JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)
Volume 9, Nomor 2, Juli 2026, pp. 374-381
ISSN 2599-2759 (online), 2614-4387 (print)
DOI: https://doi.org/10.31537/jecie.v9i2.3223

Implementasi Permainan Domino Sebagai Upaya Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 Tahun di RA Raihan Persis 27

Resi Resviani[1)], Wafa Tajul Arifah[2)], Wina Herliana[3)] , Budi Iskandar[4)]

[1,2,3,4)] Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No. 8 Tasikmalaya, Indonesia
[*)] Email corresponding author: resiresviani02@upi.edu

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan periode *golden age* di mana otak mengalami pertumbuhan pesat mencapai 80% dari kapasitas orang dewasa, sehingga membutuhkan stimulasi berkualitas tinggi. Perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek krusial yang memerlukan perhatian serius agar anak mencapai kesiapan belajar yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan permainan domino dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5 tahun di RA Raihan Persis 27. Metode yang diterapkan ialah deskriptif kualitatif melalui pendekatan studi kasus naratif. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu wawancara bersama Guru, observasi aktivitas anak saat bermain, dokumentasi, dan studi literatur. Subjek penelitian dipilih secara *purposive*, yang terdiri dari dua anak berusia 5 tahun (satu laki-laki dan satu perempuan). Analisis data yang digunakan yaitu model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil observasi menggambarkan bahwa implementasi permainan domino efektif menstimulasi perkembangan kognitif anak secara positif. Pada indikator menghitung jumlah titik domino 1-6, kedua anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada indikator simbol bilangan, keduanya berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sementara itu, untuk indikator mengurutkan kartu, anak laki-laki mencapai kategori BSH sedangkan anak perempuan ada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Secara keseluruhan, permainan domino terbukti mampu melatih fokus, ketelitian, pemecahan masalah, serta kemampuan berpikir logis dan numerasi dasar anak melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Kata kunci: *Perkembangan Kognitif, Anak Usai Dini, Permainan Domino, Media Edukatif, Belajar Sambil Bermain*

Abstract

Abstract: Early Childhood Education (PAUD) is a golden age period during which the brain experiences rapid growth, reaching 80% of adult capacity, thus requiring high-quality stimulation. Cognitive development is a crucial aspect that requires serious attention to ensure children achieve optimal learning readiness. This study aims to describe and analyze the implementation of domino games to stimulate the cognitive development of 5-year-old children at RA Raihan Persis 27. The method used was descriptive qualitative through a narrative case study approach. Data collection was conducted through several methods: interviews with teachers, observation of children's play activities, documentation, and literature review. The research subjects were selected purposively, consisting of two 5-year-old children (one boy and one girl). Data analysis used the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana. The observation results illustrate that the implementation of domino games effectively stimulates children's cognitive development in a positive way. For the indicator of counting the number of dots on dominoes 1-6, both children achieved the Very Good Development (BSB) category. For the number symbol indicator, both children achieved the Development According to Expectations (BSH) category. Meanwhile, for the card sorting indicator, boys reached the BSH category, while girls were in the Beginning to Develop (MB) category. Overall, domino games have been proven to develop children's focus, accuracy, problem-solving, logical thinking, and basic numeracy skills through enjoyable, hands-on experiences.

Keywords: *Cognitive Development; Early Childhood; Domino Game; Educational Media; Learning through Play*

Copyright (c) 2026 JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education).
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah filar utama untuk membentuk karakter dan kecerdasan manusia. Masa anak usia dini, khususnya masa usia 0 hingga 6 tahun, dikenal sebagai "periode emas" atau golden age, yang ditandai dengan perkembangan otak yang pesat serta perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pada periode ini, otak anak mengalami pertumbuhan yang hebat, mencapai hingga 80% dari kapasitas otak orang dewasa (Mulyasa, 2012). Hal ini menjadikan masa anak usia dini sebagai waktu paling strategis untuk memberikan stimulasi pendidikan berkualitas tinggi. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diartikan sebagai bentuk pembinaan bagi anak usia 0 hingga 6 tahun. Program ini berfokus pada pemberian stimulus edukatif guna menunjang tumbuh kembang fisik maupun mental, sehingga anak lebih siap melangkah ke jenjang pendidikan berikutnya. Dalam periode emas ini, semua aspek perkembangan anak berlangsung secara bersamaan, meliputi kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik halus dan kasar, serta agama dan moral (Sujiono, 2009). Apabila stimulasi yang tepat diberikan pada periode ini, perkembangan anak akan berlangsung secara optimal dan menyeluruh. Para ahli pendidikan menegaskan bahwa investasi terbaik dalam pendidikan adalah investasi pada anak usia dini. Bloom (dalam Santrock, 2011) menyatakan bahwa setengah dari potensi intelektual seseorang terbentuk pada usia empat tahun, dan dua pertiga lainnya berkembang sebelum usia delapan tahun. Oleh karena itu, intervensi pendidikan yang dilaksanakan sejak dini akan memberikan dampak jangka panjang yang matang terhadap kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek krusial yang memerlukan perhatian serius dalam pendidikan anak usia dini. Secara umum, perkembangan kognitif didefinisikan sebagai perubahan dalam kemampuan berpikir atau intelektual anak, yang mencakup proses memahami, mengingat, memecahkan masalah, mengklasifikasikan, dan mengambil keputusan (Piaget dalam Santrock, 2011). Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam empat tahap, dan anak usia 5 tahun berada pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), yaitu periode di mana anak mulai menggunakan simbol, bahasa, dan imajinasi dalam berpikirnya. Pada usia 5 tahun, anak umumnya sudah memiliki kemampuan untuk mengenal konsep bilangan dan melakukan penghitungan sederhana, mengelompokkan benda dengan kategori seperti bentuk, warna, dan ukuran, memahami hubungan sebab-akibat sederhana, serta mengingat urutan kejadian dalam kehidupan sehari-hari (Papalia, Olds, & Feldman, 2009). Kemampuan-kemampuan ini merupakan indikator perkembangan kognitif yang perlu diberi stimulasi secara matang supaya berkembang sesuai dengan tahap usia anak.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menetapkan bahwa capaian perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun meliputi: (1) kemampuan belajar dan pemecahan masalah, seperti mencocokkan benda berdasarkan fungsinya; (2) berpikir logis, seperti mengenal pola dan konsep bilangan; serta (3) berpikir kritis, seperti menyebutkan lambang bilangan 1–10. Indikator-indikator ini menjadi pegangan penting bagi para pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang tepat. 3. Pentingnya Stimulasi Kognitif Sejak Dini Stimulasi merupakan bentuk masukan dari lingkungan luar untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Dalam konteks perkembangan kognitif, stimulasi yang tepat dan terencana membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, dan kecerdasannya sejak usia dini (Soetjiningsih, 2012).

Otak anak pada masa usia dini memiliki plastisitas yang sangat tinggi, artinya sangat responsif terhadap pengalaman dan rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Penelitian di bidang neurosains menunjukkan bahwa stimulasi yang kaya pada tahun-tahun pertama kehidupan anak dapat membentuk koneksi saraf (sinapsis) yang kuat di dalam otak. Sebaliknya, kekurangan stimulasi pada periode ini dapat menyebabkan hambatan

perkembangan kognitif yang sulit diperbaiki di kemudian hari (Shonkoff & Phillips, 2000). Dengan demikian, memberikan stimulasi kognitif berkualitas tinggi pada anak usia dini bukan sekadar pilihan, melainkan suatu keharusan dalam pendidikan anak usia dini. Bentuk stimulasi kognitif yang paling baik bagi anak kecil adalah stimulasi yang diberikan melalui bermain. Bermain memberikan anak pengalaman langsung yang bermakna, merangsang rasa ingin tahu, mendorong eksplorasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir dengan cara yang membuat senang dan tanpa tekanan (Vygotsky dalam Berk & Winsler, 1995).

Melalui bermain, anak secara alamiah belajar memecahkan masalah, membuat keputusan, dan membangun pemahaman tentang dunia di sekitar mereka. 4. Bermain sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Bermain adalah kegiatan yang paling alami dan menyenangkan bagi anak usia dini. Melalui bermain, anak tidak hanya merasakan kegembiraan, tetapi juga belajar dan berkembang secara holistik. Hurlock (1978) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya; namun justru melalui proses inilah anak memperoleh pengalaman belajar yang berharga. Oleh karena itu, pendekatan "belajar melalui bermain" telah menjadi filosofi sentral dalam pendidikan anak usia dini. Permainan edukatif merupakan jenis permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, mengandung unsur-unsur yang dapat menstimulasi perkembangan anak secara optimal.

Domino adalah permainan papan klasik yang dikenal luas di seluruh dunia. Secara tradisional, domino dimainkan menggunakan kepingan persegi panjang yang dibagi menjadi dua bagian, masing-masing ditandai dengan titik-titik dari 0 hingga 6 yang merepresentasikan nilai angka. Pada ranah pendidikan anak usia dini, domino telah diadaptasi menjadi alat permainan edukasi yang dapat disamakan dengan gambar, warna, huruf, atau angka sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Novitasari, 2016). Permainan domino menawarkan berbagai manfaat kognitif yang sangat relevan dengan kebutuhan perkembangan anak usia 5 tahun. Pertama, permainan ini mengembangkan kemampuan mencocokkan karena anak harus menemukan kepingan yang tepat untuk disambungkan. Kedua, domino menstimulasi kemampuan berhitung dan pengenalan angka secara kontekstual. Ketiga, bermain domino menumbuhkan kemampuan berpikir logis dan perencanaan strategis karena anak harus merencanakan langkah berikutnya. Keempat, permainan ini meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak karena mereka harus mengamati dan mengingat kepingan yang sudah dimainkan (Patmonodewo, 2003).

Penelitian Yuniarni (2015) menggambarkan bahwa penggunaan permainan domino bergambar dapat secara signifikan mengembangkan keterampilan berpikir pada anak usia dini, khususnya dalam hal pengenalan konsep bilangan dan kemampuan mencocokkan. Selain itu, Wahyuni (2018) juga membuktikan bahwa permainan domino angka baik dalam memperkuat keterampilan berhitung dasar anak Kelompok A di taman kanak-kanak. Temuan-temuan ini memperkuat posisi permainan domino sebagai alat stimulasi kognitif yang valid dan andal dalam pendidikan anak usia dini. Tujuan Penelitian Berdasarkan latar belakang dan kajian penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mendeskripsikan dan meneliti pelaksanaan permainan domino sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5 tahun di RA Raihan.

Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan proses pelaksanaan permainan domino dalam kegiatan pembelajaran anak usia 5 tahun di RA Raihan; (2) menganalisis aspek-aspek perkembangan kognitif yang dapat distimulasi melalui permainan domino; dan (3) mendata faktor pendukung dan penghambat dalam melaksanakan permainan domino sebagai media stimulasi kognitif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dedikasi material berupa pengayaan khazanah penelitian ilmiah di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai penggunaan permainan edukatif sebagai media stimulasi kognitif. Secara praktis, penelitian ini berharap bisa menjadi referensi untuk para pendidik PAUD dalam

menyusun dan melaksanakan kegiatan bermain yang dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan masukan yang berharga bagi lembaga RA Raihan untuk meningkatkan program pembelajaran berbasis permainan yang lebih berkualitas dan keterbaruan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus naratif yang digabungkan langsung ke dalam satu kesatuan prosedur pelaksanaan. Penelitian dilaksanakan secara efektif dalam waktu satu hari, yaitu pada hari Selasa, 5 Mei 2026, bertempat di RA Raihan Persis 27, Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Narasumber dalam penelitian ini yaitu Guru RA Raihan Persis 27, sedangkan jenis data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif berupa deskripsi tindakan, kata-kata, serta pola interaksi anak usia 5 tahun saat bermain. Proses pengumpulan data lapangan difokuskan pada area taman yang dikondisikan sebagai tempat interaksi utama.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik yang saling mendukung, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Wawancara tatap muka dilakukan bersama Kepala Sekolah menggunakan instrumen panduan wawancara semi-terstruktur untuk menggali informasi komprehensif mengenai kebijakan stimulasi kognitif. Observasi dilakukan dengan melihat proses anak saat melakukan permainan domino. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dokumen autentik dan foto nyata aktivitas anak. Sementara itu, studi literatur dilakukan dengan menelaah materi relevan dari jurnal bereputasi terkait perkembangan kognitif anak usia dini untuk memperkuat dasar teoretis.

Implementasi permainan domino sebagai media stimulasi kognitif dalam penelitian ini mengacu dan dievaluasi menurut metode yang diusulkan oleh Zulkifli (1994), dengan modifikasi pada alat permainan dan durasi waktu. Dalam kasus penelitian ini, anak-anak usia 5 tahun distimulasi menggunakan kartu domino yang difokuskan dari angka 1-6. Seluruh data mentah yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif berbasis interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana. Tahapan analisis data meliputi tiga proses utama: kondensasi data berupa pemilahan dan pengodean (*coding*) transkrip hasil wawancara ; pengolahan data dalam bentuk teks naratif yang terstruktur dan sistematis ; serta perumusan Simpulan dan Pengujian Akurasi Data melalui teknik cek silang (*cross-check*) data lapangan untuk memastikan hasil analisis yang diperoleh bersifat valid, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi permainan domino pada anak usa 5 tahun di RA Raihan Persis 27, subjek observasi hanya dua anak usia 5 tahun, yaitu satu perempuan dan satu laki-laki . pemilihan subjek di lakukan purposive untuk memperoleh gambaran perkembangan kgnitif anak melalui implementasi permainan domino secara lebih mendalam. Observasi memperoleh hasil data perkembangan kognitif anak berdasarkan instrumen yang meliputi kemampuan mengurutkan, berhitung, mengenal lambang simbol bilanga dan ketelitian dalam mencocokan kartu domino.

Hasil obervasi menunjukan bahwa anak laki-laki pada indikator menghitung dengan ketelitian memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), mampu teliti dalam menemukan pasangan kartu sesuai tanpa bantuan guru dan menghitung jumlah titik titik domino secara cepat dan tepat. Anak laki-laki memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam indikator mengurutkan dan symbol bilangan, karena suddah mampu menyusun kartu domino 1-6 secara mandiri dan mencocokan lambing bilangan yang sesuai dengan titik-titik.

Sementara itu, hasil observasi anak perempuan pada indikator menghitung jumlah titik domino 1-6 mendapatkan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak mampu menghitung

jumlah titik-titik secara mandiri dan mampu membantu temannya. Anak perempuan memperoleh kategori Mulai Berkembang (MB) pada indikator mengurutkan kartu domino, karena masih tertukar dalam menyusun kartu domino masih mengalami kesulitan secara berurutan. Pada indikator simbol bilangan dan ketelitian, anak perempuann mendapatkan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), anak mampu mencocokan jumlah titik dengan lambang angka dan menemukan pasangan titik yang sesuai secara mandiri.

Implementaasi permainan domino menunjukan bahwa memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan kognitif ana usia 5 tahun. Anak terlihat aktif, antusias dan mampu mengikuti arahan permainan. Permainan domino membantu anak dalam mengenal angka, meningkatkan konsentrasi, berfikir logis dan ketelitian.

Permainan domino dari hasil penelitian menunjukan bahwa mampu menstimulasi kemampuan berhitung anak usia 5 tahun. Hal ini terlihat dari peroleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada keterampilan anak perempuan dan laki laki dalam menghitung jumlah titik domino 1-6. Anak mampu menghitung titik pada kartu domino secara mandiri serta menunjukan pemahaman terhadap konsep bilangan sederhana. Permainan domino memberikan pengalaman kongkret melalui benda nyata yang dapat dilihat dan dimainkan langsung oleh anak. Anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir kritis, berfikir logis dan memecahkan masalah dari stimulasi pada aspek perkembangan kognitif. (Novitasari et al., 2020) oleh karena itu, permainan domino dapat membantu perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini dan menjadi media dalam menstimulasi kemampuan numerassi anak yang efektif. Hal ini menjelaskan bahwa kemampuan berhitung 1-6 anak usia 5 tahun berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dapat di lihat pada gambar 1.



Gambar 1. Indikator Kemampuan Menghitung Jumlah Titik Pada Kartu Domino (1-6)

Kemampuan anak dalam indikator mengurutkan kartu domino menunjukan hasil yang berbeda. Anak laki laki ada pada kategori Mulai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan, anak perempuan berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) hal ini menunjukan bahwa kemampuan memahami urutan dan berfikir logis berkembang sesuai dengan karakteristik masing masing anak. Menggunakan metode bermain sambil belajar mengembangkan kemampuan berikir logis pada anak usia dini seperti bercerita, ekperiman dan demonstrasi. (Rahmadhani & Surbakti, 2022) permainan domino juga melatih anak untuk berfikir sebelum keputusan menentukan kartu yang sesuai agar permainan dapat berlanjut. Permainan ini membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis. Indikator mampu menyusun kartu domino secara berurutan atau berantai memproleh kategori yang berbeda anak laki laki BHS dan anak perempuan MB dapat di lihat dari gambar 2.



Gambar 2. Indikator Kemampuan Menyusun Kartu Domino Secara Berurutan Atau Berantai

Pada indikator symbol bilangan, kedua anak memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak mampu mmencocokan jumlah titik domino dengan lambangan yang sesuai hal ini membantu anak mengenal jumlah bnda dan symbol angka. Medis domino membantu anak memahami konsep melalui pengalaman langsung. Hal ini menjelaskan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa berada pada kategori BHS dapat dilihat dari gambar 3.



Gambar 3. Kemampuan Mencocokan Jumlah Titik Dengan Lambang Angka Yang Tepat

Melatih focus dan ketelitian melalui indikator ketelitiam dalam menemukan pasangan kartu yang sesuai anak perempuan memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan, anak laki-laki mendapatkan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), Melalui permainan domino, anak belajar memperhatikan jumlah titik dan berpikir sebelum menentukan pasangan kartu yang tepat. Kemampuan yang dimiliki berada pada kategori berbeda anak perempuan BSH dan laki laki BSB dapat di lihat pada gambar 4.



Gambar 4. Indikator Kemampuan Menemukan Pasangan Titik Titik Tanpa bantuan Guru

KESIMPULAN

Dalam penerapan pembelajaran melalui permainan domino di RA Raihan terbukti mampu meningkatkan kognitif anak usia dini. Permainan domino merupakan permainan tradisional yang cukup mampu memberikan nilai edukatif yang tinggi untuk membantu perkembangan kognitif anak. Dalam pengimplementasiannya permainan domino mampu melatih fokus anak serta ampu mengasah kemampuan berfikir kritis anak. penelitian ini membuktikan bahwa melalui permainan domino dapat membantu perkembangan kognitif anak serta melatih fokus anak dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Khalid, A., & Wahyudi, A. (1985). *Kisah Walisongo Para Penyebar Agama Islam di Tanah Jawa*. Surabaya: Karya Ilmu

Zulkifli. (1994). Sufism in Java: The Role of the Pesantren in the Maintenance of Sufism in Java. *Master Thesis*. Singapore: Australian National University.

Nur, I. M. (2001). Differing Responses to an Ahmadi Translation and Exegesis: The Holy Qur'an in Egypt and Indonesia. *Journal of Archipel*, *62*(1), 143-161.

Andriani, T. (2012). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild*, 1(1), 57–64.

Berk, L. E., & Winsler, A. (1995). *Scaffolding Children's Learning: Vygotsky and Early Childhood Education*. National Association for the Education of Young Children.

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Fitriani, A., & Hayati, N. (2019). Efektivitas Domino Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. *Agapedia Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 45–56.

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*, Jilid 1 (Edisi ke-6). Erlangga.

Kurniawati, D. (2020). *Efektivitas Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah.* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 14(2), 101–115.

Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Mulyasa, H. E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Novitasari, W. (2016). *Permainan Domino sebagai Media Pembelajaran di PAUD*. Jurnal Pendidikan Anak, 5(2), 88–97.

Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development* (edisi ke-11). McGraw-Hill.

Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.\

Rahayu, S. (2017). Pengaruh Permainan Domino Gambar terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(3), 1–7.

Rahmadhani, E., & Surbakti, A. H. (2022). *Analisis Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini melalui Permainan Montessori*. *6*(5), 5079–5090. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1894

Ramani, G. B., Siegler, R. S., & Hitti, A. (2015). Taking it to the classroom: Number board games as a small group learning activity. *Journal of Experimental Child Psychology*, 135, 1–20.

Santrock, J. W. (2011). *Child Development* (edisi ke-13). McGraw-Hill.

Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (Eds.). (2000). *From Neurons to Neighborhoods: The Science of Early Childhood Development*. National Academy Press.

Soetjiningsih, C. H. (2012). *Perkembangan Anak dari Konsepsi sampai dengan Masa Kanak-Kanak Akhir.* Jakarta: Prenada.

Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.