



# PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TEBAK GAMBAR

Nur Annisa Fitri<sup>1</sup>, Saudah<sup>2</sup>, Aghnaita<sup>3\*</sup>, Muzakki<sup>4</sup>  
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya  
\*aghnaita@iain-palangkaraya.ac.id

Diterima: 12 April 2024

Direvisi: 4 Mei 2024

Disetujui: 22 Mei 2024

## ABSTRACT

*Cognitive development is the development of the mind for understanding, reasoning, knowledge and understanding. Every day in their lives children experience mental development, such as learning to know people, getting to know things and learning new abilities. The aim of this research is to describe the cognitive development of children aged 5-6 years through the picture guessing game at Mekar Sari Kindergarten. This research uses a qualitative type of research. The research data sources include primary data sources, namely: class teachers, accompanying teachers, Mekar Sari Kindergarten children aged 5-6 years, class B 1. The secondary data sources are: the Principal of Mekar Sari Kindergarten and document data in the form of: RPPH, RPPM, assessment sheet on children's cognitive development in the picture guessing game, photos of activities during the picture guessing game. Furthermore, data collection techniques include: interviews, observation and documentation. The results of this research show that the picture guessing game to develop children's cognitive abilities at Mekar Sari Muara Tuhup Kindergarten is through the picture guessing game, children are able to introduce the letters ABCD, children are able to distinguish between the largest and smallest shapes, children's abilities and knowledge about the game guess the picture. And there are 5 children who are developing very well (BSB) and there are 3 children who are starting to develop (MB) 2 are not yet developing (BB) 3 are developing according to expectations (BSH) out of the 13 children.*

**Keywords:** *Cognitive Development, Early Childhood, Picture Guessing Game.*

### ABSTRAK

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan pikiran untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Setiap hari dalam kehidupannya anak mengalami perkembangan pikiran, seperti belajar mengenal orang, mengenal sesuatu dan belajar tentang kemampuan-kemampuan baru. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tebak gambar di TK Mekar Sari. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sumber data penelitian meliputi sumber data primer yaitu: guru kelas, guru pendamping, anak-anak TK Mekar Sari usia 5-6 tahun kelas B 1. Adapun sumber data sekunder yaitu: Kepala Sekolah TK Mekar Sari dan data dokumen berupa: RPPH, RPPM, lembar penilaian perkembangan kognitif anak dalam permainan tebak gambar, foto-foto kegiatan pada saat melakukan permainan tebak gambar. Selanjutnya teknik pengumpulan data melalui: wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tebak gambar untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Mekar Sari Muara Tuhup terdapat melalui permainan tebak gambar anak mampu mengenalkan huruf-huruf ABCD, anak mampu membedakan bentuk ukuran yang paling besar dan paling kecil, kemampuan dan pengetahuan anak tentang permainan tebak gambar. Serta ada 5 orang anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan ada 3 orang anak yang Mulai Berkembang (MB) 2 Belum Berkembang (BB) 3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 13 orang anak tersebut.

**Kata Kunci:** Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Permainan Tebak Gambar.

### PENDAHULUAN

Perkembangan adalah salah satu kemajuan yang dialami anak usia dini secara menyeluruh yaitu mulai dari segi fisik anak dan hingga sosial emosional anak usia dini dan juga bertambahnya kemampuan dan keterampilan anak dalam kemampuan bergerak dan sosial anak usia dini. Salah satu perkembangan yang dimiliki oleh anak adalah perkembangan kognitif pada dasarnya potensi ini ditentukan pada saat pembuahan yang dipengaruhi oleh faktor hereditas atau keturunan namun dapat berkembang atau tidaknya potensi kognitif ini juga tergantung pada faktor lingkungan dan kematangan dari kesempatan yang diberikan untuk dapat menentukan batas maksimal perkembangan (Marinda,2020:116).

Menurut pandangan Islam perkembangan kognitif anak sudah tercantum dalam Al-Qur'an tepatnya pada surah Al-Alaq ayat 1-3. Ayat tersebut menjelaskan tentang manusia diharuskan membaca apapun yang bisa dibaca tidak harus berupa tulisan sehingga manusia terbiasa untuk berpikir dan juga menunjukkan bahwa manusia yang sedang membaca adalah diciptakan oleh tuhan (Rohman,2014:7). Kemampuan membaca yang dianjurkan dalam ayat di

atas erat kaitannya dengan perkembangan kognitif. Sebagaimana yang tercantum dalam permendikbud No 137 Tahun 2014 yang terdapat dalam standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang menyebutkan, bahwa anak usia 5-6 tahun harus memiliki kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik.

Kognitif juga diartikan sebagai suatu proses pengenalan terhadap segala sesuatu yang berasal dari lingkungan individu dan menjadikannya bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan perilaku individu dalam proses kehidupannya. Kemampuan kognitif yang diwujudkan dengan perilaku kognitif. Perilaku kognitif tertuang dalam proses bagaimana individu mengenal lingkungannya lalu menjadikannya sebagai perbendaharaan psikis yang diperlukan dalam mengondisikan hidup yang bermakna dan efektif (Marinda, 2020:188).

Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi secara efektif. Berpikir bagaimana cara dapat memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicara-



an yang bermakna (Sujiono, 2014: 17). Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensia) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar (Suyanto, 2011: 48).

Menurut Piaget dalam (Ibda, 2015:59). anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberikan kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotor ini. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata itulah yang dapat direspons oleh anak, dan karenanya kejadian itu akan menentukan batasan pengalaman anak. Tetapi melalui pengalaman skemata awal ini dimodifikasi. Setiap pengalaman mengandung elemen unik yang harus diakomodasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif anak berubah, dan memungkinkan perkembangan pengalaman anak terus-menerus (Ibda, 2015: 29).

Mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan pembelajaran diperlukan media, maupun permainan yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Seperti penelitian Sukarti, dkk bahwa pengembangan kognitif anak dilakukan dengan media kartu huruf bergambar (Sukarti et al., 2023). Selain itu, permainan lainnya yang dapat digunakan untuk mengembangkan kognitif anak salah satunya permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak melalui media gambar, di

mana anak akan berinteraksi satu sama lain dalam kelompok untuk menebak dan mencari gambar yang telah disediakan pendidik. Menurut Piaget permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif, sosial dan bahasa anak (Rahayu, 2019: 34).

Permainan tebak gambar merupakan permainan yang menyenangkan untuk anak karena anak. Permainan ini dapat dilakukan dengan membisikkan atau menulis kata yang hendak digambar kemudian bebas imajinasi anak untuk menginterpretasikan kata tersebut dalam sebuah gambar. Anak harus menebak gambar dengan cara menghubungkan gambar yang sesuai dan sama. Menghitung kembali gambar yang sama, dan mengingat kembali nama-nama binatang dan tanaman yang telah di pelajari (Rahayu, 2019: 34).

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 12 Agustus 2021 di TK Mekar Sari kelompok B, bahwa ada 12 anak dari 16 anak yang perkembangan kognitif nya berkembang sesuai harapan, pada saat kegiatan pembelajaran. Dari beberapa indikator yaitu anak mampu dalam menunjukkan kemampuan berpikir logis, sebab akibat, mengenal pola ABCD dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang bernama ibu E TK Mekar Sari Muara Tuhup diperoleh informasi bahwa perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan dari permainan tebak gambar anak dapat mengenal benda warna dari benda dan manfaat dan kegunaannya. Karena itu, guru mampu menggunakan berbagai media atau permainan dalam pembelajaran salah satunya permainan tebak gambar. Adanya permainan tebak gambar maka proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Di dalam pembelajaran ada berbagai macam jenis tema yaitu Tema rekreasi. tema pekerjaan, tema air udara api, alat komunikasi, tanah air ku dan alam semesta. Pembelajaran di TK Mekar Sari menggunakan permainan tebak

gambar dengan tema lingkunganku. Permainan tebak gambar ini sudah dilaksanakan selama 3 tahun dari 2019. Permainan tebak gambar yang digunakan guru menyediakan gambar tentang tema perkakas rumah kemudian menunjukkannya kepada anak-anak. Sambil menyebutkan bersama-sama apa nama benda tersebut, kemudian guru mengajak anak bermain tebak gambar dengan cara ibu guru mengambil 3 gambar kemudian ibu guru meminta anak untuk memilih salah satu gambar yang disebutkan oleh guru.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Karena peneliti ingin menganalisis dan mendeskripsikan tentang perkembangan kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun melalui permainan tebak gambar. Penelitian ini dilaksanakan di TK Mekar Sari yang beralamat di Jalan Pelajar RT V Kelurahan Muara Tuhup Kabupaten Murung Raya.

Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah 1 guru di Kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup, 1 guru pendamping, dan anak di TK Mekar Sari usia 5-6 tahun kelas B 1 sebanyak 13 anak. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah Kepala sekolah, data dokumen berupa: RPPH, RPPM, lembar penilaian perkembangan kognitif permainan tebak gambar serta foto-foto kegiatan, video tentang permainan tebak gambar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kemampuan Berpikir Logis

#### *Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Bentuk Ukuran dan Warna dalam Permainan Tebak Gambar*

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 11 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya dari kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas. Seperti pada saat guru meminta anak untuk mengklasifikasikan pada permainan tebak gambar. Se-

perti gambar koran dengan majalah sebelumnya dilihat bagaimana guru mengenalkan kepada anak benda-benda sesuai dengan ukuran warna dan bentuk dalam permainan tebak gambar anak harus mencermati dan menyesuaikan dengan benda tersebut.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh ibu EM selaku guru kelas bahwa: "Guru menyiapkan gambar balok dengan warna tertentu kemudian guru meminta anak untuk mengklasifikasikannya sesuai dengan warna dan bentuknya" (EM 15 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa: "Berikan bentuk gambar yang sama dengan warna yang berbeda kemudian anak diminta untuk mengelompokkannya berdasarkan bentuk yang sama dan warna yang sama" (RL 16 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: "Menyiapkan beberapa gambar dengan warna tertentu kemudian minta anak untuk mengklasifikasikannya" (NM 16 Maret 2022).

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa RPPH, RPPM video dan foto-foto kegiatan dapat diketahui bahwa guru melakukan permainan tebak gambar mengklasifikasikan benda seperti gambar koran dengan gambar majalah dalam proses pembelajaran perkembangan salah satunya aspek kognitif untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Adapun berdasarkan hasil penilaian harian maka diperoleh bahwa terdapat 4 anak Berkembang Sangat Baik BSB, 3 Berkembang Sesuai Harapan BSH, 3 Mulai Berkembang MB dan 3 orang anak yang Belum Berkembang BB.

Klasifikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk diajarkan pada anak karena klasifikasi merupakan salah satu tahapan awal anak untuk belajar berpikir secara logis, yakni anak akan belajar mengenai aturan yang jelas dalam mengelompokkan benda pada saat mengelompokkan benda (Aisyah, 2019: 73).



Tebak gambar merupakan salah satu permainan yang dapat di gunakan untuk melatih kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran warna dan tulisan. Permainan tebak gambar yaitu permainan yang mengasah otak ringan pada anak, dengan model permainan tebak gambar seperti yang disusun yang menimbulkan kosakata baru yang diadaptasi oleh kegiatan sehari-hari (Pratiwi, 2020:418).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pada indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran warna dan tulisan dalam permainan tebak gambar. Guru meminta anak untuk mengklasifikasikan pada permainan tebak gambar seperti gambar koran dengan majalah sebelumnya dilihat bagaimana guru mengenalkan kepada anak benda-benda sesuai dengan ukuran warna dan bentuk dalam permainan tebak gambar anak harus memerhati dan menyesuaikan dengan benda tersebut. Selanjutnya ada 6 anak yang Mulai Berkembang (MB). 3 Belum Berkembang (BB) 2 Berkembang Sangat Baik (BSB) 3. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup, sebagian anak mampu mengenalkan benda-benda sesuai dengan ukuran warna dan bentuk dalam permainan tebak gambar

#### *Mengenalkan Pada Anak Pola Pembelajaran ABCD Melalui Permainan Tebak Gambar*

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 11 Maret 2022 di kelas B1 TK Mekar Sari Muara Tuhup diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran anak mampu mengembangkan kognitifnya. Dari kegiatan yang dilakukan di dalam kelas dilihat pada saat melakukan permainan tebak gambar anak di minta untuk maju ke depan untuk meneja huruf atau menunjukkan salah satu yang ada di-permainkan tebak gambar Contohnya seperti tulisan koran dengan permainan tebak gambar beberapa anak ada yang bisa membaca dan mengenal huruf sesuai pola ABCD.

Sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu EM selaku guru kelas menyatakan bahwa: "Kegiatan pengenalan pola ABCD tidak hanya diperoleh pembelajaran tapi juga bisa dilakukan dalam permainan contohnya permainan gambar di ambar tersebut kita tulisan bacaan ayam jadi nanti anak akan meneja satu persatu huruf tersebut" (EM 15 Maret 2022).

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu RL selaku guru pendamping menyatakan bahwa: "Mengenal pola pembelajaran ABCD pada anak bisa dengan menggunakan media sederhana dan juga menggunakan metode yang menarik sehingga membuat anak tertarik dan mudah mengenal huruf"(RL 16 Maret 2022).

Selain itu ibu NM selaku kepala sekolah juga memberikan informasi bahwa: "Dengan pola pembelajaran ABCD untuk permainan tebak gambar juga dapat membuat anak lebih mengenal nama benda-benda yang ada di rumah contohnya lemari dan benda lainnya" (NM 16 Maret 2022).

Berdasarkan dokumentasi berupa RPPH, RPPM video dan foto-foto kegiatan permainan tebak gambar dapat diketahui bahwa guru melakukan permainan tebak gambar anak diminta untuk maju ke depan untuk menunjuk salah satu gambar dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Adapun berdasarkan hasil penilaian harian yang telah dilakukan di TK Mekar Sari maka diperoleh bahwa terdapat 4 Berkembang Sangat Baik BSB, 3 Berkembang Sesuai Harapan BSH, 3 Mulai Berkembang MB, dan 3 anak Belum Berkembang BB.

Media gambar dapat membantu anak dalam mengenal pola ABCD karena gambar terdiri dari bermacam warna dan dapat menarik perhatian anak. Cara menggunakannya dengan menyesuaikan gambar dengan pola huruf ABCD, dalam bermain media gambar yang digunakan memerlukan daya pikir anak untuk menebak simbol dari huruf yang dimaksud (Marpirah, 2021:02).

Tebak gambar merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam mengenalkan pola pembelajaran ABCD. Permainan tebak gambar yaitu permainan yang mengasah otak ringan pada anak, dengan model permainan tebak gambar seperti yang disusun yang menimbulkan kosakata baru yang diadaptasi oleh kegiatan sehari-hari (Pratiwi, 2020:418). Di samping itu adanya permainan tebak gambar ini juga dapat mengasah *zone of proximal development* anak berdasarkan teori Vygotsky. Yakni kondisi di mana anak dengan bimbingan gurunya secara mandiri dapat mengembangkan kemampuan dasarnya sebelum mencapai kemampuan yang lebih kompleks (Khatimah et al., 2022). Adanya kemampuan anak dalam mengenal pola ABCD merupakan pengenalan matematika dasar kepada anak sehingga anak dapat memahami konsep matematika yang lebih rumit lagi nantinya.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa mengenalkan pada anak pola pembelajaran ABCD melalui permainan tebak gambar. Pada saat melakukan permainan tebak gambar anak untuk maju ke depan untuk mengeja huruf atau menunjukkan salah satu huruf yang ada dipertandingan tebak gambar, Contohnya seperti tulisan koran dengan permainan tebak gambar beberapa anak ada yang bisa membaca dan mengenal huruf sesuai pola ABCD. Selanjutnya ada 9 anak yang berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan hal tersebut, maka diketahui bahwa di TK Mekar Sari Muara Tuhup, Anak mampu mengenalkan pada anak pola pembelajaran ABCD melalui permainan tebak gambar. Maju ke depan untuk mengeja huruf atau menunjukkan salah satu huruf yang ada dipertandingan tebak gambar, Contohnya seperti tulisan koran dengan permainan tebak gambar beberapa anak ada yang bisa membaca dan mengenal huruf sesuai pola ABCD.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pada permainan tebak gambar yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Mekar Sari Kelurahan Muara Tuhup, terdapat 13 orang anak dengan hasil capaian yaitu: 5 orang anak yang Berkemban Sangat Baik (BSB), dan ada 3 orang anak yang Mulai Berkembang (MB) 2 Belum Berkembang (BB) 3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Melalui permainan tebak gambar anak mampu mengenalkan huruf-huruf ABCD anak mampu membedakan bentuk ukuran yang paling besar dan paling kecil juga bisa melihat kemampuan dan pengetahuan anak tentang permainan tebak gambar. Adapun beberapa indikator yang anak belum mampu untuk menstimulasi dari kegiatan tebak gambar yaitu menyebutkan lambang bilangan atau mencocokkan lambang bilangan.

Bagi pihak sekolah agar lebih menerapkan dan lebih menguasai dalam permainan tebak gambar yang ada di TK Mekar Sari Muara Tuhup dan juga lebih banyak lagi kegiatan atau penggunaan media permainan di dalam kelas untuk menerapkan kemampuan kognitif anak dalam belajar.

Bagi guru agar lebih dapat bekerja sama dalam meningkatkan pembelajaran terhadap peserta didik, dan juga guru bekerja sama untuk membuat media permainan tebak gambar yang lebih kreatif dan menarik untuk anak usia dini. Pada kegiatan permainan tebak gambar guru bisa memasukkan ke dalam perencanaan kegiatan pembelajaran yang ada di RPPH

## DAFTAR PUSTAKA

- Khatimah, H., Nurhalisa, E., Aghnaita, & Afifah, N. (2022). Stimulasi Zone Of Proximal Development Anak Usia Dini Melalui Metode Eksplorasi. *Abna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 26–36.
- Sukarti, Hidayati, S., Aghnaita, & Muzakki. (2023). Cognitive Development of



- Children through Illustrated Letter Card Media in Kindergarten. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Research (IJECEER)*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v2i1.8796>
- Anggraeni Ni, Mawati, 2014. *Studi Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Satu, Dua dan Tiga Kategori (Warna, Bentuk dan Ukuran) pada Kelompok B TK Gugus II Kecamatan Kretek Bantul*. Skripsi diterbitkan.
- Charolina sulistiowati, 2014. *Pengaruh Permainan Ice breaking*. Skripsi tidak diterbitkan Skti Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Puwokerto.
- Diah Ratna Fitriastutik 2010. *Efektivitas Booklet dan Permainan Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa* Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Negeri Malang.
- Febrian.,2020. *Peningkatan Kemampuan Megenal Huruf Melalui permainan Helm Kartu Huruf*. Skripsi diterbitkan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Rahayu. 2019. *Pengaruh Permainan Tebak Gambar Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL- Fajar Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Aceh Tenggara* Skripsi diterbitkan. uin Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rinayanti dkk. 2016. *Upaya Guru Dalam Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Tebak Gambar di Pendidikan Anak Usia Dini Mekar Sari*. Skripsi tidak diterbitkan. Kecamatan Rasau Jaya
- Sari Indah Permata. 2016. Skripsi tidak diterbitkan *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melipat Origami Pada Siswa Kelompok B2 TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung*.
- Ikha Putri Rangkuti. 2019. Skripsi tidak diterbitkan. *Pengaruh Media Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak 5-6 Tahun Di Ra Al- Musthafawiyah Kelurahan Sidoarjo Kecamatan Medan Tembung, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Laksmiati. MC., 2018. Skripsi diterbitkan *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Planel di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda. Universitas Islam Raden Intan Lampung*.
- Marpirah. 2021. Skripsi diterbitkan *Kemampuan Mengenal Pola ABCD dengan Media Gambar di Taman Kanak-Kanak PGRI Nilam Ketapang. PG PAUD FKIP Untan Pontianak*.
- MH Supriyono. 2013. Skripsi Tidak diterbitkan. *Metode Penelitian, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Yoke April Arfianti, 2018. Skripsi diterbitkan. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzel di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A. Universitas Islam Negeri Satu Tulungagung*.
- Wildhayanti Rahmi, 2020. Skripsi diterbitkan. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Huruf Konsonan melalui Media Kartu Huruf pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Puncak Mewatang kecamatan Bungin kabupaten Enreng: Universitas Dharmawangsa*.
- Aisyah, 2019. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menklasifikasikan Benda dalam Tiga Kategori Bentuk warna dan ukuran di Kelompok TK B Negeri Lalowaru Jurnal Pendidikan Anak (2) 73.
- Ahmad Susanto, 2011. Perkembangan anak usia dini Hal 59-60.
- An-Nahdah, 2017. Perencanaan Pembelajaran pada Anak Usia Dini. Jurnal ilmiah Keagamaan dan Masyarakat (2) 203-232

- Candu gayuk sheril dkk, 2021. Improving The Ability To Recognize Number Symbols Through The Manipulative Numbers Dice Game In Children Ages 3-4 Years (5),
- Diana Vidiya Fahriyani, 2016. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Jurnal Pemikiran Penelitian dan Pendidikan dan Sains 4 (2). 194.
- Dewi Marpirah, 2014. Kemampuan Mengenal Pola ABCD dengan Media Gambar di Taman Kanak-Kanak PGRI Karya Nilam Ketapang. 3 hlm 02.
- Elfiandi, 2016. Dosen Prodi PGRA Jurusan Tarbiyah STAIN Maluku saleh Lhokseumawe Jurnal Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini 7 (1).
- Fatimah Ibda, 2015. Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget. Jurnal Intelektualita Kajian Pendidikan, Manajemen, Supervisi, Kepemimpinan, Psikologi dan Konseling 3 (1).
- Feny Nida Fitriyan, 2017. Perkembangan Bermain Anak Usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2(02) 131-132.
- Helmita, 2019. Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Tebak Gambar di Kelompok PAUD DI Bintang 9 Kelurahan Lalolara Kec Kambu kota Kendari, Jurnal Smart PAUD 2(2) hlm 93.
- Heleni Filtri, Al Khudri Sembiring, 2018. Jurnal Pendidikan anak usia dini 1 (2). hlm 171.
- Hj. Rahlini, 2018. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial. Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak dalam Mengurutkan Benda Dari Ukuran Terkecil Ke Terbesar dengan Media Gambar di Kelompok A TK Dewi Sartika Kecamatan Pandawan 4 (2). 23.
- Ismi Tiara dkk. 2022. Pemahaman Guru Dalam Proses Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini Jurnal PERNIK PAUD, 5(2).
- Lina Dina Lestari, 2020. Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak melalui Bermain Jurnal Pendidikan Anak 9 (2).
- Leny Marinda, 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematika pada Anak Usia Sekolah Dasar.
- Leny, M. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Dini. Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman 13 (1) 121-122.
- Mutiara Anisabela, 2022. Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD, Penggunaan Media loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada anak. 2 (1).
- Moh Fauziddin, 2018. Useful OfHand Games For Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. Jurnal Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini. 2(2) 162-169.
- Masyah dkk, 2017. Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 di PAUD Kemala Bengkulu Utara. Jurnal ilmiah Potensia
- Minwanur Rohman, 2014. Teori Kognitif Dalam Al- Quran. Jurnal Pustaka.
- Milianoor, 2016. Upaya Mengembangkan Kognitif dalam Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan Melalui Model Make A Match di Kelompok B TK Aisyiyah 6 Banjarmasin 2 (2).
- Nizar Arif Lauzuardi, 2016. Hubungan Perkembangan Kemampuan Kognitif Adaptif Dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Nonpormal. Jurnal Kedokteran diponegoro. 5 (4).
- Novia Paramita, dkk 2019. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Permainan Sains. Jurnal Kumara Cenderkia. 7 (2) hlm 129.
- Naili Rohmah, 2016. Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. jurnal Tarbawi pendidikan islam 13 (2).
- Norhafizah dkk, 2017. Jurnal Ilmiah dan



- Pendidikan dan Sosial. Upaya Mengembangkan Aspek Kognitif Menunjukkan Aktivitas yang Bersifat Eksploratif dan Menyelidik Melalui Metode Sederhana Membuat Ice Cream di TK Maidnaturahman Banjarmasin 4 (1).
- Putu Ayu Cintya Pratiwi. 2020. *Jurnal For Lesson and Learning Studies*. 3(3) 417-418.
- Siti Nur Indah Budiarti, 2020. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual, Penetapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 Negeri Pakuden 1 Kota Belitar*. (4) 286.
- Siti Aisyah Mu' min. 2013. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. *Jurnal Al-Ta'dib*. 6 (1). 90-91.
- Sumarsih, 2017 *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui bermain gambar pada anak kelompok a*. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 2 (2) hlm 107
- Sriyani dkk, 2022. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Membuat Pola ABCD Sate Buah* 1(2) 48-55.
- Sukirman, 2012. *Jurnal Hubungan Antara Perkembangan Kognitif Anak dan Pemerolehan Bahasa*. *Jurnal* (14) 1.
- Saputra, 2018., *Pendidikan Anak Usia Dini. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri STAIN Tengkuh Direng Meulaboh*.
- Tresnawai Dewi, 2018. *Perencanaan Game Edukasi Tebak Gambar*. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknoligi Garut* (15) 1.
- Toala dkk, STKIP Kusuma Negara II, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran Perbandingan Lebih Dari kurang dari melalui media manipulatif*
- Vivi Wulandari, 2018. *Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasikan Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat* *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3 (2) 72-77.
- Wd Helmita. 2019. *Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Tebak Gambar di Kelompok B PAUD Bintang Kelurahan Lalolara Kecamatan Kambu Kota Kendari*. *Jurnal Smart PAUD* 2 (2). hlm 93.
- Al-Quran Surah Al Alaq ayat 1-5, *Al Quran dan Terjemahan*, Departemen Agama RI Jakarta Hal 96.
- Sandu Siyoto, Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Suryadi, 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosain*, Bandung PT Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 146 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. 201. Jakarta: Kementrian Pendidikan.

