

**PENGARUH *COOPERATIVE PLAY* DALAM PERMAINAN
BUSY BOOK TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK USIA 4 – 5 TAHUN DI KOTA YOGYAKARTA**



Oleh:

**SRI JAYATI
21117251048**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan Guna memperoleh gelar
Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
MAGISTER ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

SRI JAYATI : Pengaruh *Cooperative Play* dalam Permainan *Busy Book* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Kota Yogyakarta. **Tesis. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian *Quasi Experiment* ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh *cooperative play* dalam permainan *busy book* terhadap kemampuan kognitif anak dan untuk mendeskripsikan hasil kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang berkembang di Kota Yogyakarta.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment Design* dengan model *pretest posttest control group design* yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok A dengan sampel 55 anak yang terdapat di tiga sekolah yang berada di kecamatan kalasan kota yogyakarta yang berusia usia 4-5 tahun yang memiliki latar belakang ekonomi yang berbeda-beda. Validasi instrument menggunakan teknik *person correlation* dan uji reabilitas menggunakan *Split-Half Guttman*. Teknik analisis data yang digunakan dalam peneitian ini menggunakan uji normalitas dan homogenitas dengan uji hipotesis *Ancova*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa signifikasansi *Cooperative Play* dalam Permainan *Busy Book* memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak ($P < 0,05$). Hasil *n-gain* kelas eksperimen memperoleh skor 80 dan kelas kontrol memperoleh skor 69 yang menunjukkan bahwa penggunaan *cooperative play* dalam permainan *busy book* masuk dalam kategori yang berpengaruh, sehingga dapat disimpulkan penggunaan *cooperative play* dalam permainan *busy book* lebih berpengaruh dibandingkan dengan tidak menggunakan *cooperative play* dalam permainan *busy book* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Aspek kemampuan kognitif anak yang berkembang sangat baik dengan menggunakan *cooperative play* dalam permainan *busy book* berbeda dengan tidak mennggunakan *cooperative play* dalam permainan *busy book* terhadap anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *cooperative play*, *busy book*, dan kemampuan kognitif

ABSTRACT

SRI JAYATI: The Influence of Cooperative Play in Busy Book Games on the Cognitive Abilities of Children Aged 4-5 Years in the City of Yogyakarta. **Thesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

This Quasi-Experimental study aims to determine the effect of cooperative play in busy book games on children's cognitive abilities and to describe the cognitive abilities of children aged 4-5 years who develop in the city of Yogyakarta.

The research design used in this study was a Quasi Experiment Design with a pretest posttest control group design model, namely the experimental and control groups. The subjects in this study were all children in Group A with a sample of 55 children in three schools in the Kalasan sub-district, Yogyakarta city, aged 4-5 years who had different economic backgrounds. Instrument validation using the person correlation technique and the reliability test used a Split-Half Guttman. The data analysis technique used in this research used the normality and homogeneity tests with the Ancova hypothesis test.

The results show that the significance of Cooperative Play in Busy Book Games has influence on children's cognitive abilities ($P < 0.05$). The n-gain results for the experimental class are 80 and the control class are 69 which show that the use of cooperative play in busy book games is included in the influential category, so it can be concluded that the use of cooperative play in busy book games are more influential than not using cooperative play in busy book on the cognitive abilities of children aged 4-5 years. Aspects of children's cognitive abilities that develop very well by using cooperative play in busy book games are different from not using cooperative play in busy book games for children aged 4-5 years.

Keywords: cooperative play, busy book, and cognitive ability

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Upaya yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan anak dalam tumbuh kembang yang baik adalah melalui pendidikan formal. Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Terkait Kurikulum Pendidikan anak usia dini menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat dengan istilah PAUD, merupakan suatu bentuk upaya pembinaan yang ditujukan kepada setiap anak sejak lahir didunia sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan yang lebih matang untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Setiap anak memiliki potensi untuk bisa dikembangkan pada pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, orang-orang yang dianggap berperan penting termasuk guru dan orang tua dalam perkembangan anak memiliki cara tersendiri untuk memberikan stimulasi yang terbaik untuk anaknya. Geldard (Anne, 2019) upaya yang dilakukan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh setiap anak, semestinya diperlukan penanganan berbagai komponen, diantaranya adalah guru sebagai perancang proses pembelajaran dan lingkungan. Geldard (2019) mengungkapkan bahwa lingkungan adalah bagian terbesar dalam mempengaruhi perilaku dan kognitif setiap anak. Sehingga lingkungan sekolah

merupakan lingkungan yang juga berperan penting pada upaya untuk membantu setiap anak mencapai potensi penuh mereka. Namun, kenyataannya upaya yang dilakukan masih belum optimal proses pembelajaran yang diberikan dan dianggap perlu stimulasi yang tepat untuk mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan anak, ini ditandai dengan perkembangan pembelajaran yang belum memuaskan. Penyebabnya yaitu masih kurangnya pemahaman guru dalam memilih dan menerapkan beragam metode pembelajaran dan karakteristik setiap anak yang beragam. Selain itu pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru biasanya masih terjebak dalam penerapan proses pengajaran yang masih konvensional, artinya guru hanya mampu untuk mengulang aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang dimulai dari awal pembelajaran, berbaris, menyanyi dan masuk ruang kelas.

Kemampuan kognitif anak usia dini yang pada kota yogyakarta masih berada dalam Skor Minimal 52 dari Skor Maksimal 80 sesuai dengan pernyataan Fitriani, dkk (2021) sebelum adanya penerapan permainan secara kooperatif kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak-anak dikota yogyakarta masih berada pada tahapan berkembang. Penelitian yang telah dilakukan oleh Luthfi, dkk (2019) mendeskripsikan kemampuan kognitif pada setiap anak akan mengalami hambatan jika tidak diberikan intervensi pada usia awal anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Intervensi yang dimaksud adalah bagaimana memberikan teori dan praktik permainan yang menantang kepada anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya secara optimal.

Pertimbangan lingkungan, faktor genetik, faktor kematangan fisik, faktor pembentukan, faktor minat dan keterampilan, serta faktor kebebasan hanyalah sebagian kecil dari aspek signifikan yang mungkin mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Beberapa faktor tersebut memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif setiap anak melalui analisa faktor yang sesuai dengan usia anak. Menurut Ardiyanto (Wahyu, 2017) faktor yang menentukan perkembangan kognitif yang dimiliki oleh setiap anak diantaranya yaitu faktor lingkungan yang berperan untuk memberikan stimulasi positif lewat dukungan orang – orang terdekat anak. Faktor keturunan dimana sejak setiap manusia terlahir ke dunia sudah memiliki masing-masing potensi yang seharusnya dapat dikembangkan secara baik. Faktor selanjutnya yaitu faktor kematangan secara fisik dan psikis apakah telah mencapai fungsinya masing-masing. Semua variabel luar yang dapat mempengaruhi kecerdasan anak disebut sebagai faktor pembentuk. Karena dipandang sebagai kemampuan intrinsik dengan potensi yang masih perlu dikembangkan dan diselesaikan agar dapat diwujudkan secara ideal, maka minat dan bakat juga dianggap sebagai salah satu unsur yang mempengaruhi perkembangan karakteristik anak usia dini. Yang terakhir adalah faktor kebebasan dimana dikatakan anak bebas untuk memilih cara pemecahan masalahnya.

Aktivitas bermain merupakan wahana untuk anak usia dini yang digunakan pada proses belajar dapat untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Dalam memilih jenis permainan yang sesuai dengan aspek perkembangan anak bukan

menjadi hal yang mudah karena mesti dilakukan tahapan percobaan layak atau tidaknya permainan tersebut digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Wiwik (2017) Setiap aktivitas anak usia dini, seperti bermain, sangat diinginkan. Hal ini terlihat dari banyaknya waktu yang dihabiskan setiap anak untuk bermain, yang secara tidak langsung berdampak lebih besar pada tumbuh kembang anak sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Montolalu dkk (2018) bermain dapat mempengaruhi perkembangan fisik anak, dorongan komunikasi, pelepasan energi emosional yang terpendam, penyaluran kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, stimulasi kreativitas, pengembangan wawasan diri, sosialisasi, standar moral, belajar bermain sesuai jenis kelamin dan pengembangan sifat-sifat kepribadian yang diinginkan..

Dalam dunia pendidikan anak usia dini terdapat beragam jenis permainan. Permainan tersebut meliputi permainan *outdoor* dan permainan *indoor* dimana permainan *outdoor* merupakan bentuk permainan yang dilakukan diluar ruangan dengan tujuan memberikan kontribusi untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Manurung (2021) permainan secara *outdoor* merupakan suatu proses yang semestinya bisa dinegosiasi dalam permainan anak dan seharusnya guru menjadikan permainan tersebut sebagai budaya karena dianggap penting untuk menunjang perkembangan anak Sedangkan, permainan *indoor* adalah jenis permainan yang berlangsung didalam ruangan baik menggunakan media ataupun tanpa media. Menurut Pahrul (2002) permainan *indoor* merupakan jenis

permainan yang sedikit lebih menenangkan untuk anak karena berada didalam ruangan yang dirancang dengan sedemikian rupa untuk dapat digunakan pada berbagai macam kegiatan permainan.

Permainan secara berkelompok (*Cooperative Play*) merupakan bentuk permainan yang dilakukan secara berkelompok yaitu dari dua atau tiga orang anak. Dengan memiliki sikap kerja sama secara berkelompok dalam memecahkan masalah atau melakukan kegiatan bermain setiap anak akan merasa lebih percaya diri untuk melakukan aktivitas bermain yang disediakan oleh orang tua ataupun guru disekolah meskipun tanpa adanya bantuan langsung dari orang terdekatnya untuk memecahkan masalah dalam permainan akan tetapi orang tua ataupun gurunya dapat tetap mengawasi untuk memastikan kenyamanan anak dalam bermain. Menurut Hayati (2021) bermain kooperatif atau berkerja sama sambil bermain permainan dengan aturan anak sudah bisa bermain dengan temannya, waktu bermain lebih terstruktur, dan setiap anak dapat berpartisipasi dan berdampak pada yang lain.

Permainan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu *busy book* yang dijadikan sebagai media permainan dan juga LKA sebagai sarana untuk memperkenalkan permainan *busy book* secara lebih konkret kepada anak-anak. Melalui permainan ini dapat membuat anak lebih meningkatkan rasa percaya diri serta kemampuan memecahkan masalah dalam menanamkan optimisme dalam dirinya untuk memecahkan masalah yang diterapkan dalam permainan yang ada. Permainan *busy book* memiliki kelebihan

untuk membuat anak tertarik dengan desain warna dan bentuknya dimana terdapat pola gambar buah yang digemari oleh anak usia dini. Selain memiliki kelebihan tentunya permainan *busy book* memiliki kelemahan yaitu permainan ini masih dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi sehingga anak masih kurang paham untuk memainkannya. Penelitian tentang permainan *busy book* sebelumnya telah dilakukan oleh Erika (2021) dimana pada penelitiannya mendeskripsikan bagaimana bermain untuk setiap anak pada usia dini menjadi prioritas utama dalam aktivitas pembelajaran. Melalui penelitiannya tentang *busy book* diperlukan beberapa tahapan yang matang untuk menggunakan jenis permainan ini pada anak usia dini. Berdasarkan hasil validasi, *busy book* dapat digunakan sebagai media permainan untuk kegiatan pembelajaran oleh guru dengan persentase 90%.

Kemampuan kognitif yang diartikan sebagai kemampuan berpikir anak yang meliputi kemampuan berpikir kritis, logis, mengidentifikasi sebab akibat, dan memecahkan masalah yang sesuai dengan penggunaan permainan yang ada, merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan. berkembang pada anak usia dini. Karena dipahami sebagai jenis kognisi yang secara khusus didedikasikan untuk menemukan solusi atau jalan keluar dari kesulitan tertentu, pemecahan masalah dipandang sebagai komponen fungsi kognitif yang penting dalam dirinya sendiri. Menurut Khadijah (2016) Metode pembelajaran tanya jawab dan pertanyaan guru yang tersisa tentang pembelajaran atau kegiatan yang diselesaikan adalah dua teknik yang dapat digunakan untuk mengembangkan AUD kognitif. Metode ini digunakan untuk

meninjau kembali bagaimana pemahaman setiap anak tentang pembelajaran atau aktivitas yang telah dikerjakan sebelumnya. Melalui metode ini guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman serta meningkatkan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh setiap anak agar lebih optimal daripada sebelumnya.

Kemampuan kognitif setiap anak dapat berkembang berdasarkan stimulasi yang mereka dapatkan. Beberapa anak belum dapat mengembangkan kognitifnya sesuai dengan tahapan karena beberapa hambatan menjadi hal yang mendasar sehingga aspek kognitif anak belum dapat berkembang secara optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2018) temuan penelitian menunjukkan bahwa lingkungan yang terpapar pada anak selama empat tahun pertama kehidupan mereka memiliki dampak besar pada seberapa baik mereka berkembang secara kognitif. Anak-anak harus dirangsang dengan baik melalui permainan atau hobi yang menyenangkan. Amalia (2021) menurut penelitiannya, setiap aspek stimulasi anak, termasuk stimulasi bermain, harus dapat mendorong perkembangan anak usia dini. Dunia anak menjadi dunia bermain dengan memberikan pembelajaran – pembelajaran yang tepat melalui kegiatan bermain. Penggunaan metode dan jenis permainan masih jarang digunakan melatih kemampuan kognitif anak dengan stimulasi yang tepat padahal melalui stimulasi bermain anak mampu secara aktif meningkatkan aspek kognitif yang dimiliki.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan penelitian yang lebih mendalam. Peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh

Cooperative Play dalam Permainan *Busy Book* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Kota Makassar”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan kemampuan kognitif anak pada usia 4-5 di TK Ukhuwah Islamiyah Kalasan TK PKK KARTINI Kalasan TK ABA KARANG Kalasan Kota Yogyakarta dapat meningkat dengan menggunakan *cooperative play* pada permainan *busy book*.

B. Identifikasi Masalah

1. Kemampuan kognitif anak di Kota Yogyakarta terbilang masih rendah berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Luthfi, dkk (2019) yang menyatakan nilai persentase kemampuan kognitif anak di kota Yogyakarta masih pada tahapan mulai berkembang dengan skor 62. Hal ini disebabkan kurangnya penerapan permainan yang mampu melatih kemampuan kognitif anak melalui kerja sama (*Cooperative Play*).
2. Kemampuan kerja sama secara berkelompok yang dimiliki anak masih perlu ditingkatkan. Hal ini disebabkan karena kurangnya penerapan permainan yang melibatkan anak secara langsung untuk melatih kerja sama dalam memecahkan masalah dalam sebuah permainan atau aktivitas bermain.
3. Jenis permainan kooperatif dalam aktivitas pembelajaran masih jarang menggunakan media permainan yang mampu membuat anak tertarik bersama teman - temanya sehingga melalui penerapan permainan tersebut dapat memungkinkan anak untuk berkreasi dan meningkatkan kemampuannya dalam

berpikir kreatif, inovatif dan juga membuat hal-hal baru yang dapat meningkatkan sikap kerjasamanya secara optimal.

4. Anak tidak selalu mengikuti aktivitas atau kegiatan yang melibatkan kerjasama dan interaksi sosial dengan teman sebayanya, sehingga anak terbiasa untuk beraktivitas atau melakukan kegiatan bermain secara mandiri tanpa terlibat dengan teman-teman sebayanya.
5. Metode bermain yang seharusnya diterapkan oleh setiap guru pada proses pembelajaran masih kurang sehingga anak gampang merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung.
6. Guru masih kurang interaktif kepada anak dalam proses pembelajaran sehingga anak lebih cenderung suka bermain secara mandiri tanpa memperhatikan orang yang ada disekitarnya.
7. Anak kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang diterapkan baik didalam maupun diluar kelas.
8. Interaksi yang diterapkan antara guru dan anak cenderung terbatas sehingga tidak melatih anak dapat berinteraksi secara lebih luas bersama teman – teman kelasnya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dituliskan diatas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah 1 dan 3 kemampuan kognitif anak belum mengalami peningkatan secara optimal karena masih kurangnya penerapan

permainan yang dapat melatih dan meningkatkan kemampuan kerja sama anak dalam bermain dan juga dapat meningkatkan rasa percaya diri yang dimiliki anak agar dapat lebih kreatif, inovatif dan juga mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dalam penerapan permainan tersebut. Di PAUD Kota Yogyakarta, bermain secara kooperatif adalah jenis permainan yang melibatkan menempatkan anak-anak dalam kelompok dengan teman sebayanya untuk meningkatkan keterampilan kognitif mereka..

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, dengan mempertimbangkan kekurangan dari masalah yang diuraikan di atas:

1. Bagaimana pengaruh *cooperative play* dalam permainan *busy book* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4 – 5 tahun di Kota Yogyakarta?
2. Bagaimana hasil perkembangan kognitif anak dengan permainan *busy book* pada usia 4 – 5 tahun di Kota Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat disusun dengan cara berikut berdasarkan bagaimana masalah telah dirumuskan:

1. Mengetahui adanya pengaruh *cooperative play* dalam permainan *busy book* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di Kota Yogyakarta.
2. Mendeskripsikan hasil perkembangan kognitif anak dalam permainan *busy book* pada usia 4-6 tahun di Kota Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Kontribusi keilmuan yang memiliki manfaat dalam dunia pendidikan mengenai *cooperative play* dengan permainan *busy book* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di Kota Yogyakarta.
- b. Sebagai bentuk acuan Pembelajaran yang bersifat inovatif

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah terkhusus tenaga pendidik atau guru bagaimana untuk memberikan kegiatan pembelajaran atau aktivitas yang lebih kreatif dan inovatif dengan hal – hal yang melatih kemandirian anak dalam permainan yang diterapkan.

b. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Mengembangkan potensi, mengenal permainan yang dapat melatih kemandirianya untuk tidak bergantung kepada orang lain.

c. Bagi Pendidik

Menemukan kegiatan yang lebih tepat guna meningkatkan keterampilan pendidik dan sebagai bentuk variasi dalam kegiatan pembelajaran. Temuan

penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini dengan memperhatikan berbagai elemen penting bagi perkembangan anak usia dini agar anak dapat tumbuh sesuai dengan tahapan perkembangannya saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adbo, K., & Vidal Carulla, C. (2020). Learning about science in preschool: Play-based activities to support children's understanding of chemistry concepts. *International Journal of Early Childhood*, 52(1), 17-35. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00259-3>
- Andriani, J., & Daryati, M. E. (2021). Pengaruh penggunaan ape puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini: Studi Literatur. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 1(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.29>
- Arlianty, et al. (2018). Student profile in completing questions based on cognitive level of bloom's taxonomy by Anderson and Krathwohl. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2026, No. 1, p. 020063). AIP Publishing LLC. <https://doi.org/10.1063/1.5065023>
- Brussoni, M., et al. (2017). *Landscapes for play*: Effects of an intervention to promote nature-based risky play in early childhood centres. *Journal of Environmental Psychology*, 54, 139-150.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Pengembangan media *Busy Book* dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719-727. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.789>
- Fischer, et.al. (2018). Supporting cognitive control through competition and cooperation in childhood. *Journal of Experimental Child Psychology*, 173, 28-40. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2018.03.011>
- Fitria, D. (2021). Implementation of Constructivism Learning Theory in Science. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 1(3). <https://doi.org/10.55227/ijhess.v1i3.71>
- Hasanah, R. U. (2018). *Teori-Teori dalam praktek pembelajaran*. Jakarta: Rosdikarya. <https://doi.org/10.31219/osf.io/wz5fr>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Jaggy, et al. (2023). The impact of social pretend play on preschoolers' social development: Results of an experimental study. *Early Childhood Research*

- Quarterly, 64, 13-25. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.012>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal warna*, 2(2), 15-28.
- Lindsay, S., & Lam, A. (2018). Exploring types of play in an adapted robotics program for children with disabilities. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 13(3), 263-270. <https://doi.org/10.1080/17483107.2017.1306595>
- MacQueeney, P., Lewis, E., Fulton, G., Surber, C., Newland, K., Hochstetler, E., & Tilak, S. (2022). Applying Piaget to classroom teaching: Stage development and social learning theory. *Theories, strategies and semiotic tools for the classroom*
- Magdalena, et al. (2020). Taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Manafe, V., & Oktaviany, V. (2019). Berpikir untuk Memilih Fokus yang Benar Ditinjau Dari Teori Belajar Konstruktivisme. <https://doi.org/10.31219/osf.io/f3g4a>
- Manurung, A. K. R., Wulan, S., & Purwanto, A. (2021). Permainan outdoor dalam membentuk kemampuan ketahananmalangan pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1807-1814. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1030>
- Marta, R. (2017). Penanganan kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32-41. T
- Mertala, P. (2017). Wag the dog–The nature and foundations of preschool educators' positive ICT pedagogical beliefs. *Computers in Human Behavior*, 69, 197-206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.037>
- [Michela, et al. \(2019\).](#) A gift for gratitude and cooperative behavior: brain and cognitive effects. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, Volume 14, Issue 12, December 2019, 1317–1327. <https://doi.org/10.1093/scan/nsaa003>
- Miller, T. (2018). Developing numeracy skills using interactive technology in a play-based learning environment. *International Journal of STEM Education*, 5(1), 1-11.

- Neumann, M. M., & Neumann, D. L. (2017). The use of touch-screen tablets at home and pre-school to foster emergent literacy. *Journal of Early Childhood Literacy*, 17(2), 203-220. <https://doi.org/10.1177/1468798415619773>
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96-105.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>
- Rizki, E., Oktariana, R., & Hayati, F. (2021). Pengembangan Permainan Busy Book Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Tk Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Rahmayanti, P., & Nirwana, H. (2021). Application of constructivism theory Of Cooperative Learning Model in Learning. *Literasi Nusantara*, 2(1a), 415-423.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 51-61.
- Suhifatullah, M. I. (2022). Learning to find the meaning of life as educational pillar innovation beyond the unesco concept. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(12).
- Tuharyanti, A., Makmuri, M., & Muis, A. (2021). Penerapan pembelajaran media gambar dan media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak Paud. *Journal of Education Technology and Inovation*, 4(2), 1-13. <https://doi.org/10.31537/jeti.v4i2.596>
- Wulandari, D. A., Saefuddin, S., & Muzakki, J. A. (2018). Implementasi pendekatan metode montessori dalam membentuk karakter mandiri pada anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 1-19. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3216>