
Pengaruh Metode Bermain Peran Meniru Binatang Terhadap Kognitif Anak Usia Dini Di TK Islam Jerapah Kuning

D. Anggraini, Sulistianah, A. Pamungkas, J. Harianto

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STKIP Al- Islam Tunas Bangsa Bandar Lampung, Indonesia

Diananggraini08032001@gmail.com

Abstract

Anak usia dini merupakan individu dengan karakteristik yang khas. Anak-anak selalu aktif, antusias dan rasa ingin tahu yang tinggi, dengan begitu mereka disebut golden age. Tahapan keemasan ini berada pada usia 0-6 tahun. Dengan demikian pendidik harus memupuk potensi anak. Dalam penelitian yang dilakukan, penulis memiliki fokus penelitian yaitu perkembangan aspek kognitif melalui metode bermain peran meniru binatang, yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan aspek kognitif anak melalui bermain peran meniru binatang. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dari data yang dihasilkan melalui observasi, dokumentasi dan tes. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B dengan jumlah 30 siswa di Tk Islam Jerapah Kuning Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak pada metode bermain peran meniru binatang, pada saat dilakukan observasi persentase perkembangan kognitif sebesar 39%, setelah diterapkan metode bermain peran meniru binatang mengalami peningkatan yaitu 61%.

Kata Kunci: anak usia dini, perkembangan kognitif

Abstract

Early childhood is an individual with distinctive characteristics. Children are always active, enthusiastic and curious, so they are called the golden age. This golden stage is at the age of 0-6 years. Thus the educator must cultivate the potential of the child. In the research conducted, the authors have focused research on the development of cognitive aspects through the method of role-playing imitating animals, which aims to determine the development of cognitive aspects of children through role-playing imitating animals. In this study the authors used quantitative research methods of data generated through observation, documentation and tests. This study was conducted in Group B with a total of 30 students in Tk Islam giraffe Kuning Bandar Lampung. The results showed that the cognitive development of children in the role-playing method imitating animals, when the percentage of cognitive development was observed at 39%, after applying the role-playing method imitating animals increased by 61%.

Keyword: early childhood, cognitive development

Pendahuluan

Anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*) yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, pada usia tersebut merupakan masa paling unik dalam hidup anak karena merupakan masa peka yaitu masa yang sangat mudah dalam menerima stimulasi pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Upaya stimulasi yang tepat dan berkelanjutan perlu diberikan agar tumbuh kembang anak dapat berjalan secara optimal, stimulasi tersebut dapat diberikan melalui sebuah lembaga pendidikan seperti melalui pendidikan anak usia dini (PAUD).

Hal ini terdapat dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 14 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Sedangkan Sujiono, 2013 berpendapat pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk pendidikan yang difokuskan untuk memberikan landasan bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi

motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, kreativitas, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap, perilaku, dan agama). Bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan anak usia dini.

Membangun pembelajaran yang mampu menarik minat anak untuk belajar guru harus merancang dan menciptakan kondisi pembelajaran yang sesuai dengan daya tangkap anak terhadap materi yang diberikan. Menurut Suryana, 2013 pembelajaran anak usia dini sangat tepat bila dikemas dalam bentuk permainan setiap pelajaran penuh dengan suasana permainan dengan alat permainan dan konsep permainan. dengan cara ini, anak mudah menerima pengetahuan dengan cara yang menyenangkan, Konsep bermain yang memiliki nilai edukatif yang diberikan pada anak harus mampu merangsang imajinasi dan daya intuitif pada kecerdasan anak. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Contohnya menggunakan metode bermain peran, dalam bermain peran ini anak akan dapat mengembangkan kecerdasan koognitif dengan sangat optimal bermain peran merupakan permainan menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

Menurut Aliah (dalam Mulyani, 2018) Keterampilan kognitif adalah salah satu aspek dari perkembangan dasar anak yang sering diperhatikan orang tua. Sama seperti aspek perkembangan lainnya, perkembangan kognitif juga berkembang selangkah demi selangkah menuju kesempurnaan. Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia (dalam Wayani, 2014) kognitif adalah sebagai sutu hal yang berhubungan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pegetahuan faktual yang empiris.

Dari hasil observasi prapenelitian di TK Islam Jerapah Kuning masih kurangnya metode belajar yang digunakan untuk menstimulus perkembangan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal binatang, berikut beberapa nama anak yang masih belum berkembang yaitu: Abiyu, Abizar, Abyan, Adel, Ahsan, Aleya, Alin, Alvin, Amira, Ayubi, Azela, Azka, Fatha, Ibrahim, Inara, Indah, Irsyad, Kaesha, Khayla, Nada, Naura, Pricia, Putra, Rafa, Raka, dan Rehan. Melalui metode bermain peran meniru binatang diharapkan perkembangan kognitif dalam mengenal binatang anak dapat meningkat.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif *eksperimen*, menurut Sugiyono, 2019 merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yaitu metode kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi terkendali. Dengan menggunakan desain *penelitian one group pretest posttest design*.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap di TK Islam Jerapah Kuning Bandar Lampung, dengan alamat Jl. Anggun cik tunggal Gg. Maimun No. 63 Sumur Putri, Teluk Betung Selatan, Bandar Lampung.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah peserta didik kelas *Giraffe* dan *Butterly* (kelas B) yang berjumlah 30 anak 12 orang perempuan dan 18 orang laki-laki, pada kelas ini usia anak 5-6 tahun. Selanjutnya sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anggota populasi dengan pengambilan sampel menggunakan teknik Sampling Jenuh, yaitu yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. (Abubakar, 2021)

Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi dan tes, dan selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan aplikasi SPSS, di mana dilakukan uji validitas dengan menggunakan validitas empiris dan uji reliabilitas dengan guttman *split-half coefficient treatment*. Selanjutnya seluruh sampel penelitian diberikan *pretest* melakukan pengujian sebelum adanya metode bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak, setelah sampel diberikan *treatment* dengan memberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak, selanjutnya sampel tersebut diberikan *post-test* yaitu melakukan pengujian setelah adanya perlakuan metode bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak. Data hasil belajar pre-test dan post-test selanjutnya diolah dan dianalisis menggunakan teknik analisis data t-test dengan bantuan aplikasi SPSS.

Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut:

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

Tabel 1 Case Processing Summary

Berdasarkan tabel di atas diketahui N (jumlah) adalah 30 siswa, sehingga *valid* 100% dan nilai *Excluded* adalah 0 dapat diartikan tidak ada data yang dikecualikan atau semua data digunakan.

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.646
		N of Items	3 ^a
	Part 2	Value	.729
		N of Items	3 ^b
Total N of Items			6
Correlation Between Forms			.748
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.856
	Unequal Length		.856
Guttman Split-Half Coefficient			.855

a. The items are: Meniru Suara pretest, Meniru Gerakan pretest, Menebak Nama pretest.

b. The items are: Meniru Suara pretest, Meniru Gerakan pretest, Menebak Nama pretest.

Tabel 2 Reliability Statistics

Tabel di atas memberikan informasi mengenai reliabilitas butir nilai secara keseluruhan (gabungan). Diketahui nilai *Guttman Split-Half Coefficient* sebesar $0.855 > 0.80$, maka bisa disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan *reliable*.

2. Hasil Uji Normalitas Data

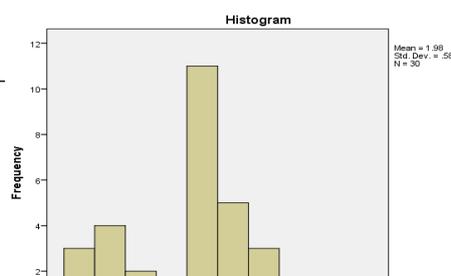
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.211	30	.001	.937	30	.077
Posttest	.205	30	.002	.921	30	.028

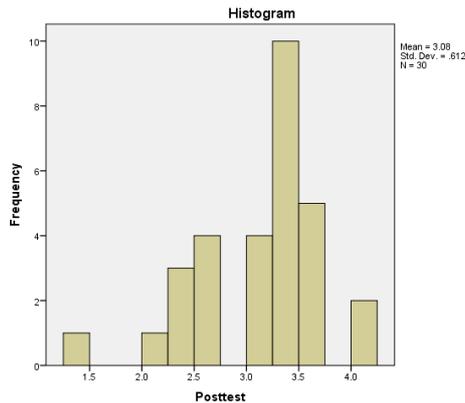
a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 3 Tests Of Normality

Pada tabel di atas penulis menggunakan data pada tabel *Shapiro-Wilk* karena jumlah responden < 100 . Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai *sig pretest* sebesar $0.077 > 0.05$ dan nilai *sig posttest* sebesar $0.028 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *eksperiment* berdistribusi normal. Dengan demikian asumsi normalitas dalam uji *one group pretest-posttest* sudah terpenuhi.

Hasil uji normalitas data ini dapat dilihat dalam bentuk histogram, sebagai berikut:





3. Uji Hipotesis

Dasar pengambilan keputusan dengan membandingkan statistik hitung dengan statistik tabel melalui Uji T menggunakan SPSS, sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	1.983	30	.5796	.1058
Posttest	3.083	30	.6120	.1117

Tabel 4. paired samples statistic

Pada tabel di atas memberikan informasi hasil *statistik deskriptif* dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk nilai *pretest* diperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 1.983 sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3.083. Jumlah responden yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah 30 anak. Untuk nilai *std. deviation* pada *pretest* sebesar 0.5796 dan *posttest* sebesar 0.6120. Terakhir adalah nilai *std.error mean* untuk *pretest* sebesar 0.1058 dan untuk *posttest* sebesar 0.1117.

Karena nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest* $1.983 < posttest$ 3.083 maka secara deskriptif ada perbedaan antara rata-rata *pretest* dengan *posttest*. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (*signifikan*) atau tidak maka perlu menafsirkan hasil uji *paired sampel t test*.

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	30	.741	.000

Tabel 5. paired samples correlations

Tabel di atas menunjukkan uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan variabel *pretest* dengan variabel *posttest*. Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai koefisien korelasi (*correlation*) sebesar 0.741 dengan nilai *signifikansi* (*sig.*) sebesar 0.000. Karena nilai $sig. 0.000 < probabilitas 0.05$ maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel *pretest* dengan variabel *posttest*.

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest-Posttest	-1.1000	.4289	.0785	-1.2605	-.9395	-14.014	29	.000

Tabel 6. paired samples test

Rumus hipotesis penelitian

H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan metode bermain peran meniru binatang.

H_a = Ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran meniru binatang.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t test* dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai *sig.* dengan *probabilitas 0.05*. Jika nilai $sig.(2-tailed) < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diteima, sebaliknya jika nilai $sig.(2-tailed) > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan tabel “*Paired Samples Test*” di atas, diketahui nilai $sig.(2-tailed)$ adalah $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran meniru binatang.

Dari tabel di atas juga memuat informasi tentang nilai rata-rata (*mean*) sebesar -1.1000 nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata *pretest* dengan *posttest* atau $1.983 - 3.083 = -1.1000$ dan selisih perbedaan tersebut antara -1.2605 sampai dengan -0.9395 (*95% confidence interval of the difference lower and upper*).

Selain membandingkan antara nilai *sig.* dengan *probabilitas 0.05* ada acara lain yang dapat dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam uji *paired sample t test* ini. Yaitu dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} . Adapun dasar pengambilan keputusannya yaitu, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Pada tabel di atas t_{hitung} bernilai sebesar -14.014, nilai t_{hitung} bernilai negatif ini karena nilai rata-rata *pretest* lebih rendah dari nilai rata-rata *posttest* dalam konteks kasus seperti ini maka nilai t_{hitung} negatif dapat bermakna positif. Selanjutnya mencari nilai t_{tabel} , dapat dicari dengan rumus $= a/2; df$. Dari tabel di atas diketahui nilai *df* sebesar 29 dan nilai $a/2$ ($0.05/2$) sama dengan 0.025. Nilai ini digunakan sebagai dasar acuan dalam mencari nilai t_{tabel} (pada distribusi nilai t_{tabel} dilampiran 6). Maka ketemu nilai t_{tabel} sebesar 2,042.

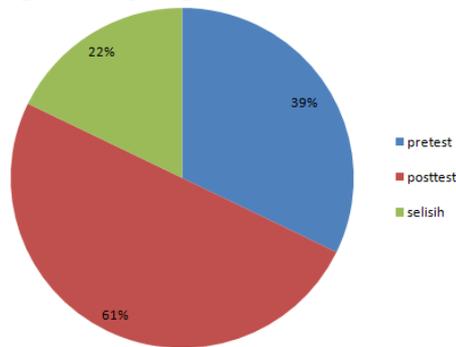
Dengan demikian, karena nilai $t_{hitung} 14.014 > t_{tabel} 2.042$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran meniru binatang.

4. Persentase Hasil Kognitif Pada *Pretest* dan *Posttest*

Pada penelitian ini, penulis mengobservasi apakah terdapat persentase antara kognitif anak sebelum dan sesudah diberi metode bermain peran meniru binatang. Penjelasan perbedaan

persentase nilai yang diperoleh siswa melalui metode bermain peran meniru binatang di *pretest* dan *posttest* dapat di deskripsikan kedalam diagram.

Berdasarkan diagram (pada lampiran 5) terdapat hasil dari *pretest* 39% dan *posttest* 61%. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang *signifikan* sebesar 22% antara kognitif anak sebelum dan sesudah diberi penerapan metode bermain peran meniru binatang. Perbedaan tersebut mengarah ke hal positif, yang artinya benar ada pengaruh penerapan metode bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Islam Jerapah Kuning.



Pembahasan

Belajar adalah akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons, kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar, sengaja dan berkesinambungan dengan maksud untuk memperoleh perubahan baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan sikap yang diharapkan. Kegiatan utama dalam pendidikan adalah belajar mengajar yang nantinya akan menentukan tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah salah satu faktor yang mempengaruhi minat ketertarikan peserta didik sehingga dapat memicu antusiasme dalam pembelajaran.

Bermain peran sebagai salah satu model pembelajaran yang banyak mengaktifkan anak-anak maka proses berfikirnya akan semakin berkembang, bermain peran atau sering juga disebut *role play*, *make-believe*, simbolis, pura-pura atau bermain drama yang sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak pada usia 3- 6 tahun. (Handayani, 2019:20).

Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas *giraffe* dan *Butterly* (Tk B) dengan jumlah 30 siswa. Penelitian ini telah dilakukan oleh peneliti dalam 3 siklus yaitu: siklus pertama peneliti melakukan *pretest* yaitu melakukan pengujian sebelum adanya metode bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak, siklus kedua peneliti melakukan treatment yaitu peneliti memberikan perlakuan dengan metode bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak dan siklus ke tiga peneliti melakukan *posttest* yaitu melakukan pengujian setelah adanya perlakuan metode bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan penerapan metode bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak usia dini di TK Islam Jerapah Kuning.

Adanya pengaruh metode pembelajaran bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak ternyata terbukti pada penelitian ini dengan rata-rata hasil belajar yang didapat siswa menggunakan metode bermain peran meniru binatang pada hasil rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata pada *pretest* yaitu sebelum menggunakan metode bermain peran meniru binatang. Rata-rata didapat siswa pada *posttest* adalah 92,7 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *pretest* yaitu 59,7.

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak usia dini berdasarkan analisis data melalui uji T-test diketahui bahwa ada pengaruh. Pengukuran menghitung kuatnya pengaruh diperoleh hasil statistik $t_{hitung} 14.014 > t_{tabel} 2.042$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh metode bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak usia dini di TK Islam Jerapah Kuning.

Pembelajaran metode bermain peran meniru binatang tentunya memiliki tujuan yang dapat memicu dalam kreativitas dan imajinasi siswa dalam meniru suara binatang, meniru gerakan binatang, dan dapat menebak nama binatang. Dengan minat yang tinggi maka siswa akan siap mengikuti pembelajaran dengan senang hati, penuh perhatian dan lebih terarah beraktivitas dalam proses belajar. Maka dengan demikian jawaban dari yang diajukan adalah adanya pengaruh positif metode bermain peran meniru binatang terhadap kognitif anak usia dini di TK Islam Jerapah Kuning.

Daftar Pustaka

- Abubakar, Rifai. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Suka-Press: Yogyakarta.
- Agusniatih Andi. Et al. 2019. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Edu Publisher
- Aliyah, Siti. Penerapan Pendekatan Steam Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B Di TKIT Al-Latief Bayongbong-Garut. *Jurnal Anaking*. Volume 01. No 01.
- Amelia, Nurul. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sungkal Tahun Ajaran 2016/2017*. UIN: Medan
- Anggraini, Wardah. Et al. 2019. *Penerapan Metode Bermain Peran (Roleplaying) Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. JECED. Volume 1. No. 2.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Ariyanti, Tatik. 2016. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development*. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Volume 8. No 1.
- Dasopang, Darwis, Muhammad. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. Volume 3. No 2.
- Dimiyati. Et al. 2013. *Metodologi Penelitian*. Kencana: Jakarta.
- Handayani, Sri. Et al. 2017. *Upaya meningkatkan kemampuan kognitif dalam memperkenalkan konsep pengukuran anak usia dini dalam metode bermain peran*. *JKPM*. Vol. 4. No. 1.
- Hernawati. 2019. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Kartu Bilangan Di RA Qurrata 'ayun Bumi Sari Natar Lampung Selatan*. UIN: Lampung
- Holis, Ade. 2016. *Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Volume 09. No 01.
- Indrawati, Anik. 2018. *Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Beberapa Metode*. *Psycho Idea*. Volume 15. No 2.
- Khadijah. 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing: Medan.
- Khadijah. Et al. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Perdana Publishing: Medan.
- Khaeriyah, Ery. Et al. 2018. *Penerapan Metode Eksperimen dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*. Volume 1. No 1.
- Marinda, Leny. 2020. *Pusat Studi Gender Dan Anak (Psga) Lp2m Iain Jember Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*. Volume 13. No 1.
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Gava Media: Yogyakarta.
- Quroisin, Hani. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Alam Sekitar Di Tk Pgri 79/03 Ngaliyan, Semarang*. Universitas Negri Semarang: Semarang
- Rozalina, Lisa. 2018. *Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Outdoor Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu*. IAIN: Bengkulu
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sujiono, Nurani, Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Pt Indeks: Jakarta.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik Pembelajaran)*. Unp Press: Padang.
-

-
- Triyanti, Endah. Et al. 2016, *meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui bermain simbolik*. Jurnal ilmiah potensia. Volum 1. No 1.
- Wiyani, Ardy, Novan. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik Paud Dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. Gava Media: Yogyakarta.
- Yunu, Mardyawati. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Persektif Islam*. Orbit Publishing: Jakarta.