

IMPLEMENTASI PERMAINAN *BUSY JAR* UNTUK MELATIH KOGNITIF DAN MOTORIK PADA ANAK USIA DINI DI TK LUMBUNG SARI

¹Ida Ayu Eka Suciari Putri, ²I Made Gede Anadhi, ³ Ida Bagus Komang Sindu Putra ⁴ I Komang Suardika

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

¹suciariputri10@gmail.com ²anadhi@uhnsuriwa.ac.id

³sinduputra85@gmail.com ⁴dika.mang11@gmail.com

Submit: Juni 2024

Proses Review: Juli 2024

Diterima: Desember 2024

Publikasi: Desember 2024

Abstract

This study is motivated by the cognitive abilities of TK Lumbung Sari children are still lacking in learning activities, so to help children develop their cognitive abilities, a medium is needed that is used in the learning process such as busy jar. Busy jar is a tube-shaped media from plastic material which in the bottle cap there are holes of various shapes such as geometric shapes. This study aims to train cognitive in early childhood. The purpose of this study is to train early childhood self-confidence and to teach children geometric shapes, train children's fine motor skills and increase children's vocabulary in mentioning geometric shapes and colors. This study uses qualitative research methods, data collection techniques used in this study are observation and interviews. The subjects in this study were 23 students at TK Lumbung Sari. This study uses observation and interviews in collecting data. This study shows the results where when playing busy jar students are very happy to carry out this busy jar play activity but there are some students when playing this game at the Pre-test stage there are those whose abilities have not developed, so the researcher sees the child's development at the next stage, namely the post-test stage and from the results of this simulation stage the student's ability has begun to develop so that the results of this busy jar game can be concluded that busy jar games are suitable for cognitive and motor training in children and have a positive impact received by early childhood.

Keywords: early childhood, cognitive, busy jar game

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh kemampuan kognitif anak-anak TK Lumbung Sari ini masih kurang dalam kegiatan pembelajaran, sehingga untuk membantu anak mengembangkan kemampuan kognitifnya diperlukan sebuah media yang digunakan pada proses pembelajaran seperti busy jar. Busy jar merupakan media yang berbentuk tabung dari bahan plastik yang di tutup botolnya terdapat lubang berbagai bentuk seperti bentuk geometri. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melatih kognitif pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk melatih rasa percaya diri anak usia dini serta untuk mengajarkan anak bentuk - bentuk geometri, melatih motorik halus anak serta menambah kosa kata anak dalam menyebutkan bentuk geometri dan warna. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Subjek pada penelitian ini terdapat 23 siswa di TK Lumbung Sari. Penelitian ini menggunakan Observasi dan wawancara dalam mengumpulkan data. Penelitian ini menunjukkan hasil dimana pada saat bermain busy jar siswa sangat senang melaksanakan kegiatan bermain busy jar ini tetapi ada beberapa siswa saat melakukan permainan ini pada tahap Pre-test ada yang kemampuannya belum berkembang, sehingga peneliti melihat perkembangan anak tersebut pada tahap berikutnya yaitu tahap post-test dan dari hasil tahap simulasi ini kemampuan siswa tersebut sudah mulai berkembang sehingga Hasil dari bermain busy jar ini dapat disimpulkan bahwa permainan busy jar cocok digunakan untuk melatih kognitif dan motorik pada anak serta memiliki dampak positif yang diterima oleh anak usia dini.

Kata Kunci: anak usia dini, kognitif, permainan busy jar

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini ialah keterampilan yang diperoleh anak didalam segala bidang yang meliputi aspek kognitif (Jayanthi et al., 2022). Perkembangan kognitif anak berada pada tahap pra operasi, mencakup tiga aspek utama, pertama-tama pemikiran simbolik, yaitu kemampuan berpikir dalam kaitannya dengan objek dan peristiwa meskipun objek dan peristiwa tersebut tidak nyata. Kedua, pemikiran egois, refleksi. bagaimana anak berpikir tentang kebenaran atau kebohongan, persetujuan atau penolakan, berdasarkan sudut pandangnya sendiri. Ketiga, berpikir visual, kemampuan melakukan aktivitas seperti menggambar atau menyusun balok, meskipun anak tidak memahami alasan tindakan tersebut (Ica Anggi Cahaya Asari et al., 2023). Kemampuan kognitif sangat penting dalam kehidupan seorang anak karena ia akan menghadapi berbagai macam permasalahan disekitarnya ketika menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu langkah yang bisa dilakukan anak adalah meningkatkan

kemampuannya dalam menemukan cara memecahkan masalah, dimulai dari masalah yang paling sederhana (Wahidah & Latipah, 2021) perkembangan kognitif anak dengan ditandai symbol dalam mengungkapkan Bahasa gerak anak, dengan kata – kata, serta gesture tubuh dan benda yang dapat membantu anak memiliki fantasi dan imajinasi dengan pengalaman yang dilaluinya. Perkembangan kognitif yang ada pada anak usia dini merupakan hal yang penting untuk di kembangkan sejak dini secara efektif serta efisien dikarenakan apabila kognitif anak berkembang maka hal ini dapat membantu anak dalam tahapan perkembangan anak yang berikutnya seperti perkembangan motorik anak (Izzati & Yulsyofriend, 2020). Hal yang dapat dilakukan dalam mengembangkan tahap perkembangan kognitif anak ialah dengan mengajak anak bermain yang sesuai dengan umur anak.

Permainan merupakan alat yang digunakan anak-anak dalam kegiatan yang menyenangkan sehingga

menjadikan kegiatan tersebut sangat menarik dan berkesan bagi mereka (Palupi & Watini, 2022). Permainan merupakan salah satu cara belajar yang menyenangkan karena ketika bermain, anak dapat mempelajari sesuatu tanpa harus mempelajarinya, apa yang dimainkan justru dikenang sebagai pembelajaran (Maria Lily et al., 2023).

Bermain merupakan kebutuhan alami masa kanak-kanak dan sangat penting tempatnya sebagai aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, dunia anak tidak bisa lepas dari bermain, karena sambil bermain, anak dapat mempelajari hal-hal baru dan mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif, dan motorik moral. Logika matematis dan emosi sosial dapat dirangsang dengan baik (Raihana & Sari, 2021). Bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak apabila didukung dengan fasilitas bermain dan bahan pendukung bahan lingkungan dapat digunakan untuk menciptakan berbagai karya seni imajinatif anak. Anak dapat mengeksplorasi berbagai hal baru sebagai acuan anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat diserap dengan cara yang menyenangkan. Bermain juga merupakan kegiatan yang sangat digemari dan menarik bagi anak-anak, yang dilatih dalam kegiatan yang menyenangkan setiap hari. Bermain adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh individu yang bersifat menyenangkan, mrangsang dan menciptakan kegembiraan untuk membantu individu mencapai perkembangan fisik motorik, sosial emosional, moral serta kognitif (Pahrul & Amalia, 2020). Bermain ialah kegiatan

yang menyenangkan bagi anak-anak. Selain bersenang-senang, anak dapat melakukan kegiatan belajar untuk membangun karakternya. Dengan belajar sambil bermain, Anda dapat melatih otak menggunakan kelima indera. Sambil bermain, anak dapat mengekspresikan emosinya seperti senang, sedih, marah, kecewa. Selain itu, anak juga dapat mengembangkan kreativitasnya dengan menciptakan berbagai macam bentuk benda sesuai keinginannya (Rohmatillah, S., & Safitri, 2024). Pada masa emasnya, anak perlu mendapat rangsangan yang sesuai dengan usia dan kemampuannya dengan bermain, bermain dapat melalui penggunaan media (Aprilianti & Widayati, 2021).

Media merupakan media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajaran (Luh et al., 2024). Media ialah suatu alat yang digunakan pada saat proses aktivitas pembelajaran di dalam kelas ataupun diluar kelas dengan menggunakan media dapat membantu guru pada saat proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Media dapat menjelaskan permasalahan, dan dapat membuat hal yang tidak terlihat menjadi terlihat. Hal ini memudahkan anak dalam memahami pelajaran dengan menggunakan media (Wayan et al., 2024). Media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena mempunyai kemampuan dalam memberikan variasi metode pembelajaran. Media juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang materi pembelajaran, meningkatkan kelancaran pelaksanaan

pembelajaran dan memperlancar tugas guru. Penggunaan media tidak hanya bermanfaat untuk kelancaran pembelajaran tetapi juga dapat memberikan kontribusi bagi tumbuh kembang anak (Dini, 2024). Media apa pun dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan belajar atau keterampilan untuk mendorong pembelajaran. Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan aliran dalam sistem, maka program pembelajaran menempati tempat yang penting sebagai bagian dari sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan mungkin terjadi, dan pendidikan sebagai sarana komunikasi tidak akan mungkin terjadi, salah satu media yang dapat digunakan untuk melatih motorik pada anak yaitu *busy jar* (No et al., 2023).

Busy jar merupakan berbagai permainan anak yang dirangkai dalam bentuk toples. Hal ini biasanya dilakukan dalam satu paket yang berisi beberapa wadah dengan jenis permainan dan tingkat kesulitan yang berbeda. Karena dikemas dalam satu paket, dapat menawarkan beberapa permainan untuk merangsang keterampilan anak secara bersamaan. Keterampilan motorik halus, imajinasi, perhatian dan kecerdasan. (Hermawati, 2022) Pada pelaksanaan permainan menggunakan media *busy jar* dilakukan 2 kali sesi permainan, pada sesi 1 yaitu guru mengenalkan anak bagaimana cara dan aturan bermain. dan sesi 2 anak mencoba bermain sesuai dengan cara dan aturan yang telah diberikan oleh guru untuk melakukan permainan tanpa bimbingan, sehingga kemampuan anak akan semakin terlatih

dan berkembang. media *busy jar* ini memiliki tujuan dari setiap kegiatan dalam jar, seperti melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah dengan cara memegang kertas geometri, sumpit disini anak akan belajar mengkoordinasikan gerakan otot-otot halus anak (Fitriyani & Nulanda, 2017).

Pada saat observasi penelitian ini di Tk Lumbang Sari permasalahan yang terjadi ialah kuangnya fokus anak pada saat pembelajaran berlangsung, kurangnya pengetahuan anak tentang bentuk geometri sehingga ketika ditanyakan bentuk geometri terkadang anak keliru dalam menjawabnya, kurangnya rasa percaya diri anak ketika ditanyakan warna dan bentuk geometri sehingga dapat mempengaruhi hasil pembelajaran anak.

Hasil penelitian dari Mieke Hermawati (Hermawati, 2022) dengan judul Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Busy Jar menunjukkan hasil bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tes keterampilan pertama kedua kelompok. Setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen, keterampilan motorik halus anak meningkat secara signifikan, dan kelompok eksperimen memperoleh pencapaian lebih dibandingkan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji T dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dan peningkatan yang signifikan pada perlakuan media Busy Jar di TAAM X terkait motorik halus pada anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, kegiatan Busy Jar dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak.

Hasil penelitian dari Hani Putri, dan Rizka Harfiani (Putri, t.t.) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Alat Permainan Edukatif Kereta Api Pintar pada Anak, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kognitif anak-anak yang mengikuti kegiatan kereta pintar meningkat secara signifikan. Perbaikan telah terlihat dalam pengoperasian kereta pintar. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, matematika dan keterampilan berpikir logis. Selain itu, kreativitas dan keterampilan komunikasi mereka meningkat seiring mereka mengarang cerita tentang perjalanan kereta api. Upaya pengembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Darul Quran dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif seperti kereta pintar. Selama tahap perkembangan ini, anak-anak mengalami masa sensitif untuk belajar dan mengembangkan keterampilan kognitif. Oleh karena itu, penggunaan alat permainan yang menarik dan mendidik merupakan cara yang efektif untuk merangsang perkembangan otak dan keterampilan kognitif.

Hasil penelitian dari Gea Fawita Akbar, I Wayan Karta, I Made Suwasa Astawa (Akbar et al., 2022) dengan judul Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil Sig menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, motorik halus, dan interpersonal anak kelompok B TK Aisyiyah Labuhan Haji. (2 sisi) $0,000 <$

$0,05$. Nilai t hitung perkembangan kognitif sebesar t skor 32,171, skor motorik halus sebesar 19,933, skor emosional sebesar 20,613 serta nilai t tipu dan df sebesar 33 sebesar 2,034. Oleh karena itu, karena t hitung $>$ nilai t tabel ketiga, maka dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial emosional.

Hasil penelitian dari Mieke Hermawati (Hermawati, 2022) dengan judul Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Busy Jar menunjukkan hasil bahwa Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tes keterampilan pertama kedua kelompok. Setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen, keterampilan motorik halus anak meningkat secara signifikan, dan kelompok eksperimen memperoleh pencapaian lebih dibandingkan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji T dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dan peningkatan yang signifikan pada perlakuan media Busy Jar di TAAM X terkait motorik halus pada anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, kegiatan Busy Jar dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak.

Hasil penelitian dari Ni Putu Ayu Dewi Ariani dan, Ida Bagus Komang Sindu Putra (Care, 2024) dengan judul Stimulasi Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif menunjukkan hasil bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Pre Test dan Post Test, terdapat adanya peningkatan dan berkembangnya kognitif anak usia dini di TK Widya Dharma Sastra kelompok B1.

Hal ini terlihat karena adanya anak yang sudah bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana mengenai Kiera, anak mampu menjawab pertanyaan tepat sesuai dengan pertanyaan yang di berikan oleh ibu guru dan anakanak juga sudah mengenal serta hafal mengenai simbol-simbol berupa angka 1-10 dan cara menyebutkannya secara berurutan.

Hasil penelitian dari Ni Putu Ririn Oktaviani dkk (Oktaviani, 2024) dengan judul Meningkatkan Perkembangan Kognitif Aud Melalui Permainan Monoplay Box di TK Wisma Sari menunjukkan hasil bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan rentan waktu pra-simulasi dan periode 1 penggunaan media pembelajaran monoplay box, dapat dilihat adanya kenaikan responsif siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan di kelas mulai kembali tanya jawab yang dilakukan guru kepada siswa mulai direspon oleh beberapa anak yang mulai fokus kembali mendengarkan guru, setelah adanya perbaikan hasil pengamatan yang dilakukan dari kurang permainan.

Berdasarkan penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan menyusun menjadi karya ilmiah berjudul "Implementasi Permainan Busy Jar Untuk Melatih Kognitif Dan Motorik Pada Anak Usia Dini di TK Lumbung Sari ". Kebarua dari penelitian ini pada saat memasukan bentuk bulat meminta anak untuk meremas dan membentuk bola dari origami lalu memasukannya ke

lobang bentuk bulan, bentuk geometri yang digunakan berupa dari kertas karton yang di bentuk geometri lalu di warnai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa media permainan busy jar mampu untuk meningkatkan kognitif pada anak usia dini. Hasil yg didapatkan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya, serta media busy jar juga dapat membantu guru untuk membantu anak menstimulasi kognitifnya melaluu media pembelajaran yang menyenangkan.

METODOLOGI

Berdasarkan permasalahan yang banyak terjadi di Tk Lumbung Sari maka peneliti menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif dengan subjek yang di teliti ialah 23 siswa yang berumur 4 - 5 tahun di kelas A1 yang terlibat dalam kegiatan permainan *busy jar* di Tk Lumbung Sari yang dilaksanakan dari tanggal 11 Maret 2024 hingga 1 April 2024 dengan teknik pengumpulan data yang digunakan dari observasi, wawancara, instrumen tabel penilaian dalam pembuatan karya ilmiah ini.

Tabel 1.
Instrumen Indikator Penilaian

Kategori Penilaian	Indikator		
	Belajar dan Pemecahan Masalah	Berfikir Logis	Berfikir simbolik
	Jumlah Anak	Jumlah Anak	Jumlah Anak
BB			
MB			

BSH

BSB

Hasil dari penilaian ini dikategorikan berdasarkan dari penilaian ialah BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Mulai Berkembang), BB (Belum Berkembang).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1. Hasil Penelitian Pre-test

Hasil dari penelitian ini menggambarkan suatu nilai kognitif anak usia 4 – 5 tahun di dalam permainan *busy jar*. Berdasarkan hasil dari pengambilan data tersebut diperoleh data kemampuan kognitif anak usia 4 – 5 tahun di TK Lumbung Sari pada saat anak melakukan permainan *busy jar* ini:

Tabel 2
 Hasil pre-test Observasi Penelitian

Tabel 2 menunjukkan bahwa pra-simulasi

Kategori Penilaian	Indikator		
	Belajar dan Pemecahan Masalah	Berfikir Logis	Berfikir simbolik
	Jumlah Anak	Jumlah Anak	Jumlah Anak
BB	0	0	0
MB	1	5	5
BSH	18	13	13
BSB	4	5	5

menunjukkan 23 anak bahwa 1 anak belum berkembang (BB), 18 anak mulai berkembang (MB), 3 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 anak berkembang sangat baik (BSB) pada tahap indikator belajar dan pemecahan

masalah, 5 anak belum berkembang (BB), 13 anak mulai berkembang (MB), 3 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak berkembang sesuai harapan (BSB) pada tahap indikator berfikir logis dan 5 anak belum berkembang (BB), 13 anak mulai berkembang (MB), 3 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak berkembang sesuai harapan (BSB) pada berfikir simbolik dikarenakan pada saat anak diminta untuk menyebutkan bentuk geometri terkadang anak masih keliru.

3.2 Hasil Penelitian Post-test

Tabel 3.
 Siklus 2 Hasil Observasi Penelitian

Kategori Penilaian	Indikator		
	Belajar dan Pemecahan Masalah	Berfikir Logis	Berfikir simbolik
	Jumlah Anak	Jumlah Anak	Jumlah Anak
BB	1	5	5
MB	18	13	13
BSH	3	3	3
BSB	1	2	2

Tabel 3 data pada tahap post-test menunjukkan bahwa seluruh anak sudah mulai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 anak, 18 anak berkembang sesuai harapan, 4 anak berkembang sangat baik (BSB) pada tahap indikator belajar dan pemecahan masalah, pada tahap indikator berfikir logis terdapat 5 anak mulai berkembang (MB), 13 anak berkembang sesuai harapan (BSH) 5 anak

berkembang sangat baik (BSB) dan tahap indikator berfikir simbolik terdapat 5 anak mulai berkembang (MB), 13 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 5 anak berkembang sangat baik (BSB) yang dapat dilihat didalam tabel.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa permainan *busy jar* sangat cocok diberikan kepada anak usia 4 – 5 tahun karena dapat meningkatkan

perkembangan kognitif dan motorik anak dengan 3 indikator yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik dapat dilihat pada tabel post-test sebanyak 5 anak mulai berkembang (MB), 13 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 5 anak berkembang sangat baik (BSB) Dengan hasil dari kelas A1 di Tk Lumbung Sari yang memiliki dampak positif yang dapat dirasakan oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1042>
- Aprilianti, L., & Widayati, S. (2021). Pengembangan Media Kereta Pintar Untuk Mengenal Konsep Lambang Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Lentera Anak*, 2(2), 21–42. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jla/article/view/2544>
- Care, J. (2024). *Jurnal care*. 79–87.
- Dini, A. U. (2024). *Pengembangan multimedia mendongeng pada anak usia dini*. 7, 38–47.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hermawati, M. (2022). Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Busy Jar. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 107–114. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v2i2.1332>
- Ica Anggi Cahaya Asari, I. A. C. A., Mely Susanti, M. S., & Irega Gelly Gera, I. G. G. (2023). Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara. *Journal of Global Research Education*, 1(1), 53–65. <https://doi.org/10.62194/v3b25190>
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481.
- Jayanthi, I. A. M., Marsono, M., Made, G. J., & I Komang, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Bahan Alam. *Generasi Emas*, 5(2), 21–32. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(2\).10218](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(2).10218)
- Luh, N., Ari, J., Anadhi, I. M. G., Bagus, I., & Sindu, K. (2024). *Permainan Kartu Kisah*

Sebagai Media dalam Menumbuhkan Percaya Diri Pada Anak Usia Dini Story Card Game as A Medium in Fostering Early Childhood Self- Confidence. 11(1), 86–100.

Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>

No, V., Desember, O., Nurhaliza, K. M., Safira, D., Zuljanetr, Y., & Yarni, L. (2023). *Perkembangan Usia Dini (Masa Kanak-Kanak Awal)*. 1(3), 1056–1062.

Oktaviani, R. (2024). ARTIKEL Peningkatan Perkembangan Kognitif Aud Melalui Permainan Mono Play 4142 Words 23118 Characters Apr 7 , 2024 11 : 49 AM PDT Apr 7 , 2024 11 : 49 AM PDT 3 % Overall Similarity The combined total of all matches , including overlapping sources , for each database . Crossref database 1 % Submitted Works database 1 % Publications database Crossref Posted Content database Excluded from Similarity Report Manually excluded text blocks. <https://doi.org/10.26877/paudia.xxx.xxxx>

Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>

Palupi, R., & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 621–627. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.466>

Raihana, R., & Sari, B. F. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 4(2), 74–83. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4\(2\).6743](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4(2).6743)

Rohmatillah, S., & Safitri, A. (2024). Melatih Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Balok. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(5), 29-35., 1206, 29–35.

Wahidah, F. A. N., & Latipah, E. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 44–62. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/japra/article/view/10940/pdf>

Wayan, N., Chandra, G., Anadhi, I. M. G., Bagus, I., & Sindu, K. (2024). *Stimulasi Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media Stempel Puzzle Kayu di Taman Kanak Kanak Lumbung Sari Denpasar Stimulation of Fine Motor Aspects of Early Childhood with Wooden Puzzle Stamp Media in Lumbung Sari Kindergarten Denpasar. 11(1), 44–58.*