

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL KONSEP BENTUK MELALUI METODE BERMAIN KLASIFIKASI

Yulia Sri Ulpah

Universitas Lambung Mangkurat

*e-mail : yulia09azaz09@gmail.com

Sunarno

Universitas Lambung Mangkurat

*e-mail : sunarno@ulm.ac.id

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bentuk. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui metode bermain klasifikasi. Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif siswa, aktivitas guru dan aktivitas anak. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kriteria (PTK), yang dilakukan sebanyak 2 siklus dan pada tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A RA Bustanul Ulum 2 sebanyak 8 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru berhasil mencapai skor 24 dengan kategori Sangat Baik, aktivitas anak secara klasikal berhasil mencapai kategori Sangat Aktif dengan persentase 82%. Dan hasil perkembangan anak berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Aktif dengan persentase 81%.

Kata Kunci : Kognitif, Mengenal Konsep Bentuk, Metode Bermain Klasifikasi

Abstract

The problem in this study is the lack of development of children's cognitive abilities in recognizing the concept of shape. The solution to overcome this problem is through the method of playing classification. The purpose of the study is to describe the cognitive abilities of students, teacher activities and child activities. The approach used in this study is a qualitative approach with the type of Criteria Action Research (PTK), which is carried out as many as 2 cycles and in each cycle consists of 2 meetings. The subjects of this study were 8 children of group A RA Bustanul Ulum 2. The results of this study showed that teacher activity managed to achieve a score of 24 with the Very Good category, children's activities classically managed to reach the Very Active category with a percentage of 82%. And the results of child development managed to reach the category of Developing Very Active with a percentage of 81%.

Keywords : Cognitive, Recognize the Concept of Form, Classification Play Method

PENDAHULUAN

Membina kemampuan anak agar menjadi orang yang menerima, dan takut akan Tuhan Yang Maha Kuasa, memiliki pribadi yang terhormat, menerima, cakap, imajinatif, otonom dan menjadi penduduk

berbasis popularitas dan perhatian. Taman Kanak-Kanak/Raudhatul Athfal sebagai salah satu bentuk pembinaan kepemudaan, berada pada jalur persekolahan yang layak sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 28 ayat 3 bahwa pengajaran anak usia dini dengan cara persekolahan konvensional

adalah sebagai Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau sejenisnya. struktur (Syaodih, 2010).

Sekolah bagi anak usia dini adalah pengaturan upaya untuk menghidupkan, membimbing, memelihara dan memberikan aktivitas pembelajaran yang akan menciptakan kapasitas dan kemampuan anak. Persekolahan anak usia dini adalah pelatihan yang dilakukan untuk bayi sampai usia delapan tahun. Peaktivitas pada tahap ini berpusat pada persekolahan fisik, wawasan/kognitif, mendalam dan sosial (Ariani, 2020).

Taman Kanak-Kanak adalah jenis satuan persekolahan anak usia dini secara konvensional yang dikoordinasikan oleh proyek-proyek pembelajaran untuk anak berusia 4-6 tahun. Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu yayasan yang bertanggung jawab untuk membantu perkembangan dan kemajuan generasi muda. Untuk memahami hal ini, TK memiliki kemampuan sebagai perancang berbagai kemungkinan yang digerakkan oleh anak muda. Potensi itu menggabungkan wilayah kognitif, bahasa aktual (motorik kasar dan halus), sosial yang mendalam. PAUD merupakan organisasi prasekolah yang menghadirkan struktur dan budaya sekolah (Jurniati, 2018).

Masa anak 3-5 tahun merupakan masa yang cemerlang bagi anak-anak. Selain dipisahkan oleh munculnya waktu keengganan untuk berbagai bagian dari perbaikan anak. Usia ini digambarkan dengan berbagai jenis daya cipta dalam bermain yang muncul dari pikiran kreatif anak muda. Memberikan perasaan kepada anak sesuai dengan perkembangan anak akan membuat mereka benar-benar berkembang. Untuk membantu anak membuat kemajuan mereka, penting untuk membuat proyek perasaan untuk menumbuhkan kemampuan anak usia dini usia 3-5 tahun (Jurniati, 2018).

Mengingat Permendiknas No. 58 Tahun 2009 butir-butir dalam Rencana Pendidikan Taman Kanak-Kanak (Aghnaita, 2017) meliputi bidang pengembangan penyesuaian diri dan kemampuan dasar, bidang peningkatan penyesuaian diri mencakup bagian-bagian dari perubahan moral dan sifat-sifat yang ketat, bagian-bagian yang mendalam. pergantian peristiwa sosial dan otonomi. Kemajuan kemampuan dasar menggabungkan bahasa, mental, dan gerakan terkoordinasi yang sebenarnya.

Rencana peningkatan kapasitas kognitif untuk mendorong kemampuan anak untuk berpikir untuk memiliki pilihan untuk menangani akuisisi belajar mereka, memiliki pilihan untuk menemukan pemikiran kritis pilihan yang berbeda, membantu anak dengan mengembangkan kemampuan penalaran numerik mereka dan informasi tentang kenyataan, dan dapat mengetahui, mengatur dan rencana untuk kemajuan. kapasitas untuk mempertimbangkan dengan hati-hati (Sari, 2019).

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara terhadap anak Kelompok A di RA Bustanul Ulum 2 ditemukan adanya permasalahan yaitu rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bentuk. Ketika melaksanakan kegiatan tersebut anak cenderung lebih berminat pada kegiatan yang melibatkan fisik dan motorik sehingga tidak mendorong anak bertambahnya pengetahuan atau kognitif anak.

Untuk meningkatkan capaian perkembangan kognitif anak dalam memahami konsep struktur, penting untuk memiliki teknik dan media yang tepat sesuai giliran mereka untuk memungkinkan anak memahami konsep struktur secara ideal. Untuk membantu ini, para ahli menggunakan strategi permainan pengaturan.

Strategi bermain dapat membuat anak mengembangkan daya pikir dan fiksasi

mereka, memiliki pilihan untuk memunculkan inovasi, anak dapat berpikir berbeda, melatih ingatan anak-anak, menumbuhkan sudut pandang dan mengembangkan kemampuan bahasa anak-anak. Pengelompokan adalah kemampuan untuk memberi nama dan membedakan serangkaian item sesuai dengan penampilan, ukuran, atau kualitas yang berbeda, termasuk kemungkinan bahwa sekelompok artikel dapat mengingat artikel yang berbeda untuk seri tersebut.

Menurut Minda (2020), ide dari suatu ide adalah suatu unit pengimplikasian yang membahas berbagai item yang memiliki kualitas yang sama. Individu yang memiliki ide yang dilengkapi untuk mengabstraksi objek diatur dalam pertemuan tertentu. Objek diperkenalkan dalam kesadaran individu sebagai penggambaran kognitif yang tersembunyi.

Para ahli pendidikan anak di berbagai negara menyatakan bahwa bermain adalah cara untuk menciptakan anak dan melatih diri mereka sendiri untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang ada. Menurut (Heryanti, V., Wembrayarli, W., 2014) bermain mengandung arti mengerjakan, memanfaatkan, merancang, mengulangi segala sesuatu yang kegiatannya harus memungkinkan untuk mengubah hal-hal yang persis sama dengan orang dewasa. dunia secara kreatif.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kriteria secara etimologi ada tiga istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kriteria (PTK), yakni Penelitian, Tindakan, dan Kelas. Penelitian tindakan kriteria dilaksanakan di RA Bustanul Ulum 2 pada semester 2 tahun ajaran 2021/2022. Subjek ini dilakukan pada kelompok A adalah

sebanyak 8 anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan lembar pengamatan (observasi) yang didapat dari analisis lembar observasi hasil perkembangan semua anak pada setiap akhir pertemuan dalam perkembangan kemampuan dalam mengenal konsep bentuk melalui metode bermain klasifikasi.

Indikator aktivitas guru dikatakan berhasil apabila pengembangan kemampuan dalam mengenal konsep bentuk anak dengan menggunakan metode bermain klasifikasi berhasil dapat dilihat dari lembar observasi belajar mengajar kategori sangat baik dengan nilai minimal ≥ 24 . Aktivitas anak dikatakan berhasil apabila mencapai 82% dengan kategori hampir seluruh anak aktif. Dan hasil perkembangan anak mencapai indikator individu dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Secara klasikal apabila mencapai $\geq 81\%$ seluruh anak berkategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Aktivitas guru dalam kegiatan pengembangan aspek kognitif dalam menunjukkan aktivitas mengenal konsep bentuk melalui metode bermain klasifikasi selalu mengajami peningkatan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya skor yang diperoleh pada setiap pertemuan, seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Siklus	%	Kategori
Siklus I P1	62%	Cukup Baik
Siklus I P2	75%	Baik
Siklus II P1	83%	Sangat Baik
Siklus II P2	100%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep

bentuk melalui metode bermain klasifikasi dapat dilihat dari siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan.

Sangat baik dapat ditemukan pada pola utama pertemuan 1 mencapai skor 15 dengan tingkat 62% pada klasifikasi “Cukup” dengan skor kriteria 2 dan 3. Pada pola utama pertemuan 2 ditingkatkan dengan mencapai skor 18 dengan level 75% pada klasifikasi “Baik” dengan kriteria Skor kriteria adalah 3. Pada pola kedua pertemuan 1 juga mengalami peningkatan dengan mencapai skor 20 dengan level 83 % kriteria “Sangat Baik” mendapat skor kriteria 3 dan 4. Selanjutnya pada pola kedua pertemuan 2 juga mengalami peningkatan, secara spesifik guru mendapat skor 24 dengan taraf 100% pada kategori “sangat baik”. klasifikasi sehingga dapat dikatakan bahwa guru menyelesaikan sudut pandang pembelajaran hingga yang paling ekstrem atau mendapat skor kriteria 4 dan harus terus mengikuti konsekuensi dari pencapaian ini dalam pengalaman melalui proses perkembangan selanjutnya.

Aktivitas anak dalam kegiatan mengembangkan kemampuan kognitif mengenal konsep bentuk melalui metode bermain klasifikasi selalu mengalami peningkatan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya skor yang diperoleh pada setiap pertemuan:

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Anak

Siklus	%	Kategori
Siklus I P1	25%	Cukup Aktif
Siklus I P2	37,5%	Cukup Aktif
Siklus II P1	63%	Aktif
Siklus II P2	82%	Sangat Aktif

Berdasarkan hasil aktivitas anak dalam proses pembelajaran mengenal konsep bentuk melalui metode bermain klasifikasi pada siklus I pertemuan 1 secara klasikal memperoleh 25% dengan kategori “Cukup Aktif”.

Pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan yaitu mendapat 37,5% atau mencapai kategori “Cukup Aktif”. Pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan yaitu memperoleh nilai 63% atau mencapai kategori “Aktif” dan pada siklus II pertemuan 2 aktivitas anak mencapai peningkatan yang lebih optimal dengan nilai 82% dengan kategori “Sangat Aktif”.

Maka dapat dikatakan bahwa hasil aktivitas anak yang dilakukan selama 2 siklus pertemuan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan.

Tabel 3. Rekapitulasi Perkembangan Kognitif Anak

Siklus	%	Kategori
Siklus I P1	25%	BB
Siklus I P2	37,5%	BB
Siklus II P1	65%	BSH
Siklus II P2	81%	BSB

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil perkembangan kemampuan anak dalam mengenal konsep bentuk melalui metode bermain klasifikasi dan secara klasikal selama 2 siklus telah mencapai indikator keberhasilan.

Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase sebanyak 25% yang belum berkembang, pada siklus I pertemuan 2 memperoleh persentase sebanyak 37,5% yang masih belum berkembang, pada siklus II pertemuan 1 berhasil berkembang dan mengalami peningkatan memperoleh persentase sebanyak 65% yang berkembang sesuai harapan dan pada siklus II pertemuan 2 berhasil berkembang dan mengalami peningkatan memperoleh persentase 81% yang berkembang sangat baik.

Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa adanya keterkaitan antara satu aspek dengan aspek lainnya mulai dari aktivitas guru, anak hingga perkembangan kognitif anak, sebagaimana grafik berikut:



Gambar 1. Kecenderungan Semua Aspek

Dilihat dari diagram, sangat jelas terlihat bahwa ada hubungan antara aktivitas pendidik, aktivitas anak dan konsekuensi dari peristiwa perubahan kognitif anak-anak. Ketika gerakan guru meningkat, itu membuat aktivitas anak juga meningkat karena sifat pembelajaran yang diberikan oleh guru mempengaruhi metode yang terlibat dengan aktivitas pembelajaran sehingga dapat memperluas aktivitas anak-anak, dan ketika aktivitas anak meningkat juga mempengaruhi hasil perbaikan anak. Hal ini dimaksudkan agar ada hubungan yang nyaman antara bagian dari instruktur, anak dan perubahan kognitif anak-anak. Jadi jika Anda memiliki keinginan untuk mengembangkan aktivitas anak-anak, aktivitas guru harus ditingkatkan terlebih dahulu dan jika Anda memiliki keinginan untuk melatih perubahan kognitif anak-anak, aktivitas anak dan aktivitas guru juga harus ditingkatkan.

Pembahasan

Mengingat efek samping dari persepsi aktivitas guru dalam ulasan ini, setiap pertemuan telah berkembang dan membuat penanda kemajuan yang normal. Aktivitas guru pada pola primer pertemuan 1 mendapatkan ukuran yang sangat baik, pada pertemuan kedua modelnya sangat baik, dan pada siklus berikutnya pertemuan 3 standar sangat baik, pertemuan 4 memperoleh aturan yang luar biasa. Hal ini menunjukkan bahwa pada setiap aktivitas guru semakin meningkat.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perluasan tindakan guru setiap kali pertemuan diadakan antara lain mengingat aktivitas pembelajaran yang telah diselesaikan dengan memperbaiki dari yang telah dilakukan sebelumnya untuk mencari kekurangan, sehingga dapat menumbuhkan langkah melalui strategi bermain. memesan di setiap waktu. pertemuan diadakan. Gerakan guru ini sangat persuasif dalam aktivitas anak sehingga guru melakukan pengalaman pendidikan dengan baik dan dengan cara yang terlibat yang akan mempengaruhi konsekuensi dari kapasitas anak dan pergantian peristiwa yang ideal.

Hal ini sesuai dengan penilaian Novitawati, Anggreani (2021) yang menyatakan bahwa di sekolah guru memegang peranan penting dalam menentukan hakikat pembelajaran yang ada. Seorang guru Taman Kanak-kanak (TK) harus hati-hati merenungkan dan merancang aktivitas pembelajaran sehari-hari untuk membina setiap bagian dari pemuda. Serta mengembangkan lebih lanjut setiap pengalaman pendidikan penting bagi guru sehingga aktivitas pembelajaran secara konsisten meningkat dan terjadi secara ideal dengan tujuan akhir untuk mendorong proses pengetahuan anak-anak. Hal ini sesuai dengan penilaian (Susanto, 2017) yang menyatakan bahwa pengalaman mendidik dan menumbuhkan harus diatur agar dalam pelaksanaannya pembelajaran dapat terjadi dengan baik, dan dapat mencapai hasil yang sesuai dengan bentuknya.

Selain lebih mengembangkan setiap pengalaman pendidikan dan mengatur pelaksanaan pembelajaran, seorang guru juga diharapkan memiliki pilihan untuk memilih dan menggunakan model yang tepat dalam menyelesaikan pembelajaran yang tepat untuk kemajuan. Hal ini sesuai dengan penilaian (Kustiawan, 2016) bahwa guru harus melibatkan media dalam pembelajaran dan dalam mencapai tujuan.

Sesuai penilaian (Anwariningsih, 2013) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media dapat menonjolkan anak, menggerakkan dan memperlancar aktivitas belajar, anak juga terangsang dan bertekad untuk terus belajar dan lebih dinamis dalam belajar.

Dengan demikian, menurut (Auliana, 2018) media pembelajaran instruktif adalah gagasan dan landasan yang digunakan untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran, secara eksplisit media pembelajaran sebagai strategi, perangkat, prosedur atau teknik yang digunakan dengan tujuan korespondensi yang menarik dan cerdas antara guru dan anak. dalam mendidik dan melatih anak.

Ada peningkatan aktivitas guru dengan alasan bahwa pada setiap pertemuan guru mempertimbangkan aktivitas pembelajaran yang telah diselesaikan dengan mencoba mensurvei pencapaian atau kekecewaan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang normal dan mengatur perbaikan atas kekurangan yang ada sehingga sifat pembelajaran berubah. menjadi jauh lebih unggul. Hal ini sesuai dengan penilaian (Susanto, 2015) yang mengungkapkan bahwa mendidik dan memperoleh aktivitas tidak dapat dipisahkan dari pekerjaan guru dan siswa, di mana guru dan anak adalah bagian utama. Sesuai penilaian (Djamarah, 2010) menyatakan guru sebagai penentu dalam menyampaikan ide-ide pada siswa, dengan tujuan bahwa guru dominasi topik, kapasitas untuk memilih dan melibatkan model dan metode pembelajaran, serta kapasitas guru untuk memutuskan. media pembelajaran akan menentukan hasil pengalaman pendidikan terlepas dari potensi dan kapasitasnya. dari anak (Yus, 2011).

Berdasarkan hipotesis di atas, guru melengkapi aktivitas pembelajaran dalam memperagakan aktivitas mempersepsikan gagasan bentuk melalui teknik bermain karakterisasi yang dilakukan dengan penuh

imajinasi untuk membuat variasi dalam sistem aktivitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan strategi bermain berkelompok, dapat memberikan iklim belajar yang menarik sehingga anak akan lebih mempertahankan penemuan yang telah diselesaikan.

Mengingat efek samping dari persepsi aktivitas anak dalam ulasan ini dari setiap pertemuan telah berkembang dan membuat petunjuk kemajuan yang normal. Aktivitas anak secara tradisional pada pertemuan 1 mendapatkan ukuran sangat dinamis, pada pertemuan 2 mereka mendapatkan model menjadi dinamis, pada pertemuan 3 mereka memperoleh standar menjadi dinamis dan pada memenuhi aturan menjadi sangat dinamis.

Anak usia dini adalah orang yang tidak bersalah dan memiliki harapan yang benar-benar harus diciptakan. Anak memiliki kualitas khusus yang baru dan tidak setara dengan orang dewasa dan akan terbentuk menjadi manusia seutuhnya. Anak memiliki berbagai potensi yang harus dikembangkan, meskipun secara umum anak memiliki pola pengembangan yang sama, tingkat perkembangannya tidak akan sama satu sama lain karena pada dasarnya anak adalah individu (Wahyudi, 2021).

Aktivitas anak adalah pergaulan anak sebagai perspektif, kontemplasi, pertimbangan dan aktivitas dalam aktivitas belajar untuk membantu kemajuan mendidik dan menumbuhkan pengalaman dan keuntungan dari aktivitas ini. Indikator keberhasilan dalam aktivitas anak adalah meningkatnya jumlah anak yang saling bekerja sama dan mempelajari materi pembelajaran (Kunandar, 2016).

Berdasarkan hasil eksplorasi yang diarahkan pada setiap pertemuan dalam 2 siklus dan empat pertemuan, akibat perkembangan kognitif anak dalam menunjukkan kemampuan kognitif untuk memahami konsep struktur melalui teknik

bermain kelompok mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

Peningkatan perkembangan kognitif anak dalam menampilkan aktivitas eksplorasi terjadi karena sesuai dengan aktivitas ideal yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran dan pengembangan aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran berkelanjutan, sehingga juga mempengaruhi perkembangan anak. Hasil perbaikan kognitif (Nurfaizah, 2020).

Menurut (Fadillah, 2017) belajar dapat diartikan sebagai siklus kerja sama antara guru dan anak dalam menggunakan semua potensi dan aset saat ini, baik yang mungkin berasal dari dalam diri anak itu sendiri, misalnya minat, bakat, dan kemampuan mendasar yang dimilikinya termasuk belajar. gaya, serta gaya belajar. kemungkinan yang ada di luar anak, seperti iklim, kantor, aset pembelajaran sebagai pekerjaan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini juga sesuai dengan penilaian (Suriansyah, 2015) pembelajaran adalah upaya untuk secara sengaja memasukkan dan memanfaatkan informasi ahli yang digerakkan oleh guru untuk mencapai tujuan rencana pendidikan (Luthfiyyah, 2021). Belajar adalah jalur hubungan antara anak dan guru dan aset pembelajaran dalam iklim belajar. Belajar juga merupakan proses kerjasama antara anak-anak, wali, atau orang dewasa lainnya dalam suasana untuk mencapai usaha-usaha pembinaan. Kerjasama yang terjalin merupakan variabel yang mempengaruhi pencapaian target pembelajaran yang ingin dicapai (Suriansyah, 2015).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas maka penelitian tindakan kriteria yang dilakukan di RA Bustanul Ulum 2 dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu: 1) Aktivitas guru telah meningkat setiap pertemuan dan berhasil mencapai

persentase keterlaksanaan 100% dan telah melampaui indikator keberhasilan, 2) Aktivitas anak mengalami peningkatan dan berhasil mencapai 81% sehingga mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, 3) Hasil perkembangan kognitif anak berhasil mencapai 82% sehingga mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Mengingat pemeriksaan di atas, mungkin normal untuk beberapa kelompok. Kepada kepala sekolah agar memiliki pilihan untuk menjadikan hasil eksplorasi ini sebagai bahan dalam mengarahkan guru untuk menyelesaikan pembelajaran yang berubah dan berkualitas. Kepada guru agar memiliki pilihan untuk melibatkannya sebagai semacam perspektif dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang berbeda untuk membantu prestasi belajar anak. Bagi para ilmuwan tambahan memiliki pilihan untuk memupuk eksplorasi ini lagi dengan tujuan dapat membangun limpahan informasi dalam ranah persekolahan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). Al-Athfal. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2).
- Anwariningsih. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 121–128.
- Ariani. (2020). Upaya Guru Meningkatkan Aktivitas Belajar Anak Usia Dini Di Sekolah Pancaran Iman dan Kasih Sungai Raya. In *Untan Pontianak*.
- Auliana. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 5–6.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*.

- Aneka Cipta.
- Fadillah. (2017). *EDUTAIMENT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Menyiptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Prenadamedia Group.
- Heryanti, V., Wembrayarli, W., & H. (2014). *Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak)*. Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu.
- Jurniati. (2018). Pengaruh Pendidikan Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. *Urnal Tunas Cendekia*, 1, 31–38.
- Kunandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Raja Grafindo.
- Kustiawan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudera.
- Luthfiyyah, A. (2021). *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan PPKn Menggunakan Kombinasi Model Contextual Teaching Learning (CTL), Numbered Heads Together (NHT), dan Make A Match Pada Anak Kelas IV SDN Kuin Utara 7 Banjarmasin*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan. Universitas Lambung Mangkurat. Banjarmasin.
- Mainda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1).
- Novitawati. Anggreani, C. (2021). Pengembangan perencanaan pembelajaran bermuatan budaya lokal tepian sungai pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 220–230.
- Nurfaizah, & R. (2020). Keberhasilan mengembangkan kemampuan sosial anak dengan teknik modeling. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 56–68.
- Sari. (2019). *paya Mengembangkan Aspek Motorik Halus Dalam Menggunting Dan Menempel Sesuai Pola Melalui Model Direct Instruction, Demonstrasi Dan metode Pemberian Tugas Pada Anak Kelompok B Tk Al-Munajah Anjir Serapat Barat Km 10*.
- Suriansyah. (2015). *Profesi Kependidikan Perspektif Guru Profesional*. Rajawali Pers.
- Susanto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Susanto. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara.
- Syaodih, E. (2010). Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Wahyudi, M. D. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Motorik Halus Menggunakan Model Explicit Instruction Dikombinasikan Dengan Model Talking Stick Dan Media Kertas Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Tugas Akhir Anak PG PAUD (JIKAD)*, 1(1), 8–12.
- Yus. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Aghnaita. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal. Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2).
- Anwariningsih. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 121–128.
- Ariani. (2020). Upaya Guru Meningkatkan Aktivitas Belajar Anak Usia Dini Di Sekolah Pancaran Iman dan Kasih Sungai Raya. In *Untan Pontianak*.
- Auliana. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini.

- Jurnal Obsesi*, 5–6.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Aneka Cipta.
- Fadillah. (2017). *EDUTAIMENT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Menyiptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Prenadamedia Group.
- Heryanti, V., Wembrayarli, W., & H. (2014). *Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak)*. Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu.
- Jurniati. (2018). Pengaruh Pendidikan Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. *Urnal Tunas Cendekia*, 1, 31–38.
- Kunandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Raja Grafindo.
- Kustiawan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudera.
- Luthfiyyah, A. (2021). *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan PPKn Menggunakan Kombinasi Model Contextual Teaching Learning (CTL), Numbered Heads Together (NHT), dan Make A Match Pada Anak Kelas IV SDN Kuin Utara 7 Banjarmasin*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan. Universitas Lambung Mangkurat. Banjarmasin.
- Mainda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1).
- Novitawati. Anggreani, C. (2021). Pengembangan perencanaan pembelajaran bermuatan budaya lokal tepian sungai pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 220–230.
- Nurfaizah, & R. (2020). Keberhasilan mengembangkan kemampuan sosial anak dengan teknik modeling. *Al Athfaal : Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 56–68.
- Sari. (2019). *paya Mengembangkan Aspek Motorik Halus Dalam Menggunting Dan Menempel Sesuai Pola Melalui Model Direct Instruction, Demonstrasi Dan metode Pemberian Tugas Pada Anak Kelompok B Tk Al-Munajah Anjir Serapat Barat Km 10*.
- Suriansyah. (2015). *Profesi Kependidikan Perspektif Guru Profesional*. Rajawali Pers.
- Susanto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Susanto. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara.
- Syaodih, E. (2010). Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Wahyudi, M. D. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Motorik Halus Menggunakan Model Explicit Instruction Dikombinasikan Dengan Model Talking Stick Dan Media Kertas Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Tugas Akhir Anak PG PAUD (JIKAD)*, 1(1), 8–12.
- Yus. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.