometri.

##### B. Pelaksanaan

Siklus 1 dilaksanakan selama satu hari pada tanggal 22 September 2025 dengan jumlah anak sebanyak 10 anak Kelompok A usia 4-5 tahun di TK Anisa Kegiatan anak menyebutkan bentuk geometri dan menggambar bentuk geometri sesuai contoh.

##### C. Observasi

Observasi dilakukan terhadap 10 anak usia 4–5 tahun pada kegiatan dapat menyebutkan bentuk geometri dan menggambar bentuk geometri sesuai dengan contoh.

Penilaian menggunakan skala:

BB (Belum Berkembang) = 0%-25%

MB (Mulai Berkembang) = 26%-50%

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 51%-75%

BSB (Berkembang Sangat Baik) = 76%-100%

**Tabel 1. Hasil Observasi Indikator 1 pada siklus 1**

No	Nama Anak	Skor	Presentase
1	Ern	1	25%
2	Slmn	2	50%
3	Nvl	1	25%
4	Syfk	1	25%
5	Zhra	2	50%
6	Una	2	50%
7	Zla	1	25%
8	Frmn	1	50%
9	Al	1	25%
10	Dva	2	50%

**Tabel 2. Hasil Observasi Indikator 2 pada siklus 1**

No	Nama anak	Skor	Presentase
1	Ern	2	50%
2	Slmn	2	50%
3	Nvl	2	50%
4	Syfk	2	50%
5	Zhra	2	50%

6	Una	2	50%
7	Zla	1	25%
8	Frmn	1	25%
9	Al	1	25%
10	Dva	1	25%

**Tabel 3. Hasil perhitungan observasi anak pada Siklus 1**

	Nama anak	Indikator 1	Indikator 2	Skor rata-rata	Kategori
1	Ern	1	2	37,5%	MB
2	Slmn	2	2	50%	MB
3	Nvl	1	2	37,5%	MB
4	Syfk	1	2	37,5%	MB
5	Zhra	2	2	50%	MB
6	Una	2	2	50%	MB
7	Zla	1	1	25%	BB
8	Frmn	1	1	25%	BB
9	Al	1	1	25%	BB
10	Dva	2	1	37,5%	BB
	Rata-Rata			3	

Berdasarkan hasil observasi pada table diatas, dapat diketahui bahwa Sebagian besar anak (30%) 3 anak berada pada kategori (BB), dan (70%) 7 anak berada pada kategori (MB).

**Tabel 4. Kategori Karaktersitik Siswa**

Kategori	Jumlah Siswa	Presentase	Hasil
BB	3 Siswa	$P = \frac{3}{10} \times 100\%$	30%
MB	7 Siswa	$P = \frac{7}{10} \times 100\%$	70%
BSH	0 Siswa	$P = \frac{0}{10} \times 100\%$	0%
BSB	0 Siswa	$P = \frac{0}{10} \times 100\%$	0%

#### D. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan mengelompokkan bentuk geometri melalui APE Kotak Ajaib belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) 3 anak 30 % dan 7 anak 70% mencapai kategori Mulai Berkembang (MB). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus I masih perlu perbaikan, terutama dalam hal meningkatkan keaktifan anak dan memberikan kesempatan berulang untuk mengenal bentuk geometri. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan, antara lain menambah variasi permainan, memberikan contoh yang lebih konkret, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan agar anak lebih termotivasi untuk belajar.

### Pelaksanaan Siklus 2

#### A. Perencanaan

Guru menyiapkan Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) dengan topik benda di sekitarku dan sub topik bentuk geometri dengan alat dan bahan yang sesuai dengan RPPH yaitu APE Kotak Ajaib dan benda nyata yang mempunyai bentuk geometri seperti CD, piring, buku dan sebagainya, berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, beberapa anak masih belum mampu

menyebutkan bentuk geometri dengan benar dan belum mampu mengetahui gambar bentuk geometri. Oleh karena itu, pada siklus II dirancang perbaikan pembelajaran dengan menggunakan APE Kotak Ajaib dan anak menggambar bentuk geometri sesuai dengan benda nyata di sekitarnya.

**B. Pelaksanaan**

Siklus II dilaksanakan selama satu hari pada tanggal 24 September 2025 dengan jumlah anak sebanyak 10 anak Kelompok A usia 4-5 tahun di TK Anisa dengan Kegiatan anak memasukkan bentuk geometri pada kotak Ajaib sesuai dengan bentuk lubang geometrinya, anak menggambar bentuk geometri sesuai dengan benda nyata di sekitarnya.

**C. Observasi dilakukan terhadap 10 anak usia 4–5 tahun pada kegiatan mengenal bentuk geometri menggunakan APE Kotak Ajaib dan benda nyata di sekitarnya.**

Penilaian menggunakan skala:

BB (Belum Berkembang) = 0%-25%

MB (Mulai Berkembang) = 26%-50%

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 51%-75%

BSB (Berkembang Sangat Baik) = 76%-100%

**Tabel 5. Hasil Observasi Indikator 1 pada siklus II**

No	Nama Anak	Skor	Presentase
1	Ern	4	100%
2	Slmn	4	100%
3	Nvl	4	100%
4	Syfk	3	75%
5	Zhra	4	100%
6	Una	4	100%
7	Zla	3	75%
8	Frmn	3	75%
9	Al	3	75%
10	Dva	3	75%

**Tabel 6. Hasil Observasi Indikator 2 pada siklus II**

No	Nama anak	Skor	Presentase
1	Ern	4	100%
2	Slmn	4	100%
3	Nvl	4	100%
4	Syfk	4	100%
5	Zhra	4	100%
6	Una	4	100%
7	Zla	4	100%
8	Frmn	3	75%
9	Al	3	75%
10	Dva	4	100%

**Tabel 7. Hasil perhitungan observasi anak pada Siklus 2**

No	Nama anak	Indikator 1	Indikator 2	Skor rata-rata	Kategori
1	Ern	4	4	100%	BSB
2	Slmn	4	4	100%	BSB
3	Nvl	4	4	100%	BSB
4	Syfk	3	4	87,5%	BSB
5	Zhra	4	4	100%	BSB

6	Una	4	4	100%	BSB
7	Zla	3	4	87,5%	BSB
8	Fmn	3	3	75%	BSH
9	Al	3	3	75%	BSH
10	Dva	3	4	87,5%	BSB
Rata-Rata				6,9	

Hasil perhitungan anak kategori BSB = 8 anak (80%), dan anak kategori BSH = 2 anak (20%).

#### D. Refleksi

Hasil observasi menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan mencocokkan bentuk geometri. Anak tampak lebih antusias dan fokus saat menggunakan APE Kotak Ajaib Geometri. Sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan bentuk dengan benar serta dapat mencocokkan benda nyata sesuai bentuk yang diperlihatkan guru.

Dengan tercapainya 80% anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 20% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), maka indikator keberhasilan telah terpenuhi. Dengan demikian, tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil, dan penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Siklus I, diperoleh bahwa kemampuan anak dalam mengenal dan mengelompokkan bentuk geometri melalui penggunaan APE Kotak Ajaib masih tergolong rendah. Dari 10 anak, sebanyak 3 anak (30%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 7 anak (70%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memerlukan bimbingan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Anak juga belum mampu mencocokkan bentuk geometri dengan benda nyata di sekitarnya secara mandiri. Faktor yang memengaruhi hasil tersebut antara lain:

1. Anak belum terbiasa mengenal bentuk geometri secara konkret.
2. Kegiatan pembelajaran masih kurang bervariasi dan belum sepenuhnya menarik perhatian anak.
3. Guru belum memberikan kesempatan yang cukup bagi anak untuk berlatih secara berulang.

Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada Siklus II dengan menambah variasi permainan, menghadirkan benda nyata di sekitar anak, memperbanyak kesempatan eksplorasi, serta menggunakan lagu "Bentuk-bentuk di Sekitarku" untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil observasi. Sebanyak 8 anak (80%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 2 anak (20%) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB maupun MB.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan APE Kotak Ajaib Geometri secara kreatif dan interaktif mampu membantu anak memahami konsep bentuk secara konkret. Anak menjadi lebih aktif, antusias, dan berani menjawab saat menyebutkan bentuk-bentuk geometri. Selain itu, mereka juga mampu mengelompokkan dan mencocokkan benda nyata di sekitar sesuai dengan bentuk yang telah dikenalnya. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan pada Siklus II berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri, karena pembelajaran dirancang lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual dengan kehidupan anak sehari-hari.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE Kotak Ajaib Geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun dalam mengenal dan mencocokkan bentuk geometri.

Hal ini terlihat dari peningkatan hasil observasi antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, kemampuan anak masih rendah dengan 30% anak dalam kategori BB dan 70% anak dalam kategori MB. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, hasil meningkat menjadi 80% anak kategori BSB dan 20% anak kategori BSH. Kegiatan pembelajaran yang interaktif, menggunakan lagu, benda nyata, serta kesempatan eksplorasi berulang terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir anak dalam mengenal bentuk geometri. Dengan tercapainya indikator keberhasilan, yaitu lebih dari 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB), maka tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan sampai pada siklus ini.

## References

- Adolph, R. (2021). PEMANFAATAN APE UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. 1–23.
- Afifah, S. N., Rosowati, A., Laila, R., Nadziroh, F. N., & Amanatin, H. (2023). Pengaruh Pengenalan Huruf Abjad Melalui Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tarbiyatul Islamiyah. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 3(2), 145–146.
- Anak, P., & Dini, U. (2023). Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam. June.
- Andayani, S. (2021). Karakteristik perkembangan anak usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(2), 200–212.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- HASANAH, U., & FAJRI, N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Ismail, M. H., Halimah, L., Hopiani, A., & AM, M. A. (2023). Penguatan Kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Pangandaran dalam Implementasi Merdeka Bermain melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(3), 223–232. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>
- Karimah, A., & Sa'diah, H. (2022). Upaya Peningkatan Kognitif Anak Dengan Alat Permainan Edukatif Pohon Angka. *Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 85–88. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v2i2.2221>
- Kognitif, K., Di, A., & Lil, K. (2025). PENGGUNAAN APE MAGIC BOX DALAM MENINGKATKAN. 2(2), 288–302.
- Listyaningsih, E., Nugraheni, N., & Yuliasih, I. B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Tarl Model PBL Dalam Matematika Kelas V SDN Bendan Ngisor. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 620–627.
- Lukman Nurchakim AL-KASYAF, P. A. D. T. (2023). *Jurnal Egileaner. PERAN AKAL DALAM TAFSIR AL-KASYAF*, 1(1), 1–12.
- Luthfillah, N., Yusuf Muslih, H., & Rahman, T. (2022). Analisis Pengembangan Bahasa Dan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i1.2128>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Putri, H., & Harfiani, R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Alat Permainan Edukatif Kereta Api Pintar pada Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 191–202. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.512>
- Salma, R., Septi, W. A. D., & Hayati, R. (2020). PENGEMBANGAN\_KOGNITIF\_ANAK\_USIA\_DINI\_Teo (1).



Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17–24.  
<https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>