



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA TK REMASARI KECAMATAN KEDOKAN BUNDER KABUPATEN INDRAMAYU

Hasnaul Imroah

TK Remasari Kabupaten Indramayu, Indonesia

hasnaulimroah65@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Diterima : 08-03-2023

Direvisi : 16-03-2023

Disetujui : 17-03-2023

Kata kunci: Kemampuan Kognitif; Permainan Tradisional; di TK Remasari.

Kognitif merupakan suatu proses kemampuan berpikir setiap individu dalam menghubungkan, mempertimbangkan dan menilai pada suatu kejadian atau peristiwa. Pada tingkat anak usia dini Kemampuan kognitif sangat diperlukan dengan maksud mempercepat daya rangsang anak dalam mengembangkan pengetahuan dan praktikum seperti melihat, mendengar, merasa, meraba dan mencium melalui panca indra yang dimilikinya, pengembangan kognitif dikenal dengan istilah pengembangan daya pikir. Di Kabupaten Indramayu tepatnya pada TK Remasari Kecamatan Kedokan Bunder penulis menemukan sangat lambatnya perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini, di karenakan masih banyak anak-anak yang tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang diterimanya. Teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan menggunakan unjuk kerja, tes dan observasi, sedangkan analisis data menggunakan metode deskriptif interpretative. Hasil penelitian yang diperoleh pada Prasiklus adalah 30 % yang artinya ada peningkatan kemampuan anak yang sangat baik, pada Siklus 1 menjadi 60% dan pada Siklus 2 menjadi 90%. Jadi dapat di simpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui Permainan Tradisional menghasilkan kemampuan kognitif anak berkembang sesuai yang diharapkan.

ABSTRACT

Keywords: Cognitive Skills; Traditional Games; at Remasari Kindergarten.

Cognitive is a process of each individual's ability to think in connecting, considering and assessing an event or event. At the early childhood level, cognitive abilities are needed with the intention of accelerating children's excitability in developing knowledge and practice such as seeing, hearing, feeling, touching and smelling through their five senses. Cognitive development is known as the development of thinking power. In Indramayu Regency, to be precise at Remasari Kindergarten, Kedokan Bunder District, the authors found very slow development of cognitive abilities in early childhood, because there are still many children who cannot solve the problems they receive. Data collection techniques were carried out using performance, tests and observations, while data analysis used descriptive interpretive methods. The research results obtained in Pre-cycle were 30%, which means that there was a very good increase in children's abilities, in Cycle 1 it became 60% and in Cycle 2 it became 90%. So it can be concluded that learning through traditional games results in children's cognitive abilities developing as expected.

*Author: Hasnaul Imroah

Email : hasnaulimroah65@gmail.com

Pendahuluan

Dalam UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara ([Pristiwanti et al.](#), 2022).

Tujuan pendidikan adalah salah satu komponen pendidikan yang berupa rumusan tentang kemampuan yang harus dicapai peserta didik dan berfungsi sebagai pemberi arah bagi semua kegiatan pendidikan (Khaironi, 2017). Kemampuan yang harus dicapai tersebut berupa perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Taman kanak-kanak merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun ([Widodo](#), 2020). Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar ([Amelia & Istikomah](#), 2021).

Bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan; (1) Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak, (2) Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, (3) Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan, dan (4) Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang di sediakan oleh indra.

Di TK Remasari Kecamatan Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu penulis menemukan kurangnya kemampuan kognitif anak yang penulis bimbing dan penulis mengidentifikasi masalahnya sebagai berikut: (1) Minat belajar anak yang masih kurang, (2) Hasil belajar tidak memuaskan, (3) Anak-anak belum bisa memecahkan masalah, (4) Anak cepat merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran, dan (5) Ada beberapa anak yang tidak termotivasi dengan kegiatan yang mengembangkan kemampuan kognitif.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, diperlukan perbaikan pembelajaran yang menggunakan strategi yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik anak usia dini.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak berdasarkan analisis masalah yang ditemukan, penulis berupaya mencari alternatif dan prioritas pemecahan masalah yaitu dengan membuat rencana perbaikan, membuat media belajar yang menarik sesuai karakter anak usia dini, menyiapkan alat belajar yang mendukung proses pembelajaran di TK remasari kecamatan kedokan bunder kabupaten Indramayu ([Rozana et al.](#), 2020).

Bentuk tugas yang bervariasi akan memotivasi dan menantang anak mengerjakan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penulis memilih bermain dengan menggunakan permainan tradisional sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang dan pokok pikiran yang diuraikan di atas, maka permasalahan yang diajukan adalah:

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Remasari Kecamatan Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu ?
2. Apakah permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di di TK Remasari Kecamatan Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu.

Kognitif dapat dilihat dari tiga kategori dasar atau “faces of intellect”, yaitu operasi mental, content dan produk. Menurut Guilford keterkaitan antara ketiga kategori berfikir atau kemampuan intelektual tersebut, telah melahirkan 180 kombinasi kemampuan (Tarigan, 2021). Model struktur intelektual Guilford ini telah mengembangkan wawasan tentang hakikat kognitif dengan menambah faktor-faktor seperti “social judgment” (evaluasi terhadap orang lain) dan kreativitas (berfikir”divergen).

Adapun, kecerdasan dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu kecerdasan logis matematis, kecerdasan linguistik, kecerdasan musikal, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan interpersonal.

Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat diuraikan sebagai berikut; 1) Faktor genetik/keturunan, 2) Faktor lingkungan, 3) Kedewasaan, 4) Formasi, 5) Minat dan kemampuan, 6) Kemandirian.

Metode Pengembangan Kognitif

Metode adalah proses berpikir dalam mentransformasikan ilmu pengetahuan maupun praktik yang menyesuaikan dengan usia anak usia dini, sehingga mudah di mengerti dan dipahami anak didik. Dengan demikian setiap guru baik dalam pembelajaran maupun pengajaran wajib mengetahui metode yang akan digunakan dalam pelaksanaannya, dikarenakan harus bisa menyesuaikan dengan tujuan dan dan ketercapaian dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran di TK Remasari dalam rangka mengembangkan kognitif peserta didik ada beberapa metode yang sering digunakan diantaranya; 1) Bermain, 2) Penugasan, 3) Demonstrasi, 4) Tanya Jawab, 5) Membaca Puisi, 6) Uji Coba/Cobaan, 7) Bercerita, 8) Karyawisata dan 9) Dramatisasi.

Bermain

Beberapa ahli mengatakan bahwa bermain dengan anak merupakan sarana yang ampuh untuk memberikan pendidikan kepada anak, karena bermain dan belajar merupakan proses yang penting dan berkesinambungan bagi anak, yang harus diberikan kontrol dan pengarahan. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan terarah, peserta didik berusaha untuk mempelajari dan mendapatkan pengalaman yang baru dialaminya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan.

Permainan mempunyai tempat yang terpenting dalam kehidupan anak, karena itu pemanfaatan aktivitas permainan dalam kegiatan anak adalah hal mutlak yang tidak bisa ditinggalkan. Bagi siswa TK, bermain adalah belajar dan belajar sambil bermain akan terasa asyik sehingga tidak membosankan.

Bermain Permainan Tradisional

Menurut James Danandjaja (1987) dalam judul bukunya “Enhancing

Children's Development through Traditional Games" karya Kin Akroni (2012:45), permainan budaya adalah permainan anak-anak yang ditransmisikan secara lisan di antara kelompok masyarakat tertentu, bentuk permainan tradisional diwariskan dari generasi ke generasi dan memiliki banyak jenis permainan yang berbeda tergantung pada wilayahnya. Ciri atau ciri permainan budaya adalah tidak diketahui dari mana asalnya, siapa yang menciptakannya dan kapan dimulainya. Pada intinya, permainan tradisional diatur oleh aturan permainan dari generasi sebelumnya yang dimaksudkan untuk menyenangkan.

Permainan tradisional merupakan wujud budaya yang memiliki berbagai kelebihan dan manfaat, diantaranya; a) gratis dan tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, b) Melatih kreativitas, c) Mengembangkan kecerdasan dan emosional, d) mengenal alam dan lingkungan, e) Sebagai media pembelajaran, f) Mengembangkan kemampuan motorik, h) Mengembangkan kemampuan kognitif, i) Memberikan kegembiraan dan keceriaan, dan k) Mengasah kepekaan seni dan rasa memiliki.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak didik di TK Remasari Kedokan Bunder setelah dilakukan perbaikan.
2. Mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan kognitif anak dengan bermain permainan tradisional TK Remasari Kedokan Bunder.
3. Mengetahui hasil bahwa kegiatan bermain permainan tradisional adalah salah satu alternatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan subjek penelitian tindakan kelas adalah "Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional Pada TK Remasari Kecamatan kedokan bunder Kabupaten Indramayu". Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan oleh guru PAUD kolaboratif dan partisipatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengikuti desain model: model Lewin yang diinterpretasikan oleh Kemmis Kemmis & Mc Taggart, model Hopkins dan model MC Kerinan.

Langkah-langkah penerapan PTK dilakukan berdasarkan model PTK yang dipilih. Langkah-langkah rancangan penyelenggaraan PTK di atas adalah sebagai berikut: 1) Perencanaan. 2) Pelaksanaan tindakan. 3) Pengamatan (observasi).

Pelaksanaan Penelitian Perbaikan Pengembangan

Subjek, Tempat, Waktu Serta Pihak Yang Membantu Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah murid kelompok B di TK Remasari Kecamatan Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu dengan jumlah 20 peserta didik dengan 5 laki-laki dan 15 perempuan.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada TK Remasari kelompok B Kecamatan Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu

3. Waktu penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilaksanakan pada bulan April 2022 Semester IV (Genap) Tahun Ajaran 2021/2022 dengan 2 siklus :

- a. Siklus 1 akan dilaksanakan pada Senin - Jum'at, 26-30 April 2022
- b. Siklus 2 akan dilaksanakan pada Senin - Jum'at, 3-7 Mei 2022

Hasil Dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kegiatan pra siklus anak tidak mungkin bermain permainan tradisional dan tidak sesuai dengan kemampuan yang diharapkan anak. Hal itu terlihat dari hasil karya dan alat penilaian anak.

Deskripsi Siklus 1

a. Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus 1

Tujuan perbaikan	: Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain permainan tradisional
Siklus	: 1
Hari/Tanggal	: Senin-Jumat, 26-30 April 2022
Hal yang diperbaiki	: Kegiatan dalam pembelajaran
Kegiatan pengembangan	: Bermain permainan tradisional
Tema	: Binatang
Pengelolaan Kelas	: Model pembelajaran klasikal diawal dan berkelompok pada kegiatan inti

b. Langkah-langkah Perbaikan

Rencana

Pada kegiatan awal prasiklus, bermain permainan tradisional berhasil meningkat walaupun hanya 30%, karena anak masih butuh beradaptasi sehingga sulit bermain permainan tradisional dengan benar tidak sesuai yang diharapkan. Dengan demikian guru merefleksikannya dibantu melalui teman satu profesi, sehingga refleksi berjalan lancar dan peserta didikpun tumbuh ketertarikan unuk mengikutinya. Kejadian tersebut akhirnya peneliti mengadakan siklus 1 dengan perencanaan pembelajaran yang lebih baik lagi dan segera di tindaklanjuti. Perencanaan tersebut meliputi: a) Penyampaian materi dengan pembelajaran yang menyenangkan, dan b) Media yang disajikan dibuat menarik dan tidak monoton.

Pelaksanaan

1. Guru menyajikan materi dan mengajak anak melakukan aktivitas motorik kasar di awal pembelajaran
2. Guru membentuk kelompok anak untuk mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan melakukan permainan budaya
3. Guru mengajak anak memperhatikan dan belajar bermain permainan tradisional
4. Guru mengajak anak bermain permainan tradisional dengan benar

Pengamatan

Hasil kegiatan pada siklus 1 pembelajaran bermain permainan tradisional mulai membaik dan anak-anak mulai berkembang dan menyenangkannya sehingga hasilnya meningkat menjadi 60% (hasil prasiklus 30%), akan tetapi karena target ketercapaiannya masih kurang dan harus 90%, maka dilaksanakanlah kembali siklus 2 sehingga hasilnya bisa maksimal.

Refleksi Pelaksanaan Perbaikan Untuk Persiklus

1) Refleksi Komponen Kegiatan

Menyajikan media pembelajaran harus sesuai dengan indikator dan tingkat perkembangan anaknya, karena dengan adanya acuan tersebut akan mendapatkan sinkronisasi dalam pembelajaran dan pengajaran yang diharapkan, sehingga mudah untuk pengembangan ke tingkat lanjut.

Bahan yang disajikan harus sesuai tingkat pertumbuhan anak agar kreativitas dan motivasi anak tumbuh dengan baik, cara mengetahuinya dengan melihat tumbuhnya imajinasi dan mengulang-ulang pengalaman belajar yang pernah dialami anak.

2) Refleksi Proses Kegiatan

Implementasi kegiatan kurang sesuai dengan RKH yang disusun sebagai panduan jika pelaksanaan dalam kegiatan yang disampaikan waktu habis pada saat sebelum selesainya kegiatan. Perlu ditingkatkan dan dikembangkan pemanfaatan media masa dan metode serta penjelasan dan metode fungsinya.

Kekuatan dalam merancang dan merencanakan kegiatan perkembangan menunjukkan semua keterampilan dalam bidang perkembangan yang disesuaikan dengan usia anak, tetapi dalam melaksanakan dan tidak mengikuti langkah-langkah perencanaan.

Deskripsi Siklus 2

a. Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus 2

Tujuan perbaikan	: Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain permainan tradisional
Siklus	: 2
Hari/Tanggal	: Senin-Jumat, 17 Mei – 25 Mei 2022
Hal yang diperbaiki	: Kegiatan bermain permainan tradisional
Kegiatan pengembangan	: Bermain permainan tradisional
Tema	: Binatang
Pengelolaan kelas	: Kegiatan pembukaan model pembelajaran kalsikal pada kegiatan inti anak duduk berkelompok

b. Langkah-langkah Perbaikan

Rencana

Pada kegiatan Siklus 1 hanya 60% anak yang berhasil bermain permainan tradisional sesuai harapan, anak-anak masih mengalami kesulitan untuk

bermain permainan tradisional sesuai harapan. Oleh karena itu, guru melakukan refleksi diri dengan bantuan pengamatan supervisor 2 dan teman sejawat, maka pada refleksi siklus 2 ini guru ingin melakukan penanganan 2 dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh supervisor 2. Perencanaan yang dibuat oleh guru adalah sebagai berikut. Perencanaan tersebut meliputi: metode penyampaian guru, materi pembelajaran, yaitu pelajaran yang menarik. Media yang diberikan guru harus menarik bagi anak.

Pelaksanaan

- 1) Guru memberikan materi dan mengajak anak melakukan kegiatan motorik kasar pada pembukaan pembelajaran
- 2) Guru membuat kelompok anak untuk persiapan pembelajaran pada kegiatan bermain permainan tradisional
- 3) Guru mengajak anak untuk memperhatikan dan mempelajari cara bermain permainan tradisional
- 4) Guru menginstruksikan agar anak bermain permainan tradisional dengan benar

Pengamatan

Hasil kegiatan pada siklus 1 pembelajaran bermain permainan tradisional mulai membaik dan anak-anak mulai berkembang dan menyenangkannya sehingga hasilnya meningkat menjadi 60%, akan tetapi karena target ketercapaiannya masih kurang dari yang sudah ditentukan, maka dilaksanakanlah kembali siklus 2 sehingga hasilnya bisa maksimal berkembang sesuai dengan yang di harapan menjadi 90%, data ini membuktikan bahwa dengan dilakukannya perbaikan maka kemampuan kognitif anak akan meningkat dan berkembang sesuai harapan.

Refleksi Pelaksanaan Perbaikan Untuk Persiklus

a. Refleksi Komponen Kegiatan

- 1) Media pembelajaran yang menyesuaikan dengan indikator dan tingkat perkembangan ketercapaiannya
- 2) Materi yang akan disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
- 3) Metode pembelajaran yang digunakan mampu memotivasi dan menginspirasi
- 4) Pengaturan waktu pembelajaran tepat dan efisien
- 5) Perlengkapan media pembelajaran bervariasi.

b. Refleksi Proses Kegiatan

Ada kelemahan dan kelebihan dalam merancang, merencanakan dan melaksanakan kegiatan secara terstruktur secara umum yang sesuai dengan kemampuan perkembangan anak. Keberhasilan pada siklus 2 adalah anak mampu bermain permainan tradisional secara mandiri, menyelesaikan masalah dengan benar, dan mudah beradaptasi dengan lingkungannya. Data dari penelitian yang baru dimulai dari pra siklus ke siklus 1 kemudian ke siklus 2 menunjukkan tingkat keberhasilan 30% pada pra siklus, kemudian meningkat menjadi 60% pada siklus 1 dan meningkat lagi menjadi 90% pada siklus 2.

Berdasarkan hasil analisis refleksi kemampuan anak dari awal pra siklus, siklus 1, hingga siklus 2 karena berdasarkan kemampuan anak bermain

permainan tradisional menunjukkan kemampuan perkembangan kognitif anak. Diharapkan hal ini terlihat jelas dari kemampuan anak dan alat penilaian anak.

Kesimpulan

Permainan tradisional adalah salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran, kegiatan ini dapat dilakukan dalam kegiatan inti pendidikan. Media/alat yang digunakan sangat mendukung proses pembelajaran. Dimanakah kemampuan anak dalam bermain permainan tradisional dalam media atau media yang menyenangkan, khususnya untuk tumbuh kembang anak? Permainan budaya ini membuat anak senang, melatih kesabaran anak, mengembangkan daya pikir anak, melatih motorik anak, melatih koordinasi tangan-mata, dan yang terpenting membuat anak mengembangkan keterampilannya di masa kecil. Di sisi lain, bermain permainan tradisional menumbuhkan kecintaan terhadap budaya di Indonesia yang telah diwariskan secara turun-temurun sebagai warisan leluhur.

Dari grafik batang keberhasilan terlihat bahwa poin keberhasilan meningkat dengan memainkan permainan tradisional terbaik. Hanya 30% nilai anak pada pra-siklus, 60% pada siklus 1 dan 90% pada siklus 2, dapat dikatakan telah mencapai perbaikan yang diinginkan. Prestasi akademik yang lebih tinggi seperti yang diharapkan oleh para peneliti.

Bibliografi

- Amelia, K., & Istikomah, I. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Congklak di RA An-Nur Kabupaten Bungo. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 84–104.
- Dewi Mutmainnah, D. (2021). *Strategi Pembelajaran Kontekstual: Analisis terhadap Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Fitriyani, F. N. (2017). Perkembangan Bermain Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 125–140.
- Hasibuan, S. N. (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Metode Kerja Kelompok Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Ghazali Medan Barat*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Kay, R. R. (2021). Strategi Meningkatkan Kesulitan Belajar bagi Anak Usia Dini melalui Bermain. *Jurnal Panrita*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.35906/panrita.v2i1.139>
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan moral pada anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 1(01), 1–15.
- Prastiwi, M. H. (2019). Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 8(2), 242–249. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.162>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rohani, R. (2016). Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain. *JURNAL RAUDHAH*, 4(2). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v4i2.57>
- Rozana, S., Wulan, D. S. A., & Hayati, R. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak usia dini (teori dan praktik)*. Edu Publisher.
- Rumhadi, T. (2017). Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran. *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41.
- Sari, C. R., Hartati, S., & Yetti, E. (2019). Peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 416–424.
- Sujiono, Y. N., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Tampiomias, E. L. (2013). Hakikat Pengembangan Kognitif. *Metod. Pengemb. Kogn*, 1–35.

Tarigan, G. (2021). Terganggunya Perkembangan Kognitif Berpengaruh Terhadap Kreativitas Siswa Xkkbt Thn Ajaran 2020/2021 Dengan Uji Kolmogorov Smirnov. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, 3(2), 237–243.

Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpji.v8i1.3477>

Widodo, H. (2020). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Alprin.

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

