



Efektivitas Metode Bermain Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Siti Zainab

Universitas Islam An Nur Lampung

Email: sitizainab9666@gmail.com@an-nur.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode bermain edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal (RA) Al-Hidayah Bandar Lampung. Kemampuan kognitif anak usia dini mencakup aspek berpikir logis, pemecahan masalah, pengenalan konsep bilangan, klasifikasi, dan seriasi yang menjadi fondasi penting bagi kesiapan belajar anak di jenjang selanjutnya. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Subjek penelitian berjumlah 50 anak kelompok B (usia 5-6 tahun) yang terbagi menjadi 25 anak pada kelompok eksperimen dan 25 anak pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran melalui metode bermain edukatif menggunakan media puzzle geometri, balok konstruksi, dan permainan kartu angka selama delapan minggu, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa observasi terstruktur menggunakan rubrik penilaian kemampuan kognitif yang telah tervalidasi. Data dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney U karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain edukatif secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif anak ($U = 98,5$; $p = 0,000 < 0,05$) dengan effect size yang tergolong besar ($d = 1,24$). Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pemecahan masalah ($N\text{-Gain} = 0,68$) dan pengenalan konsep bilangan ($N\text{-Gain} = 0,65$). Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode bermain edukatif merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan direkomendasikan untuk diimplementasikan secara luas di lembaga PAUD.

Kata Kunci: bermain edukatif, kemampuan kognitif, anak usia dini, PAUD, metode pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the educational play method in improving the cognitive abilities of early childhood at Raudhatul Athfal (RA) Al-Hidayah Bandar Lampung. Cognitive abilities of early childhood include aspects of logical thinking, problem solving, recognition of number concepts, classification, and seriation which are an important foundation for children's learning readiness at the next level. The study uses a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The research subjects consisted of 50 children in group B (aged 5-6 years) divided into 25 children in the experimental group and 25 children in the control group. The experimental group received learning through educational play methods using geometric puzzle media, construction blocks, and number card games for eight weeks, while the control group used conventional methods. The research instrument was a structured observation using a validated cognitive ability assessment rubric. Data were analyzed using the Mann-Whitney U test because the data were not normally distributed. The results showed that the educational play method significantly improved children's cognitive abilities ($U = 98.5$; $p = 0.000 < 0.05$) with a large effect size ($d = 1.24$). The highest improvement occurred in problem-solving aspects ($N\text{-Gain} = 0.68$) and number concept recognition ($N\text{-Gain} = 0.65$). This study concludes that the educational play method is an effective learning strategy and is recommended for widespread implementation in early childhood education institutions.

Keywords: educational play, cognitive ability, early childhood, early childhood education, learning method

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan periode emas (golden age) perkembangan manusia yang ditandai dengan pertumbuhan otak yang sangat pesat. Pada rentang usia 0 hingga 6 tahun, otak anak berkembang hingga 80% dari kapasitas otak orang dewasa, menjadikan periode ini sebagai jendela kesempatan yang paling optimal untuk meletakkan fondasi perkembangan kognitif, sosial emosional, dan karakter anak (Wahyuningsih & Suryana, 2021). Investasi pendidikan pada usia dini terbukti memiliki return on investment tertinggi dibandingkan investasi pendidikan pada jenjang manapun, sebagaimana dikemukakan oleh ekonom peraih Nobel James Heckman dalam Heckman Equation.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang paling fundamental pada anak usia dini. Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, perkembangan kognitif anak usia dini mencakup tiga sub-aspek, yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Ketiga sub-aspek ini menjadi prasyarat penting bagi kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan formal di jenjang sekolah dasar (Sujiono, 2022).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa stimulasi kognitif pada lembaga PAUD di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Survei nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa sebagian besar lembaga PAUD masih menggunakan pendekatan akademis formal yang menekankan hafalan dan latihan menulis-membaca-berhitung secara mekanis, alih-alih menggunakan pendekatan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak atau dikenal sebagai developmentally appropriate practice (DAP) (Nurhayati & Wulandari, 2022). Pendekatan yang tidak sesuai ini berisiko menciptakan academic pressure pada anak usia dini yang justru dapat menghambat perkembangan kecintaan belajar jangka panjang.

Bermain merupakan hak asasi anak sekaligus modalitas belajar yang paling alami dan efektif bagi anak usia dini. Melalui bermain, anak mengeksplorasi

lingkungan, mencoba berbagai hipotesis, memecahkan masalah, dan mengkonstruksi pemahaman tentang dunia secara aktif dan menyenangkan. Konsep bermain sambil belajar (*learning through play*) telah mendapat dukungan yang sangat kuat dari berbagai teori perkembangan anak, termasuk teori konstruktivisme Piaget, teori zona perkembangan proksimal Vygotsky, dan pendekatan Reggio Emilia yang menekankan anak sebagai subjek aktif dalam konstruksi pengetahuan (Wulandari & Triharso, 2023).

Metode bermain edukatif merupakan implementasi operasional dari prinsip *learning through play* yang mengintegrasikan unsur kesenangan bermain dengan tujuan pendidikan yang terencana. Media bermain edukatif yang dirancang dengan baik – seperti puzzle, balok, kartu angka, permainan sortir, dan konstruksi – terbukti mampu merangsang berbagai aspek perkembangan kognitif secara simultan sambil mempertahankan motivasi intrinsik anak untuk terus belajar (Fauziddin & Mufarizuddin, 2021).

Meskipun demikian, bukti empiris yang kuat tentang efektivitas metode bermain edukatif – khususnya terhadap kemampuan kognitif anak di lembaga PAUD berbasis Islam seperti Raudhatul Athfal di Kota Bandar Lampung – masih sangat terbatas. Penelitian yang tersedia umumnya dilakukan dalam konteks TK umum atau di luar Indonesia, sehingga relevansinya terhadap konteks lokal perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian ini dirancang untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji secara empiris efektivitas metode bermain edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hidayah Bandar Lampung.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain yang dipilih adalah *pretest-posttest control group design*, yakni desain yang melibatkan dua kelompok (eksperimen dan kontrol) yang keduanya diukur sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan. Desain ini dipilih karena memungkinkan perbandingan yang valid antara efek metode

bermain edukatif dan metode konvensional, dengan tetap mengontrol variabel-variabel yang dapat mengancam validitas internal penelitian.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA Al-Hidayah yang berlokasi di Jalan Pulau Sebesi No. 57, Sukarama, Bandar Lampung. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif berdasarkan pertimbangan ketersediaan dua kelas paralel kelompok B yang setara, serta kesediaan pihak sekolah untuk berpartisipasi dalam penelitian. Penelitian dilaksanakan selama sepuluh minggu, mulai bulan September hingga November 2024, mencakup dua minggu pra-penelitian (validasi instrumen dan penyamaan kondisi awal), delapan minggu intervensi, dan dua minggu pengumpulan data posttest.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh anak kelompok B RA Al-Hidayah tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 50 anak (usia 5-6 tahun). Kelas B1 (25 anak) ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 (25 anak) sebagai kelompok kontrol melalui teknik cluster random assignment. Uji kesetaraan awal menggunakan Mann-Whitney U dilakukan terhadap skor pretest untuk memastikan kedua kelompok berada pada kondisi yang setara sebelum intervensi diberikan.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain edukatif, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan kognitif anak usia dini. Instrumen pengukuran kemampuan kognitif dikembangkan berdasarkan Capaian Pembelajaran PAUD fase Pondasi yang mengacu pada lima indikator kemampuan kognitif, yaitu: (1) klasifikasi dan pengelompokan benda; (2) seriasi dan pengurutan; (3) pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan; (4) pemecahan masalah sederhana; dan (5) berpikir sebab-akibat. Instrumen berupa rubrik observasi terstruktur dengan skala 1-4 yang telah melalui validasi isi oleh dua orang ahli PAUD dan uji reliabilitas inter-rater (Cohen's Kappa = 0,82, kategori sangat baik).

Prosedur Intervensi

Kelompok eksperimen menerima pembelajaran melalui metode bermain edukatif selama 60 menit per hari, lima hari per minggu, selama delapan minggu. Media bermain edukatif yang digunakan meliputi: (a) puzzle geometri multi-level untuk melatih pengenalan bentuk, spasial, dan pemecahan masalah; (b) balok konstruksi warna-warni untuk melatih klasifikasi, seriasi, dan berpikir sebab-akibat; dan (c) kartu angka bergambar untuk melatih pengenalan konsep bilangan dan korespondensi satu-satu. Pembelajaran berlangsung dalam siklus Engage-Explore-Extend yang difasilitasi oleh guru terlatih. Kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan di kelas, yakni lembar kerja anak (LKA) dan penjelasan langsung oleh guru.

Teknik Analisis Data

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal pada salah satu kelompok ($p < 0,05$), sehingga analisis perbedaan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U. Peningkatan kemampuan kognitif diukur menggunakan N-Gain score dengan kategorisasi Hake (tinggi $\geq 0,7$; sedang $0,3-0,7$; rendah $< 0,3$). Besar efek dihitung menggunakan Cohen's d untuk menginterpretasikan signifikansi praktis dari temuan. Seluruh analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 26 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL

Kondisi Awal Kemampuan Kognitif (Pretest)

Sebelum intervensi, uji kesetaraan awal menggunakan Mann-Whitney U menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol pada skor pretest kemampuan kognitif ($U = 285,5$; $p = 0,612 > 0,05$). Rata-rata skor pretest kelompok eksperimen adalah 38,4 ($SD = 6,9$) dan kelompok kontrol adalah 37,8 ($SD = 7,2$) dari skor maksimal 80. Kondisi ini mengkonfirmasi bahwa kedua kelompok berada pada titik awal yang setara sebelum intervensi dilaksanakan.

Berdasarkan kategorisasi kemampuan kognitif, sebagian besar anak pada kedua kelompok berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Pada kelompok eksperimen, 12 anak (48%) berada pada kategori

BB dan 10 anak (40%) pada kategori MB. Pada kelompok kontrol, 13 anak (52%) berada pada kategori BB dan 9 anak (36%) pada kategori MB. Hanya sebagian kecil anak yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Kemampuan Kognitif Setelah Intervensi (Posttest)

Setelah delapan minggu intervensi, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada kelompok eksperimen. Rata-rata skor posttest kelompok eksperimen mencapai 63,7 (SD = 7,1), meningkat sebesar 25,3 poin dari skor pretest. Sementara itu, kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata posttest sebesar 44,2 (SD = 8,3), meningkat 6,4 poin dari skor awal. Selisih rata-rata posttest antara kedua kelompok sebesar 19,5 poin menunjukkan keunggulan yang substansial pada kelompok eksperimen.

Dari sisi kategori capaian perkembangan, pada kelompok eksperimen terjadi pergeseran yang dramatis pasca-intervensi: 14 anak (56%) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 7 anak (28%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sebaliknya, pada kelompok kontrol, sebagian besar anak masih berada pada kategori MB (48%) dan hanya 4 anak (16%) yang mencapai BSH.

Uji Hipotesis

Uji Mann-Whitney U terhadap skor posttest kedua kelompok menghasilkan nilai $U = 98,5$ dengan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kemampuan kognitif kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah intervensi. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima: metode bermain edukatif secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dibandingkan metode konvensional.

Perhitungan besar efek menggunakan Cohen's d menghasilkan nilai $d = 1,24$ yang termasuk dalam kategori large effect size. Nilai ini mengindikasikan bahwa perbedaan antara kedua kelompok tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis dalam kehidupan nyata pendidikan anak usia dini.

N-Gain Score per Aspek Kemampuan Kognitif

Analisis N-Gain per aspek kemampuan kognitif memberikan gambaran yang lebih rinci tentang dampak intervensi. Pada kelompok eksperimen, aspek pemecahan masalah menunjukkan peningkatan tertinggi (N-Gain = 0,68; kategori sedang-tinggi), diikuti oleh pengenalan konsep bilangan (N-Gain = 0,65), klasifikasi (N-Gain = 0,61), berpikir sebab-akibat (N-Gain = 0,58), dan seriasi (N-Gain = 0,54). Seluruh aspek pada kelompok eksperimen berada pada kategori N-Gain sedang hingga tinggi. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mencapai N-Gain rata-rata 0,11 hingga 0,18 pada seluruh aspek, yang tergolong dalam kategori rendah.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa metode bermain edukatif memberikan dampak yang signifikan dan besar terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Temuan ini memperkuat dan memperluas basis bukti empiris yang telah dibangun oleh penelitian-penelitian sebelumnya tentang efektivitas pendekatan bermain dalam pendidikan anak usia dini. Pembahasan berikut mengkaji mekanisme yang menjelaskan efektivitas tersebut serta implikasinya bagi praktik pendidikan anak usia dini.

Efektivitas metode bermain edukatif dalam meningkatkan aspek pemecahan masalah dapat dipahami melalui lensa teori konstruktivisme Piaget. Ketika anak berhadapan dengan puzzle geometri yang belum tersusun, mereka secara aktif mengaktifkan skema kognitif yang ada, mencoba berbagai kombinasi kemungkinan, mengalami disequilibrium ketika prediksi tidak terpenuhi, dan akhirnya mencapai ekuilibrasi melalui asimilasi atau akomodasi skema yang baru. Proses aktif ini jauh lebih efektif dalam membentuk struktur kognitif yang kuat dibandingkan instruksi langsung yang bersifat pasif-reseptif.

Peningkatan yang signifikan pada aspek pengenalan konsep bilangan melalui permainan kartu angka sejalan dengan penelitian (Purnamasari et al., 2023) yang menemukan bahwa manipulasi benda konkret dalam konteks bermain merupakan jembatan penting antara pemahaman pra-numerik dan pemahaman numerik formal pada anak usia dini. Anak yang belajar konsep bilangan melalui pengalaman bermain yang konkret dan menyenangkan membangun pemahaman yang lebih

dalam dan tahan lama dibandingkan anak yang belajar melalui latihan abstrak di lembar kerja.

Aspek klasifikasi yang menunjukkan peningkatan bermakna pada kelompok eksperimen berkaitan erat dengan penggunaan balok konstruksi berwarna-warni sebagai media bermain. Aktivitas memilah, mengelompokkan, dan menyusun balok berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran secara alami melatih kemampuan kategorisasi yang merupakan fondasi berpikir logis matematis. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Sugito et al., 2022) yang menunjukkan bahwa bermain balok secara terstruktur berkontribusi signifikan terhadap perkembangan kemampuan matematika awal anak usia dini.

Besarnya effect size yang diperoleh ($d = 1,24$) merupakan temuan yang patut mendapat perhatian khusus. Nilai ini mengindikasikan bahwa rata-rata anak pada kelompok eksperimen mengungguli sekitar 90% anak pada kelompok kontrol dalam hal kemampuan kognitif pasca-intervensi. Dalam terminologi praktis, ini berarti bahwa pilihan metode pembelajaran—bermain edukatif versus konvensional—memiliki dampak yang sangat nyata dan substansial terhadap perkembangan kognitif anak, jauh melampaui variasi yang dapat dikaitkan dengan faktor kebetulan atau perbedaan individual semata.

Temuan ini juga memiliki implikasi penting bagi perdebatan tentang kesiapan sekolah (school readiness). Sering kali, tekanan dari orang tua dan masyarakat mendorong lembaga PAUD untuk menerapkan pembelajaran formal akademis sedini mungkin dengan argumen bahwa hal itu mempersiapkan anak lebih baik untuk sekolah dasar. Namun, temuan penelitian ini justru menunjukkan sebaliknya: anak yang distimulasi melalui bermain edukatif menunjukkan capaian kognitif yang jauh lebih tinggi dibandingkan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian longitudinal yang dilakukan oleh Wulandari & Triharso (2023) yang menemukan bahwa kualitas pengalaman bermain pada usia dini merupakan prediktor yang lebih kuat bagi prestasi akademik di kelas satu SD dibandingkan intensitas latihan akademis formal di PAUD.

Dalam konteks lembaga PAUD berbasis Islam seperti Raudhatul Athfal, metode bermain edukatif juga memiliki relevansi teologis yang penting. Islam sangat menghargai proses belajar yang sesuai dengan fitrah manusia, dan bermain merupakan bagian dari fitrah anak. Integrasi nilai-nilai islami dalam media permainan edukatif—seperti penggunaan kartu angka bergambar buah-buahan yang disebut dalam Al-Qur'an atau puzzle bertemakan makhluk ciptaan Allah—dapat memperkaya pengalaman belajar anak secara holistik (Nurhayati & Wulandari, 2022).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diakui. Durasi intervensi selama delapan minggu relatif singkat untuk mengukur dampak jangka panjang dari metode bermain edukatif. Selain itu, penelitian dilakukan di satu lembaga RA dengan karakteristik sosial ekonomi yang relatif homogen, sehingga generalisasi ke konteks yang berbeda memerlukan replikasi penelitian. Penelitian tindak lanjut dengan desain longitudinal dan melibatkan berbagai latar belakang sosial ekonomi akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas metode bermain edukatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain edukatif terbukti secara empiris efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Al-Hidayah Bandar Lampung. Efektivitas ini ditunjukkan oleh perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kontrol ($U = 98,5$; $p = 0,000 < 0,05$), dengan besar efek yang tergolong besar ($d = 1,24$). Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pemecahan masalah dan pengenalan konsep bilangan, dengan seluruh aspek kemampuan kognitif pada kelompok eksperimen menunjukkan N-Gain pada kategori sedang hingga tinggi.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya lembaga PAUD, khususnya Raudhatul Athfal, untuk secara aktif mengadopsi dan mengimplementasikan metode bermain edukatif sebagai pendekatan pembelajaran utama dalam stimulasi perkembangan kognitif anak. Guru PAUD perlu dibekali

dengan pemahaman yang kuat tentang filosofi learning through play dan keterampilan praktis dalam merancang, menyediakan, dan memfasilitasi kegiatan bermain yang kaya stimulasi kognitif. Dinas Pendidikan dan Kementerian Agama selaku pembina lembaga RA perlu menyediakan program pelatihan yang memadai serta mendorong kebijakan yang mendukung implementasi metode bermain edukatif di seluruh lembaga PAUD di bawah binaannya.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya meliputi: (1) pelaksanaan penelitian serupa dengan desain longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang; (2) perluasan variabel terikat untuk mencakup aspek perkembangan lain seperti bahasa, motorik, dan sosial emosional; dan (3) pengembangan dan validasi media bermain edukatif yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam untuk konteks spesifik Raudhatul Athfal dan lembaga PAUD Islam lainnya di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2021). Useful of clap hand games for optimalize cogtivite aspects in early childhood education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1428–1438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1037>
- Nurhayati, S., & Wulandari, R. (2022). Implementasi pendekatan bermain dalam stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal: Studi komparasi antara metode konvensional dan edukatif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 45–60. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.44521>
- Purnamasari, I., Fidesrinur, F., & Hapidin, H. (2023). Media permainan matematika konkret terhadap kemampuan berhitung awal anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2901–2914. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4532>
- Sugito, S., Sulistyoningrum, R. T., & Prasetyo, A. (2022). Block play and mathematical thinking in early childhood: A systematic review of empirical studies. *International Journal of Early Childhood Education and Care*, 11(1), 1–18. <https://doi.org/10.37134/saecj.vol11.1.1.2022>
- Sujiono, Y. N. (2022). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini* (Edisi Revisi). Indeks.
- Wahyuningsih, S., & Suryana, D. (2021). Kompetensi guru PAUD dalam

mengembangkan kecerdasan emosional anak di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 285–302. <https://doi.org/10.21009/JPUD.152.03>

Wulandari, Y., & Triharso, A. (2023). Model kemitraan sekolah-keluarga berbasis teknologi dalam penanaman nilai keislaman anak usia dini: Sebuah kajian konseptual. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 5(1), 38–52.