

Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Zur'zuro'

Nopiana Sartika¹

¹ STIT Palapa Nusantara Lombok. Indonesia

Email: nopianano893@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Zur'zuro'. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experiment), penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan metode bermain peran dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data diperoleh melalui pengukuran pretest dan posttest perkembangan kognitif, yang dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam perkembangan kognitif, dengan rata-rata gain score sebesar 0,67 (kategori sedang), dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 0,21 (kategori rendah). Uji t-independen menunjukkan perbedaan signifikan pada skor posttest antara kedua kelompok ($p < 0,05$), sementara skor pretest tidak menunjukkan perbedaan signifikan ($p > 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui aktivitas kreatif dan interaktif. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan anak usia dini dengan menyoroti efektivitas metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran yang inovatif. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk memperluas konteks dan durasi studi guna mengevaluasi dampak jangka panjang metode ini.

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the role-playing method on the cognitive development of early childhood students at PAUD Zur'zuro'. Employing a quantitative approach with a quasi-experimental design, the study involved two groups: an experimental group that received the role-playing method treatment and a control group that used conventional teaching methods. Data were collected through pretest and posttest measurements of cognitive development and analyzed using parametric statistical tests. The findings indicate that the experimental group experienced a significant improvement in cognitive development, with an average gain score of 0.67 (moderate category), compared to the control group, which only achieved 0.21 (low category). An independent t-test revealed a significant difference in posttest scores between the two groups ($p < 0.05$), while the pretest scores showed no significant difference ($p > 0.05$). These results suggest that the role-playing method is effective in enhancing early childhood cognitive abilities through creative and interactive activities. This study makes a significant contribution to the field of early childhood education by highlighting the effectiveness of role-playing as an innovative teaching strategy. Further research is recommended to expand the study's context and duration to assess the long-term impact of this method.

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 31 Maret 2025

Direvisi 31 Maret 2025

Disahkan 31 Maret 2025

Diterbitkan 31 Maret 2025

Kata Kunci:

Bermain Peran, Perkembangan Kognitif,

Korespondensi Penulis:

Nopiana Sartika

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Palapa Nusantara Jln Palapa No. 01 Selebung Kernak, Lombok Timur, NTB, Indonesia.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan dalam jenjang usia 0-6 tahun yang mana pada usia tersebut merupakan tahap pertumbuhan serta perkembangan terjadi sangat pesat baik fisik maupun mentalnya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat dilaksanakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 bahwa PAUD dapat diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. (Tegarinfisa & Hasibuan, 2018)

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal. Pada masa ini anak usia dini disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) sehingga usia tersebut sangat penting untuk menggali potensi yang ada didalam diri anak dan mengembangkan kemampuannya dengan maksimal. Pembelajaran yang diberikan pada saat masa tersebut akan berdampak pada kehidupan dimasa mendatang sehingga perlunya berbagai stimulasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pada anak usia dini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek meliputi moral agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni. Kemampuan kognitif ialah sesuatu yang fundamental dan membimbing tingkah laku anak yang terletak pada pemahaman bagaimana suatu proses berpikir anak dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa. Aspek perkembangan kognitif meliputi akal dan pikiran manusia yang harus dikembangkan beriringan dengan kemampuan lainnya sebagaimana yang dikemukakan oleh (Susanto, 2011: 30), bahwa aspekperkembangan anak secara intelektual, emosional, sosial

Metode menurut Moeslichatoen (2004 : 9) adalah cara yang dalam berkerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Menurut Bodrova, dkk (dalam Suhartin, 2017:18) menyatakan bahwa bermain adalah jalan bagi anak mengembangkan kemampuan dan memahami lingkungannya. Anak-anak memperoleh pengetahuan tentang lingkungan sekitar melalui bermain.

Banyak hal yang dapat meningkatkan perkembangan anak ketika ia mengalami proses belajar yang menyenangkan, salah satunya adalah bermain kreatif. Banyak pula cara yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan kreatifitas anak. Dalam bermain kreatif dibutuhkan kondisi yang bebas bagi anak agar mereka mampu membangun fantasi atau khayalan, berimajinasi dan melahirkan gagasan-gagasan baru. Semakin banyak pengetahuan daya imajinasi yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. (Rakhmawati, 2014)

Penerapan metode pada kegiatan pembelajaran di sekolah hanya menggunakan metode yang monoton yaitu konvensional contohnya adalah metode ceramah. (Hakim et al., 2014) Metode bermain peran merupakan suatu metode yang memperlakukan peserta didik sebagai subjek pembelajaran, dimana peserta didik dengan aktif melakukan praktik-praktik berbahasa, berinteraksi, bertanya dan menjawab dalam tema tertentu yang telah ditetapkan. Belajar akan lebih efektif jika pembelajaran yang diselenggarakan tersebut berpusat pada diri peserta didik. (Hakim et al., 2014)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang dirancang untuk anak usia 0-6 tahun, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28, melalui jalur formal, nonformal, dan informal (Tegarinfisa & Hasibuan, 2018)

Pada usia ini, dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), pertumbuhan dan perkembangan anak, baik fisik maupun mental, terjadi dengan sangat pesat. Pendidikan pada masa ini bertujuan untuk menggali potensi anak secara maksimal sehingga memiliki dampak jangka panjang yang signifikan terhadap kehidupan mereka di masa depan.

Salah satu aspek yang fundamental dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif mencakup proses berpikir anak dalam memahami, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa. Kemampuan ini menjadi dasar untuk membimbing tingkah laku anak dalam pengambilan keputusan. Menurut Susanto (2011), aspek perkembangan kognitif meliputi akal dan pikiran yang harus dikembangkan secara seimbang dengan kemampuan lainnya.

Namun, dalam praktiknya, metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah sering kali bersifat monoton, seperti ceramah, yang kurang menarik perhatian anak (Hakim et al., 2014). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, salah satunya adalah metode bermain peran. Bermain peran memungkinkan anak untuk memahami lingkungannya, mengembangkan kemampuan sosial, dan merangsang proses berpikir kreatif melalui pengalaman langsung (Bodrova et al. dalam Suhartin, 2017).

Beberapa penelitian telah mengkaji efektivitas metode bermain peran dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian oleh Nurhasanudin dan Santika (2021) menunjukkan bahwa sentra bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial-emosional anak usia dini. Sementara itu, Anggraini et al. (2024) menemukan bahwa metode bermain peran meniru binatang secara signifikan meningkatkan perkembangan kognitif anak. Bermain peran memberikan ruang bagi anak untuk berimajinasi, mengembangkan gagasan baru, dan membangun kreativitas dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan (Rakhmawati, 2014).

Meskipun demikian, terdapat celah dalam literatur yang menyoroti pengaruh metode bermain peran secara umum terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada aspek tertentu atau konteks spesifik, seperti kecerdasan sosial-emosional atau aktivitas bermain peran meniru binatang, tanpa memberikan gambaran holistik mengenai dampaknya terhadap perkembangan kognitif secara keseluruhan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan menganalisis secara komprehensif pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan yang lebih luas dan sistematis dalam mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan kognitif yang dipengaruhi oleh metode bermain peran, sehingga memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur pendidikan anak usia dini.

Pertanyaan utama yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah: bagaimana metode bermain peran dapat berkontribusi terhadap peningkatan aspek perkembangan kognitif anak usia dini? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan potensi kognitif anak usia dini.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada pendidik dan praktisi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada anak. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di PAUD, sehingga mendukung tercapainya perkembangan optimal pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment). Desain penelitian yang diterapkan adalah nonequivalent control group design, di mana terdapat dua kelompok yang dibandingkan: kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran dengan metode konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Zur'Zuro'. Subjek penelitian terdiri atas anak usia dini yang terdaftar dalam kelompok B dengan rentang usia 5–6 tahun. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu, yaitu anak yang tidak memiliki gangguan perkembangan kognitif sebagaimana dinilai melalui asesmen yang dilakukan oleh guru dan orang tua. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi untuk menilai keterampilan sosial anak serta angket untuk mengukur efektivitas metode bermain peran. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, serta dokumentasi hasil belajar anak. Proses pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap Persiapan – Penyusunan instrumen penelitian dan uji coba instrumen untuk memastikan validitas serta reliabilitasnya.
2. Tahap Pelaksanaan – Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran, sedangkan kelompok kontrol tetap belajar dengan metode konvensional. Perlakuan berlangsung selama beberapa sesi pembelajaran yang telah ditentukan.
3. Tahap Evaluasi – Pengukuran hasil dilakukan dengan membandingkan keterampilan sosial anak sebelum dan setelah perlakuan melalui analisis hasil observasi dan angket.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan kelayakan data. Selanjutnya, uji t-test digunakan untuk mengukur perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam meningkatkan keterampilan sosial anak.

HASIL

Deskripsi Data

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan metode bermain peran dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Berikut adalah hasil pengumpulan data berdasarkan pengukuran pretest dan posttest perkembangan kognitif anak usia dini:

Kelompok	N	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Selisih Rata-Rata
Kelompok Eksperimen	20	65.3	85.7	20.4
Kelompok Kontrol	20	64.9	72.5	7.6

Dari tabel di atas, terlihat adanya peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol

Uji Normalitas

Untuk memastikan data memenuhi asumsi normalitas, dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelompok memiliki distribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa variansi antara kedua kelompok homogen dengan nilai signifikansi $0,432$ ($p > 0,05$).

Hasil Uji Statistik

Uji statistik dilakukan untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji t-independen sebagai berikut:

Variabel	t-Value	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	0.324	38	0.748
Posttest	4.572	38	0.000**

Catatan: Signifikan pada level $p < 0,05$.

Hasil uji menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan pada skor pretest antara kedua kelompok ($p > 0,05$), tetapi terdapat perbedaan signifikan pada skor posttest ($p < 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Peningkatan Skor Perkembangan Kognitif

Peningkatan perkembangan kognitif dihitung menggunakan gain score normalisasi dengan rumus: Hasil analisis menunjukkan rata-rata gain score kelompok eksperimen adalah 0,67 (kategori sedang), sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 0,21 (kategori rendah).

Penyajian Visual Data

Grafik menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, mempertegas efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Temuan Utama

1. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor perkembangan kognitif yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol.
2. Hasil uji statistik membuktikan adanya pengaruh signifikan dari metode bermain peran terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.
3. Gain score pada kelompok eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori rendah

Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Zur'zuro'

PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata skor pretest dan posttest untuk kedua kelompok menunjukkan adanya perbedaan peningkatan yang mencolok:

1. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 20,4 poin (dari 65,3 menjadi 85,7).
2. Kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan rata-rata sebesar 7,6 poin (dari 64,9 menjadi 72,5).

Peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa metode bermain peran lebih efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak.

Analisis Statistik

Uji Normalitas Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelompok memiliki distribusi normal (nilai signifikansi $> 0,05$). Dengan demikian, data dapat dianalisis menggunakan uji parametrik.

Uji Homogenitas Uji Levene's Test menunjukkan bahwa variansi antar kelompok homogen (nilai signifikansi = 0,432, $p > 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki

karakteristik awal yang serupa, sehingga perbedaan hasil dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan.

Uji t-Independen Analisis uji t-independen menunjukkan:

1. Tidak ada perbedaan signifikan pada skor pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p = 0,748$, $p > 0,05$).
2. Terdapat perbedaan signifikan pada skor posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p = 0,000$, $p < 0,05$).

Hasil ini mendukung hipotesis bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak.

Peningkatan Skor Perkembangan Kognitif

Peningkatan perkembangan kognitif dihitung menggunakan gain score normalisasi. Hasil analisis menunjukkan:

1. Kelompok eksperimen memiliki rata-rata gain score sebesar 0,67 (kategori sedang).
2. Kelompok kontrol memiliki rata-rata gain score sebesar 0,21 (kategori rendah).

Hasil ini menguatkan bahwa metode bermain peran memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini

Interpretasi Temuan

Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, berpikir kreatif, dan berinteraksi secara aktif. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan aktivitas interaktif dalam pembelajaran anak usia dini. Selain itu, temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak.

Pada kelompok kontrol, peningkatan perkembangan kognitif yang rendah dapat disebabkan oleh pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak memberikan banyak ruang bagi anak untuk terlibat aktif.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat diimplementasikan secara efektif di PAUD untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pendidik disarankan untuk mengadopsi metode ini sebagai alternatif dari pembelajaran konvensional yang bersifat monoton. Penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang berpusat pada anak.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya:

1. Durasi penelitian yang relatif singkat, sehingga hasil jangka panjang belum dapat dievaluasi.
2. Subjek penelitian terbatas pada satu lembaga PAUD, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati.

Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi penerapan metode bermain peran dalam konteks yang lebih luas dan dengan subjek yang lebih beragam.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Zur'zuro'. Berikut adalah temuan utama dari penelitian: 1) Kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan metode bermain peran menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif yang signifikan, dengan rata-rata gain score

sebesar 0,67 (kategori sedang), dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 0,21 (kategori rendah); 2) Hasil uji t-independen membuktikan adanya perbedaan signifikan pada skor posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p < 0,05$), sementara tidak ada perbedaan signifikan pada skor pretest ($p > 0,05$). Analisis data mendukung hipotesis bahwa metode bermain peran efektif dalam mersang perkembangan kognitif anak usia dini melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas kreatif. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi bidang pendidikan anak usia dini dengan menawarkan metode bermain peran sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif. Temuan ini dapat membantu pendidik merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada anak. Penelitian di masa depan disarankan untuk mengeksplorasi penerapan metode bermain peran dalam durasi yang lebih panjang, dengan melibatkan berbagai konteks dan subjek yang lebih beragam untuk memperkuat generalisasi hasil. Penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan metode pembelajaran interaktif, seperti bermain peran, dalam pendidikan anak usia dini untuk memaksimalkan potensi perkembangan kognitif mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrumul Insanul Kamil1, Damrah2, P. M. I. (2018). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Kemampuan Passing Akrumul. *Sport Science: Jurnal Sain Olahraga Dan Pendidikan Jasmani*, 91–102. <https://doi.org/10.24036/jss.v%vi%i.21>
- Astuti, Y., & Suryana, D. (2021). Pengaruh Metode Bermain Bowling Aritmatika untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Az_Zahra. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 10170–10177. <https://riset-iaid.net/index.php/TA/article/view/729>
- Faradila, Z. P., & Laeli, S. (2024). Mengoptimalkan Proses Belajar dengan Memahami Perkembangan Kognitif Anak. 3, 6798–6809.
- Hakim, A. R., Lasmawan, W., Dantes, N., Studi, P., Dasar, P., Pascasarjana, P., Pendidikan, U., & Singaraja, G. (2014). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Segugus Karang Baru. 4.
- Komang, N., Rahayu, S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru p-ISSN*, 9(1), 344–349. <https://doi.org/10.51169>
- Kurniawati, R., & Mulyati, M. (2021). Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sains. 5, 5730–5736.
- Lina Madyastuti R, F. R. D. (2016). (The Effect Of Puzzle Therapy Of Fine Motor and Cognitive Development Preschool Children (4-5 Years). *Jurnal of Ners Comunnity*, 07(November), 136–148.
- Magdalena, I., Nurchayati, A., & Rizkiyanah, P. (2023). Perkembangan Kognitif Peserta Didik Pada Siswa Kelas 3 SDN Pakulonon 2. *Technical and Vocational Education International Journal*, 3(2), 141–146. <https://doi.org/10.556442>
- Rakhmawati, E. (2014). Pengaruh Metode Bermain Kreatif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 51–57. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v2i2.502>
- Saputra, A., Ningsih, S. Y., & Dasniati, Z. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Gender and Society Journal*, 4(1), 46–52. <https://doi.org/10.23887/igsj.v4i1.55323>
- Sembiring, R. (2016). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Puzzle di TK SION Tanjung Morawa. 2(1), 12–21.
- Sitorus, J. (2022). *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies Volume*, 3, 221–228. <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss%0AGambaran>
- Sukirman. (2012). Sukirman, Dosen tetap STAIN Palopo dan Pembantu Ketua I 76. 76–93.

- Tauhid, K., Anggraeni, M., Laeli, S., Kognitif, P., & Perkembangan, P. (2024). Perkembangan motorik dan kognitif dalam psikologi perkembangan anak. 3, 8969–8984.
- Tegarinfisa, U., & Hasibuan, R. (2018). Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok a Di Tk Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi. *Jurnal Teratai*, 7(2), 1–5. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/24522>
- Tiffany Atia Aristi¹, Rozi Sastra Purna², A., & 1, 2, 3S2. (2021). Kata Kunci : konstruktif lego; perkembangan kognitif; stimulasi; usia prasekolah. *Jurnal Menara Medika*, 3(2)