

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN BERMAIN
DI SENTRA PEMBANGUNAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK RINJANI UNRAM TAHUN AJARAN 2023/2024**

Wahyu Lilik Arisanti¹, Nurhasanah², Baiq Nada Buahana³
Program Studi PG PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram
E-mail: wahyulilik2804@gmail.com¹, nurhasanah@unram.ac.id²,
baignada.buahana@unram.ac.id³

ABSTRACT

This research aims to determine the improving of cognitive abilities through play activities in the development center for children aged 5-6 years old at TK Rinjani UNRAM. The research method used is Classroom Action Research (PTK). The research subjects include 10 children from group B2 (aged 5-6 years) at TK Rinjani UNRAM. Data collection methods include observation and documentation. The research results indicate that the implementation of play activities in the development center in Cycle I has a percentage of 58% categorized as Beginning to Develop (MB). Whereas, there was 1 child who scored 57 with a percentage of 65%, 3 children who scored 56 with a percentage of 64%, 1 child who scored 52 with a percentage of 59%, 1 child who scored 48 with a percentage of 55%, 2 children who scored 47 with a percentage of 53.4%, 1 child who scored 45 with a percentage of 51.1%, and 1 child who scored 43 with a percentage of 49%. In Cycle II, it is 81.3% categorized as Developing As Expected (BSE). Whereas, there were 2 children who scored 85 with a percentage of 97%, 1 child who scored 84 with a percentage of 95.4%, 1 child who scored 83 with a percentage of 94.3%, 1 child who scored 70 with a percentage of 80%, 1 child who scored 68 with a percentage of 77.2%, 2 children who scored 62 with a percentage of 70.4%, 1 child who scored 61 with a percentage of 69.3%, and 1 child who scored 55 with a percentage of 62.5%. The improvement in research results from Cycle I to Cycle II shows an increase in success indicators set at $\geq 75\%$. Based on observations it can be concluded that activities in the development center can improving cognitive abilities children in 5-6 year old at Rinjani UNRAM.

Keywords: *cognitive abilities, development center*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain di sentra pembangunan pada anak usia 5-6 tahun di TK Rinjani UNRAM. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian yang digunakan sebanyak 10 orang anak kelompok B2 (usia 5-6 tahun) di TK Rinjani UNRAM. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan bermain di sentra pembangunan pada siklus I memiliki persentase sebanyak 58% dikategorikan Mulai Berkembang (MB). Dimana terdapat 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 57 dengan persentase 65%, 3 anak yang memperoleh skor sebanyak 56 dengan persentase 64%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 52 dengan persentase 59%, 1

anak yang memperoleh skor sebanyak 48 dengan persentase 55%, 2 anak yang memperoleh skor sebanyak 47 dengan persentase 53,4%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 45 dengan persentase 51,1% , dan 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 43 dengan persentase 49%. Pada siklus II sebanyak 81,3% dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dimana terdapat 2 anak yang memperoleh skor sebanyak 85 dengan persentase 97%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 84 dengan persentase 95,4%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 83 dengan persentase 94,3%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 70 dengan persentase 80%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 68 dengan persentase 77,2%, 2 anak yang memperoleh skor sebanyak 62 dengan persentase 70,4%, 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 61 dengan persentase 69,3%, dan 1 anak yang memperoleh skor sebanyak 55 dengan persentase 62,5%. Peningkatan hasil penelitian siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan indikator keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini yakni $\geq 75\%$. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan di sentra pembangunan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Rinjani UNRAM.

Kata kunci: kemampuan kognitif, sentra pembangunan

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang di selenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek keperibadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keperibadiannya dan potensi secara maksimal. Pasal 1 ayat 14 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak

lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Susanto (2014) kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Piaget yang dikutip Santrock (2015) membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap, yaitu: *sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal*. Semua anak melewati tahap-tahap ini

namun dengan kecepatan yang berbeda pada tiap anak. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 untuk Lingkup Perkembangan Kognitif ada tiga perkembangan yang harus dicapai anak antara lain: Belajar dan Pemecahan Masalah, Berfikir Logis, Berfikir Simbolik.

Phelps (2014) semua anak usia dini tanpa memandang usia mereka belajar dengan sangat baik melalui bermain. Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Sudjana & Rivai (2015) Media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan, yang dirancang melalui kegiatan bermain sambil belajar disekolah, yang meliputi kegiatan bermain balok dengan menggunakan media balok. Balok adalah media yang hampir mempunyai variasi yang lengkap (tidak terhitung) sebagai alat permainan yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak. Melalui penggunaan

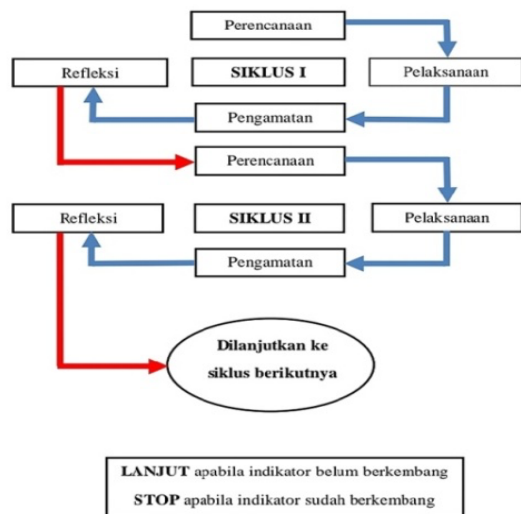
balok anak dapat melatih keterampilan motorik halusnya, berlatih untuk memecahkan masalah, bebas berimajinasi, dan menciptakan hal-hal baru sebagai sebuah ide kreatif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Rinjani UNRAM pada kelompok B (5-6 tahun), dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang. Hasil observasi yang dilakukan bahwa anak kelompok B di TK Rinjani UNRAM perkembangan kognitifnya masih kurang berkembang. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran kognitifnya masih kurang dalam hal berdiskusi terhadap materi yang telah disampaikan dan menggunakan logikanya dalam pembelajaran. Selain itu media yang digunakan kurang dalam menstimulasi perhatian anak karena hanya terfokus pada balok sehingga ada beberapa anak yang mudah merasa bosan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Bermain di Sentra Pembangunan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Rinjani UNRAM Tahun Ajaran 2023/2024".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Suharsimi Arikunto (2014) penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, yang bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Adapun proses pelaksanaan dari metode Penelitian Tindakan Kelas yang dikemukakan oleh Mc. Kemmis dan Mc. Taggart (Suharsimi Arikunto 2014):



Seperti yang telah diuraikan di atas, bahwa penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan/observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*). Setiap langkah pada masing-masing siklus memiliki tahapan yang sama, hanya saja

perencanaan yang digunakan pada suatu siklus berikutnya merupakan revisi dari perencanaan yang digunakan pada siklus sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan di TK Rinjani UNRAM pada kelompok B usia 5-6 Tahun semester genap tahun 2023/2024. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B2 (5-6 tahun) di TK Rinjani UNRAM Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 3 orang anak perempuan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: observasi, dokumentasi, dan instrument penelitian. Selain itu, penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif. Data yang berhasil dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan:

- P* : Tingkat Capaian Perkembangan Anak
- F* : Jumlah Anak yang Mencapai Indikator
- $\sum f$: Jumlah Seluruh Anak

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila anak mengalami peningkatan kemampuan kognitif secara klasikal melalui bermain di sentra pembangunan sebesar $\geq 75\%$ atau dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Rinjani UNRAM pada kelompok B usia 5-6 tahun. Adapun pelaksanaan penelitiannya yaitu:

Siklus I

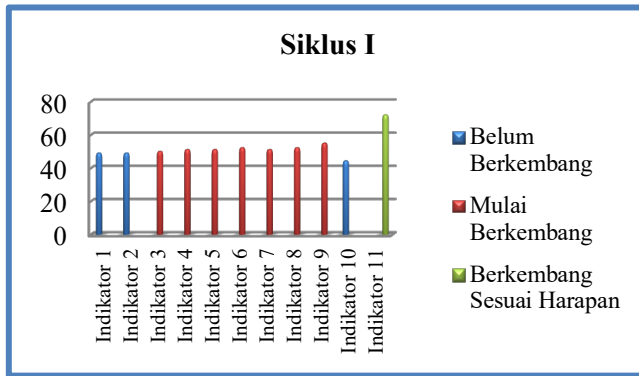
Siklus I dilaksanakan selama dua kali pertemuan yaitu pada hari senin-selasa pada tanggal 8-9 Januari 2024 dengan Topik “Aku Cinta Bumi” dan Sub Topik “Tanaman Buah dan Tanaman Sayur”. Kegiatan dilaksanakan dari awal hingga akhir pembelajaran mulai dari pukul 08.00-10.00 WITA sesuai dengan RPPH yang disusun berdasarkan penerapan bermain di kelas sentra pembangunan melalui media balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Rinjani UNRAM. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan 4 langkah yang disebut pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan

during play and after play. Moreover, observation results increase cognitive ability through play activities in the construction center using block media on children aged 5-6 years in cycle I can be seen in table 1 below.

No	Nama Anak	Siklus I		
		Total Skor	Persentase	Rata-rata
1	Keanu	52	59%	58%
2	Kenzo	43	49%	
3	Ibra	45	51,1%	
4	Adip	56	64%	
5	Fakhrin	57	65%	
6	Atma	56	64%	
7	Nevan	56	64%	
8	Kendra	48	55%	
9	Qianzi	47	53,4%	
10	Shaning	47	53,4%	

Berdasarkan Tabel 1 tentang Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Bermain di Sentra Pembangunan Menggunakan Media Balok pada Anak Usia 5-6 Tahun pada Siklus I di atas dapat dilihat dari 10 anak tersebut memperoleh rata-rata sebesar 58% atau dalam kategori Mulai Berkembang (MB).

Bar chart diagram of cognitive ability through play activities in the construction center using block media can be seen in the following graph:



Adapun kekurangan yang terdapat pada siklus I yaitu sebagai berikut:

- 1) Anak kurang memperhatikan ketika guru hendak menjelaskan media yang digunakan.
- 2) Anak masih belum mengerti kesepakatan aturan bermain.

Adapun beberapa solusi pada siklus I yang bisa dilakukan oleh guru dan peneliti pada tahapan siklus II agar dapat terlaksana dengan baik yaitu:

- 1) Guru dan peneliti menyiapkan media gambar dan membuat kartu huruf sesuai dengan tema supaya anak lebih termotivasi mendengarkan penjelasan gurunya.
- 2) Membuat kesepakatan saat bermain.
- 3) Perlunya kerjasama antara peneliti dengan guru untuk mengontrol anak ketika dalam proses pembelajaran berlangsung.

- 4) Guru dan peneliti memberikan bimbingan kepada anak agar perkembangan kognitifnya dapat lebih ditingkatkan.
- 5) Menerapkan bermain balok yang lebih menyenangkan sehingga anak didik lebih tertarik melakukan kegiatan.

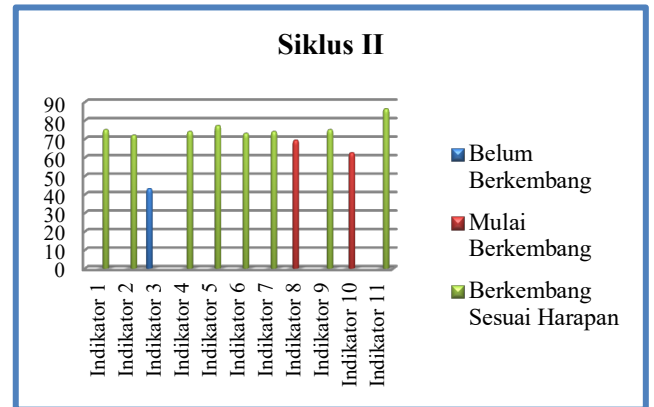
SIKLUS II

Siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan yaitu pada hari senin-selasa pada tanggal 8-9 Januari 2024 dengan Topik "Aku Cinta Bumi" dan Sub Topik "Tanaman Buah dan Tanaman Sayur". Kegiatan dilaksanakan dari awal hingga akhir pembelajaran mulai dari pukul 08.00-10.00 WITA sesuai dengan RPPH yang disusun berdasarkan penerapan bermain di kelas sentra pembangunan melalui media balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Rinjani UNRAM. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan 4 langkah yang disebut pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main dan pijakan setelah main. Adapun hasil observasi meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain di sentra pembangunan menggunakan media

balok pada anak usia 5-6 tahun pada tindakan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

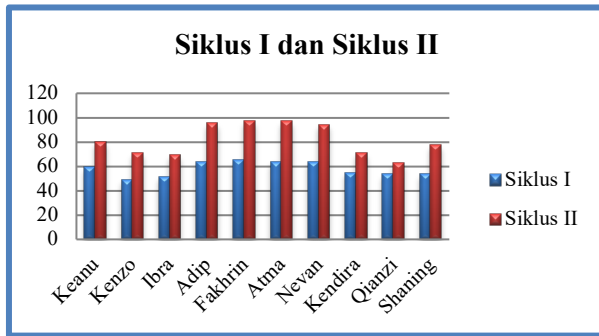
No	Nama Anak	Siklus II		
		Total Skor	Persentase	Rata-rata
1	Keanu	70	80%	81,3 %
2	Kenzo	62	70,4%	
3	Ibra	61	69,3%	
4	Adip	84	95,4%	
5	Fakhrin	85	97%	
6	Atma	85	97%	
7	Nevan	83	94,3%	
8	Kendra	62	70,4%	
9	Qianzi	55	62,5%	
10	Shaning	68	77,2%	

Berdasarkan tabel diatas tentang Kemampuan Kognitif di Kelas Sentra Pembangunan Melalui Media Balok pada Anak Usia 5-6 Tahun pada Siklus II diatas dapat dilihat dari 10 Anak tersebut memperoleh rata-rata sebesar 81,3% atau dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Diagram batang kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain di sentra pembangunan menggunakan media balok dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Berdasarkan hasil penelitian pada tahap siklus II peningkatan kemampuan kognitif anak sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini dengan persentase sebesar 71% dan dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang berarti penelitian ini mengalami keberhasilan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kegiatan siklus I terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif pada siklus I persentase yang didapat sebesar 58% mengalami peningkatan menjadi 81,3% pada tahapan siklus II.

Berikut grafik perbandingan peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain di sentra pembangunan menggunakan media balok dari siklus I sampai siklus II.



Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa terjadinya peningkatan persentase selama dua siklus dengan dua kali pertemuan berarti dengan adanya sentra pembangunan, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan demikian dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain di sentra pembangunan menggunakan media balok pada anak usia 5-6 tahun di TK Rinjani UNRAM. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, siklus I sampai dengan siklus II diberikan 4 kali pertemuan.

Hasil penelitian pada siklus I kegiatan kognitif di sentra pembangunan belum mencapai indikator keberhasilan dan berada pada kriteria kurang berkembang yaitu skor yang dicapai 507 dengan rata-rata persentase 58% dengan

demikian kegiatan kognitif di sentra pembangunan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75%. Dalam pelaksanaan kegiatan ini masih terdapat kekurangan sehingga dapat diperbaiki pada siklus II berikutnya. Hasil penelitian pada tahap siklus II peningkatan kemampuan kognitif anak sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini skor yang dicapai 715 dengan rata-rata persentase 81,3% dan dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang berarti penelitian ini mengalami keberhasilan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kegiatan siklus I terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif pada siklus I dengan rata-rata persentase 58% mengalami peningkatan menjadi 81,3% pada tahapan siklus II.

Berikut ini merupakan analisis peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain di sentra pembangunan yang pelaksanaannya dimulai dari siklus I dan pelaksanaan siklus II. Kemampuan kognitif anak pada siklus I mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada sebanyak 7 orang anak yang Mulai Berkembang (MB). Hal ini dapat dilihat pada tindakan siklus I saat kegiatan menunjukkan sikap kreatif dengan bermain media balok sehingga sudah terbiasa dilakukan dan diberi stimulus hingga mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada siklus II.

Pada siklus I yang dipantau selama 2 kali pertemuan kemampuan kognitif di TK Rinjani UNRAM dikatakan masih belum berkembang dikarenakan kurangnya berdiskusi terhadap materi yang telah disampaikan dan menggunakan logikanya dalam pembelajaran, selain itu media yang digunakan kurang menstimulasi perhatian anak sehingga ada beberapa anak yang mudah merasa bosan. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II kegiatan yang diterapkan oleh peneliti dapat dikatakan berhasil atau meningkat karena adanya keberlanjutan penggunaan media balok melalui kegiatan bermain di sentra pembangunan yang diberikan selama 2 kali pertemuan. Kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain di sentra pembangunan lebih menarik minat anak karena anak-anak di TK

Rinjani UNRAM tersebut lebih fokus pada balok daripada menggunakan media yang ada di sentra pembangunan sehingga ketika diberi stimulus menggunakan semua media yang ada di sentra pembangunan anak menjadi tidak bosan dan anak di TK Rinjani UNRAM benar-benar senang dan aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain di sentra pembangunan.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh beberapa peneliti sebelumnya, seperti hasil penelitian Palupi R. & Wartini S. (2022) menunjukkan bahwa permainan balok efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun karena permainan balok memiliki berbagai manfaat. Pelaksanaan penelitian ini dapat merangsang anak mengembangkan idenya membentuk bangunan-bangunan yang lebih menarik. Nasution et al.(2019) menyatakan bahwa media, metode maupun model pembelajaran yang menarik merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, minat dan perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar

mengajar dapat terjadi. Harianti R. (2016) semakin baik gaya belajar siswa maka semakin baik pula hasil belajarnya. Sebaliknya, semakin buruk gaya belajar siswa maka semakin rendah hasil belajarnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain di sentra pembangunan pada anak usia 5-6 tahun di TK Rinjani UNRAM. Hal ini dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu:

1. Pada kegiatan siklus I diperoleh nilai rata-rata anak sebesar 58%. Dari 10 orang anak, ada 9 orang anak Mulai Berkembang (MB) dan 1 orang anak Belum Berkembang (MB).
2. Pada kegiatan siklus II mengalami peningkatan kognitif diperoleh nilai rata-rata anak sebesar 81,3%. Dari 10 orang anak, ada 4 orang anak Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 orang anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 orang anak Mulai Berkembang (MB).

3. Dengan demikian peningkatan yang terjadi dari siklus I sampai siklus II yakni sebesar 23,3% peningkatan yang dicapai tersebut menegaskan bahwa melalui kegiatan bermain di sentra pembangunan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Rinjani UNRAM dan telah melewati capaian yang ditargetkan 75% sehingga penelitian dikatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2014). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ardiyanto, A. (2017). *Bermain sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jendela Olahraga.
- Cahyo, A.N. (2013). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2015). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta.

- Desmita. (2015). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- DIO, C.S. (2022). *Analisis Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun dalam Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen*.
- Fadillah, M.M. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. (I. F. Riefmanto, Ed.) Jakarta, Jl. Tandra Raya No. 23 Rawamangun: Kencana (Divisi dari Prenadamedia Group).
- Faisal, R. (2017). *Kontribusi Permainan Konstruktivitas (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif*.
- Hartati, N.P.E., Wirya, I.N. & Didith, P.A. (2014). *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria*. Jurnal: Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1.
- Humaida, R.T. & Suyadi. (2021). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT*. Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Indonesia. Journal on Early Childhood. Vol 4 No 2.
- Jhon S. (2013). *Psikologi Pendidikan Edisi ke-2*. Jakarta: Kencana.
- Karlina, I dkk. (2020). *Mengembangkan Model Pembelajaran Sains Sederhana untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Samara Tahun Ajaran 2019/2020*. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mataram.
- Luluk, A. (2013). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mahnifra. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok di PAUD Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013*. Jurnal Bunga Rampai Usia Emas. Vol 1, 24-26.
- Marinda, L. (2020). *Teori Perkembangan kognitif Jean*

- Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar.* Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman. Vol 13 No 1.
- Masnipal. (2014). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola Profesional.*
- Mauda, F. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Rancang Balok di Kelompok B TK Ki Hajar Dewantoro XIII Kecamatan Dungingi Kota Gorontalo.* Jurnal pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 02, 101-112.
- Montolalu. (2013). *Bermain Permainan Anak.* Jakarta: UT.
- Mulynani, N. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini.* Gava Media.
- Nurbaity, S. & Desy, M.S. (2016). *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian di Taman Kanak-kanak islam terpadu Ar-Rahman Kota Banda Aceh).* Jurnal ISSN 2355-102X, Vol. III No. 1.
- Nurrahmawati, E., Hadiati, E. & Siti F. (2014). *Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomuhlyo.* Jurnal-Al-Athfaal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini. E-ISSN: 2622-5182, P-ISSN: 2622-5484.
- Noor, F.A. (2018). *Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA). Sekolah Tinggi Pendidikan Islam (STPI) Bina Insan Mulia Yogyakarta.* Jurnal Program Studi PGRA Vol 4 No 2.
- Pratiwi, Y. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.*
- Rahma, D. (2013). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim.* Jurnal: Spektrum PLS. Vol. 1 No. 1.
- Rani, Y. (2014). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak.* Jakarta: Lascar Ankasa.
- Rista, D.P. (2020). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak 4-5 Tahun.* Jurnal: Penelitian Inovasi Pembelajaran.
- Romlah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle*

- Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung. Jurnal: Al-Athfal. Vol 1. No. 1.*
- Ronaini, dkk. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Balok di RA NW Peneguk Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017.* Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mataram.
- Rosmiati, I dkk. (2017). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Penggunaan Media Lego pada Anak Kelompok B di TK PGRI Pengadang Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.* Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mataram.
- Sari, I.K dkk. (2019). *Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Sains Sederhana Anak Kelompok B1 di TK Kemala Bhayangkari 01 Mataram Tahun Ajaran 2018/2019.* Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mataram.
- Sonia, G dkk. (2021). *Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di TK Se-kecamatan Labuhan Haji Tahun 2021.* Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mataram.
- Srianis, K., Suarni, N.K. & Putu R. U. (2014). *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk.* Vol 2 No. 1.
- Suryadi. (2015). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan.* Yogyakarta: Power Book.
- Suryadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini: Dalam Kajian Neurosains.* Bandung. Jurnal: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, L. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Pada Kelompok A di PAUD Tunas Belia Bondowoso Tahun Pembelajaran 2016-2017.*
- Syamsu, Y. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja.* Bandung. Jurnal: PT Remaja Rosdakarya.
- Tadkiroatun, M. (2015). *Cerdas Melalui Bermain (Cara*

- Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini*). Jakarta. Jurnal: Grasindo.
- Tawaduddin, N. (2017). *Penanaman Nilai-nilai Agama Melalui Media Bermain Puzzle Pada Anak Usia Dini*. Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education.
- Yudha & Rudyanto. (2014). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Bandung. Jurnal: Depdiknas.
- Yudrik, Y. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta.
- Yuhariati, & Dewi, W. (2013). *Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancangan Bangunan Balok Di Paud It Al Fatih Kota Banda Aceh*.
- Yuliani, N. (2016). *Sentra Balok Tema: Pertokoan*. Jakarta Selatan. Jurnal: Tim Indocamp.
- Yustisia. (2013). *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013*. Yogyakarta.
- Zega, B.k. & Suprihati, W. (2021). *Pengaruh Perkembangan Kognitif pada Anak Sekolah Tinggi Teologi kanaan Nusantara*. Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen. Vol 3 No 1.