



Metode Bermain dalam Lingkaran untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Yolanda Pahrul^{1✉}, Rizki Amalia²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

DOI: [10.31004/obsesi.v5i2.812](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil belajar melalui kegiatan bermain dalam lingkaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini dilakukan di Taman Penitipan Anak Tambusai. Subjek penelitian adalah murid TPA Tambusai sebanyak 10 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan. Prosedur penelitian terdiri dari: perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi. Dilakukan untuk 10 pertemuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pra tindakan dilakukan untuk menentukan persentase kemampuan kognitif sebesar 51.07%, meningkat menjadi 63.39% siklus pertama, dan meningkat menjadi 84.82% siklus kedua. Peningkatan 84.82% pada siklus kedua membuktikan bahwa kegiatan bermain dalam lingkaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain dalam lingkaran, di mana dapat melatih daya ingat anak, dapat melatih kemampuan mendengar, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan menirukan.

Kata Kunci: *bermain dalam lingkaran; kemampuan kognitif; anak usia dini*

Abstract

This study aims to describe the process and learning outcomes through playing in circles to improve cognitive abilities of children aged 3-4 years. This research was conducted at Tambusai Child Care Park. The research subjects were 10 TPA Tambusai students. This research uses action research method. The research procedure consisted of: planning, acting and observing, reflecting. Conducted for 10 meetings. Data collection techniques are carried out through tests, observations, interviews and documentation studies. The data analysis technique used in this research is qualitative and quantitative data analysis. Pre-action was carried out to determine the percentage of cognitive abilities by 51.07%, increasing to 63.39% in the first cycle, and increasing to 84.82% in the second cycle. The 84.82% increase in the second cycle proved that playing in a circle can improve early childhood cognitive abilities. Cognitive abilities can be developed through playing in circles, which can train children's memory, can train listening skills, problem solving skills, and imitation skills.

Keywords: *playing in circles; cognitive abilities; early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya yang ditujukan kepada anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan usia dini ini sangat penting dilakukan, karena pendidikan usia dini merupakan dasar dalam pembentukan kepribadian manusia. Sehingga pendidikan anak usia dini harus dirancang sesuai dengan kebutuhan anak agar dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan baik aspek agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosialemosional, serta aspek fisik motorik.

Stimulasi yang diberikan kepada anak haruslah dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya, salah satunya yaitu stimulasi bermain. Dunia anak usia dini adalah dunia bermain, setiap hari adalah bermain. Pada saat anak-anak bermain, mereka merasa senang dan bahagia. Oleh karena itu, untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, kegiatan bermain tersebut harus diberikan pembelajaran-pembelajaran. Sehingga saat mereka bermain, tanpa mereka sadari mereka telah belajar. Hal tersebut telah dijelaskan oleh Mayke dalam bukunya bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya (Triharso, 2013). Walaupun pada kenyataannya orientasi pendidikan di Indonesia masih menekankan pada aspek perkembangan kognitif atau pencapaian akademik sehingga perkembangan afeksi dan psikomotor dapat dikatakan tidak menjadi prioritas sehingga kurang terstimulasi (Kurniati et al., 2020). Melalui bermain anak mengembangkan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, dan kreativitas (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020).

Bermain juga merupakan kegiatan yang sangat disenangi dan sangat menyenangkan bagi anak, setiap hari mereka melakukan aktivitas bermain. Bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriani, 2019)

Anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri (*self knowledge: fisical knowledge, logical math knowledge*). Bermain dilakukan atas inisiatif anak, atas keputusan anak, dan dengan dukungan guru atau orang dewasa. Untuk dapat mendukung anak bereksplorasi dengan mainannya, guru perlu memperhatikan densitas dan intensitas main anak. Densitas adalah berbagai macam cara setiap jenis main (main sensorimotor, main peran, main pembangunan) yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak. Sedangkan intensitas adalah waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman dalam tiga jenis main sepanjang hari dan sepanjang tahun. (Latif, 2016)

Bermain dilakukan dengan spontan dan bertujuan untuk bersenang-senang. Segala kegiatan yang terdapat unsur kesenangan bagi anak usia dini, maka disebut dengan bermain. Pendapat ini didukung oleh (Syukron Al Mubarak & Amini, 2019) menyebutkan bermain sebagai suatu aktivitas yang langsung dan spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Bermain merupakan kegiatan mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang. Pada anak usia dini, bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangannya. Adapun manfaat bermain dapat mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta perkembangan sosial anak (Rohmah, 2016). Bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan jika dalam kegiatan main anak usia dini di dukung oleh tiga jenis main yaitu: main sensorimotor, main peran, main konstruktif (Wiwik Pratiwi, 2017). Berbagai macam permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek

perkembangan, seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh (M. Nasirun, 2016) yang membuktikan bahwa bermain dengan media hula hoop dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik anak-anak. Terbukti dengan meningkatnya kapasitas motorik kasar pada anak-anak, terlihat pada pertemuan siklus I pertama pada aspek kekuatan dan keseimbangan aspek nilai rata-rata mencapai 2,27 dengan kriteria Cukup, maka pada siklus II pertemuan ketiga mencapai 4.3 dengan kriteria Baik.

Penelitian mengenai bermain juga dilakukan oleh (Ade Holis, 2016) yaitu hasil pengujian bermain dengan balok terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan kognitif anak usia dini pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut, antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Karena hasil belajar melalui bermain balok unit antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen mempunyai perbedaan yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas dan pengembangan kognitif anak usia dini maka direkomendasikan agar belajar melalui bermain balok unit pada TK Al Kautsar di Kabupaten Garut.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Penitipan Anak Tambusai, terlihat perkembangan kognitif anak masih belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terbukti anak belum mampu menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar yang ditunjukkan, anak masih berfikir lama ketika berhitung, serta anak masih lama saat menganalisis sesuatu. Oleh karena itu, kognitif anak perlu dikembangkan.

Dari hasil observasi tersebut, maka peneliti ingin menerapkan metode bermain dalam lingkaran yang merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Guru dapat menyesuaikan tema pembelajaran kedalam permainan ini. Permainan bermain dalam lingkaran merupakan permainan yang mudah dipahami, mudah dilakukan dan mengandung pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak. Kurang bervariasi nya kegiatan di Taman Penitipan Anak disebabkan oleh guru kurang berani melakukan permainan-permainan baru pada anak serta guru belum memiliki pengetahuan mengenai permainan-permainan yang kreatif untuk anak usia dini. Dengan latar belakang diatas peneliti akan menganalisis pemanfaatan permainan dalam lingkaran di TPA Tambusai yang berfokus pada aspek kognitif anak.

Kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan). Dalam perkembangan kognitif banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya. (Srianis et al., 2014)

Pengembangan Kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan visual, taktil, kinestik, aritmatika, geometri, sains dan auditori (Khadijah, 2016). Kemampuan mendengar anak usia dini merupakan kemahiran pokok dalam proses mempelajari suatu pengetahuan. Anak yang mempunyai kemampuan mendengar dengan baik, maka anak akan memahami maksud dan membuat penafsiran tentang sesuatu hal (Mujib & Rahmawati, 2012). Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak lagu atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan bertepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan. Tujuan pengembangan auditory anak usia dini adalah memperoleh informasi dan dapat berinteraksi dengan lingkungan. Contoh permainan pengembangan auditory anak usia dini adalah menebak bunyi. (Khadijah, 2016)

Menurut susanto kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Ahmad Susanto, 2011). Sejalan dengan itu, yusuf juga berpendapat bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran

dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. (LN, 2016)

Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. (Pudjiati, 2011)

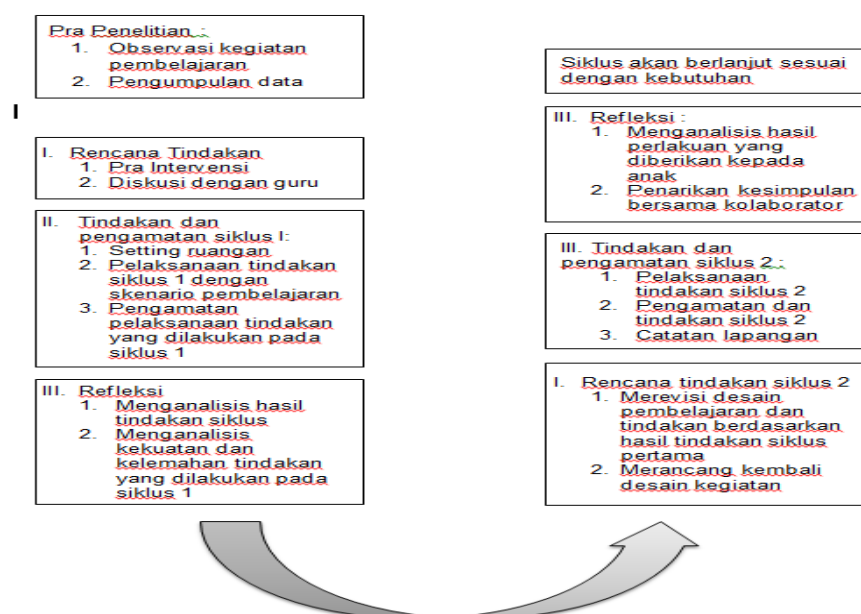
Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, kemampuan mengingat, memahami dan menghubungkan hal yang terjadi di lingkungannya serta mampu mengenali sesuatu melalui visual dan auditory.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian tindakan merupakan salah satu cara yang strategis bagi pendidik untuk meningkatkan dan atau memperbaiki layanan pendidikan dalam konteks pembelajaran di kelas. *Action Research* adalah penelitian yang bersifat partisipatif dan kolaboratif, karena melibatkan orang-orang yang ada dilingkungannya dan hasilnya dapat dinikmati bersama. Hal ini menjelaskan bahwa penelitian tindakan bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ditemui sehari-hari dalam konteks pembelajaran di kelas (Handini C. Myrnawati, 2012).

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini mengacu pada kriteria yang ditetapkan oleh Mills, yang menyatakan bahwa penelitian tindakan memiliki target persentase menjadi 71% setelah melakukan tindakan pada subjek penelitian. Artinya, penelitian ini dikatakan berhasil jika 71% dari jumlah anak di kelas sudah mencapai standar yang telah ditetapkan oleh kolaborator yaitu 75% dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi sekolah (Geoffrey E. mills, 2003).

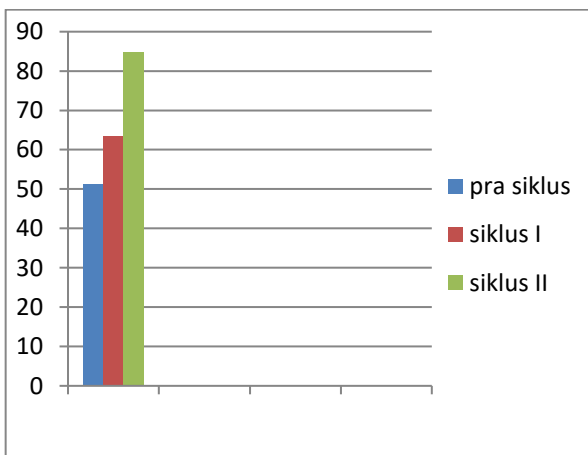
Penelitian ini melibatkan 10 orang anak berusia 3-4 tahun di TPA Tambusai. Metode bermain dalam lingkaran dilakukan di luar ruangan yang sebelum kegiatan dimulai, anak diperkenalkan dengan berbagai macam binatang melalui gambar. Keberhasilan penelitian diukur melalui indikator perkembangan kognitif yang pengambilan datanya melalui observasi oleh peneliti dan kolaborator. Desain penelitian dijelaskan pada gambar 1.



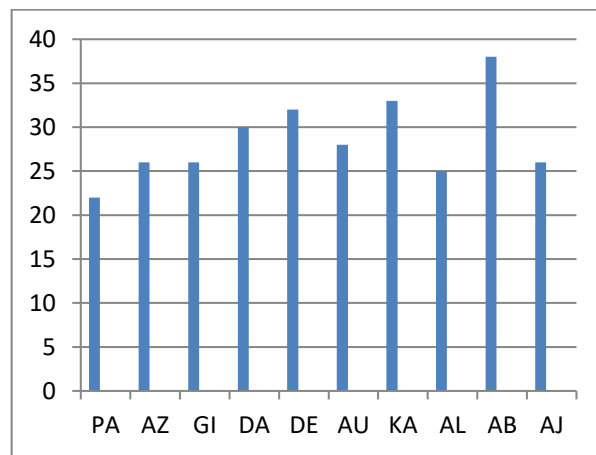
Gambar 1. Desain penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan ini terfokus pada peningkatan kemampuan kognitif siswa Taman Penitipan Anak Tambusai usia 3-4 tahun dengan aspek auditori, visual, perhatian, kinestetik, aritmatika, logika berpikir dan daya ingat. Aspek auditori memiliki dua indikator, aspek visual memiliki dua indikator, aspek perhatian memiliki satu indikator, aspek kinestetik memiliki 3 indikator, aspek aritmatika memiliki 2 indikator, aspek logika berpikir memiliki 2 indikator dan aspek daya ingat memiliki dua indikator. Hasil tindakan kegiatan bermain dalam lingkaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif, antara lain adalah : Kesepakatan antara ditetapkan sebesar 75%, maka penelitian yang dilakukan di Taman Penitipan Anak Tambusai dinyatakan berhasil karena anak telah mengalami peningkatan perolehan skor minimal 75%. Peningkatan keberhasilan penelitian di awal pra-tindakan dilakukan untuk menentukan persentase kemampuan kognitif anak sebesar 51.07% meningkat menjadi 63.39% setelah siklus pertama, dan meningkat menjadi 84.82% setelah siklus kedua, ditunjukkan pada grafik 1.



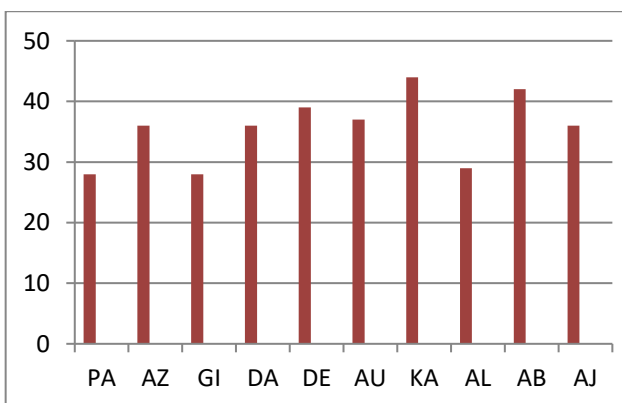
Grafik 1. Peningkatan Kemampuan Kognitif



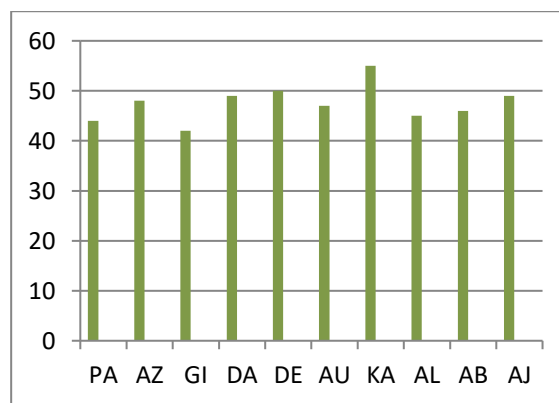
Grafik 2. Peningkatan Kemampuan Kognitif Pra Siklus

Pada Pra siklus terdapat 2 orang yang masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) yaitu AL dan PA, kategori Mulai Berkembang (MB) ada 7 orang anak dan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 orang yaitu AB. Dapat dilihat dari grafik 2.

Pada siklus 1 terdapat 3 orang yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) yaitu GI, AL dan PA, dan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 orang. Dapat dilihat dari grafik 3.



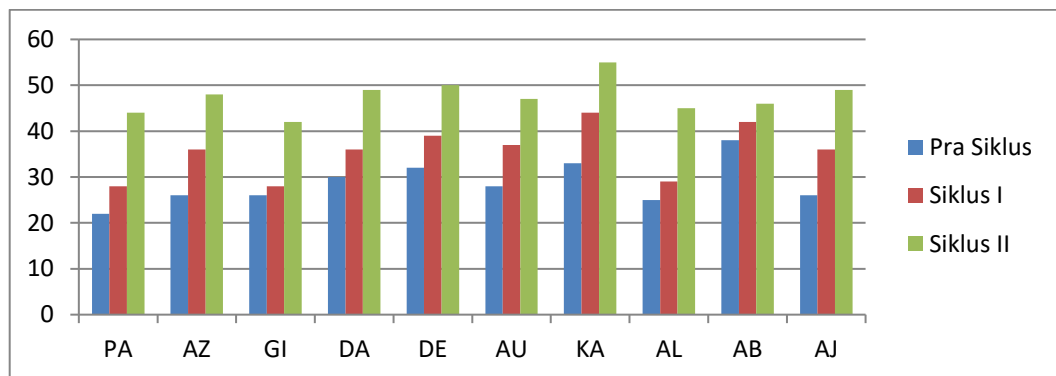
Grafik 3. Peningkatan Kemampuan Kognitif Siklus 1



Grafik 4. Peningkatan Kemampuan Kognitif Siklus II

Pada siklus II terjadi peningkatan terdapat 6 orang yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang. Dapat dilihat dari grafik 4.

Dari perlakuan yang diberikan kepada anak usia 3-4 tahun di TPA Tambusai yaitu bermain dalam lingkaran, terdapat peningkatan pada setiap anak mulai dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus ini terdapat peningkatan yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Pada siklus kedua ini anak sudah dapat mengingat, menjawab pertanyaan guru sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh guru serta tingkat perhatian anak sudah berkembang sesuai harapan. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada grafik 5.



Grafik 4. Peningkatan Kemampuan Kognitif Siklus II

Kemampuan Kognitif dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020; Kurniati et al., 2020). Hal ini disebabkan semua aktivitas anak usia dini selalu berhubungan dengan kegiatan bermain. Bermain adalah kegiatan pokok bagi anak. Bermain akan membuat semua kegiatan yang dilakukan anak terasa menyenangkan. Melalui bermain secara tidak langsung terjadi pembelajaran pada anak. Sejalan dengan pendapat (Özdoğan, 2011), yang menyatakan bahwa bermain tidak hanya digunakan untuk membuat kegiatan menjadi menyenangkan. Ini mencakup proses logis dan membantu anak-anak mengonfigurasi peristiwa, hubungan, dan koneksi. Sebuah permainan mencakup termasuk berpikir, memproduksi, kreativitas, menemukan proses, sangat berarti. Hasil penelitian Tatminingsih (2019) didapati ada peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis permainan komprehensif secara signifikan. Setelah dikaji lebih lanjut, ditemukan bahwa setiap anak menunjukkan perbedaan dalam indikator yang mengalami peningkatan.

Didukung oleh pendapat (Lockhart, 2010) yaitu kita sebagai pendidik dipercayakan dengan tanggung jawab untuk sepenuhnya melibatkan pikiran dan tubuh anak dengan cara mereka belajar dengan baik. Senada dengan pendapat Mustika & Nurwidaningsih, (2018) menyarankan kepada guru untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan variasi dan inovasi metode dalam permainan yang beragam sehingga kemampuan kognitif anak dapat lebih meningkat. Sedangkan Yani & Jazariyah (2020) menggunakan dengan tepukan dan nyanyian akan dapat mengembangkan kognitif yang masih merupakan bagian dari kegiatan bermain.

Dari hasil penelitian relevan tersebut, walaupun menggunakan metode dan teknik yang berbeda namun tetap menggunakan prinsip bermain dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain dalam lingkaran. Kegiatan bermain dalam lingkaran adalah kegiatan yang dilakukan di luar ruangan dan dilakukan secara bersama-sama. Sebelum kegiatan bermain dalam lingkaran, anak-anak diperkenalkan terlebih dahulu dengan tema pembelajaran yang digunakan yaitu tema binatang. Kemudian anak diperkenalkan dengan berbagai macam gambar binatang, bagaimana perilaku (cara

berjalan) binatang tersebut, ciri-ciri fisik binatang, serta apa saja makanan binatang tersebut. Setelah itu kegiatan bermain dalam lingkaran dilakukan di luar ruangan. Dengan kegiatan bermain dalam lingkaran membuktikan bahwa anak lebih mampu mengembangkan daya ingatnya. Anak mampu menjawab pertanyaan jenis binatang sesuai dengan ciri-ciri fisik, Anak juga mampu menghitung dan membilang bilangan, serta anak juga mampu menirukan gerakan binatang yang ditunjukkan. Secara keseluruhan, kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

SIMPULAN

Terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dari pra siklus sampai dengan siklus II. Terbukti terdapat 10 anak berkembang sesuai harapan. Berdasarkan data kualitatif, terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun. Hal ini terlihat ketika anak mampu menjawab pertanyaan jenis binatang sesuai dengan ciri-ciri fisik, anak juga mampu menghitung dan membilang bilangan, serta anak juga mampu menirukan gerakan binatang yang ditunjukkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih Kepada kepala sekolah, guru dan siswa Taman Penitipan Anak Tambusai atas partisipasinya terhadap penelitian ini. Terima kasih kepada mahasiswa yang sudah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 10(1), 23–37.
- Ahmad Susanto. (2011). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*.
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.724>
- Geoffrey E. mills. (2003). *Action Research A Guide For The Teacher Research*. Merril Prentice Hall.
- Handini C. Myrnawati. (2012). *Metodologi Penelitian Untuk Pemula*. FIP Press.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- Latif, M. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori & Aplikasi*. Kencana.
- LN, Y. S. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Rosdakarya.
- Lockhart, S. (2010). Play : An Important Tool for Cognitive Development. *HighScope Extensions*, 24(3), 1–8. <http://membership.highscope.org/app/issues/142.pdf>
- M. Nasirun, D. D. N. R. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 10(1), 23–37.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2012). Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab. *Jogjakarta: PT Gramedia Pustaka Utama*.
- Mustika, Y., & Nurwidaningsih, L. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 91. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.12>
- Özdoğan, E. (2011). Play, mathematic and mathematical play in early childhood education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 3118–3120. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.256>
- Pudjiati, S. R. . dan masykouri A. (2011). *Mengasah Kecerdasan di usia 0-2 Tahun*. Dirjen

PAUDNI.

- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27-35.
- Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriani, H. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Rosdakarya.
- Srianis, K., Suami, N. K., & Ujianti, P. R. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *E-Journal PG-PAUD*, 2(1), 1-11. <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.3533>
- Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>
- Triharso, A. (2013). *Permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. In *Manajemen Pendidikan Islam* (Vol. 5).
- Yani, A., & Jazariyah, J. (2020). Penyelenggaraan PAUD Berbasis Karakter Kebhinekaan sebagai Upaya Pencegahan Radikalisme Sejak Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.503>