



PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BALOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TK PGRI

Alifa Basthina*, Risbon Sianturi*, Meisha Tri Hapsari*, Noor Laila Fhitry Annisa*

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
alifabastina@upi.edu, risbonsianturi@upi.edu, meishats31@upi.edu,
noorlailafhitryannisa@upi.edu

Diterima: 12 Oktober 2024

Direvisi: 4 November 2024

Disetujui: 27 November 2024

ABSTRACT

Development is a changing activity that occurs during life with the growth of a more complete framework and body characteristics in the growth of soft and gross movements, speech and language and then social and independent. Cognitive development is a thinking activity, which functions to strengthen, assess and take into account current events. The potential of thought can be assessed when it is conceived, whether it is created or not depends on the environment and the opportunities obtained. educational game tools that are specially modified to be used as companion tools in learning that help teaching and learning activities, do not make it difficult for teachers in the learning context and help children to develop aspects of their development. In the early childhood learning process, educational game tools are part of the required learning activities. The aim of this research is to find out how influential educational block games are in improving cognitive abilities in young children. The method used was qualitative with data collection using interview techniques with one of the teachers at the PGRI Sukarama Kindergarten school. The results of this research are that there is an effect of playing with blocks in improving the cognitive abilities of young children, because playing with blocks can gradually develop children's thinking skills. It can be concluded that block games can help children improve their cognitive abilities because they can develop children's thinking abilities in understanding shapes, colors and sizes. Apart from that, we also add a variety of activities so that children like them and don't get bored easily.

Keyword: Educational Game Tools; Cognitive Development; Early Childhood; Influence of Block Games.

ABSTRAK

Perkembangan adalah kegiatan berubah yang terjadi selama hidupnya dengan bertumbuhnya kerangka dan sifat badan yang lebih lengkap di pertumbuhan gerakan lembut dan kasar, omongan dan bahasa lalu sosial dan mandiri. Perkembangan kognitif merupakan kegiatan berpikir, berfungsi untuk mengeratkan, memberi penilaian dan memperhitungkan kejadian yang sedang terjadi. Potensi pemikiran bisa dinilai ketika konsepsi, tercipta atau tidaknya bergantung di lingkungan dan ada kesempatan yang diperoleh. alat permainan edukatif yang diubah secara khusus untuk dipakai guna alat pendamping dalam belajar yang membantu kegiatan belajar mengajar, tidak mempersulit guru dalam konteks belajar dan menolong anak agar dapat menumbuhkan aspek perkembangan pada dirinya. Di proses belajar anak usia dini, alat permainan edukatif adalah bagian dari kegiatan belajar yang dibutuhkan. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui, seberapa pengaruhnya alat permainan edukatif balok, dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Metode yang dilakukan adalah melalui kualitatif dengan pengumpulan datanya memakai teknik wawancara kepada salah satu guru di sekolah TK PGRI Sukarama. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh dari melakukan permainan balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, sebab bermain balok bisa menumbuhkan keahlian berpikir anak secara bertahap. Dapat disimpulkan bahwa permainan balok mampu membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya sebab mampu menumbuhkan kemampuan berpikir anak dalam mengerti bentuk, warna dan ukuran. Selain itu menambah pula kegiatan yang bervariasi agar anak menjadi suka dan tidak mudah bosan.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif; Perkembangan Kognitif; Anak Usia Dini; Pengaruh Permainan Balok.

PENDAHULUAN

A. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah pertumbuhan yang berkaitan dengan kepiintaran manusia. Perkembangan kognitif anak sangat berbeda dengan pertumbuhan manusia dewasa. Mayar (Wulandari dkk, 2016) anak kecil berusia 0-6 tahun adalah secercah harapan untuk membentuknya sifat di masa depan yang akan tiba. Di sistem pertumbuhan kognitif ada yang menjadi kekurangan untuk anak yang bisa mempengaruhi intelektual untuk anak menyebabkan ketidaksepahaman di dalam menyampaikan informasi. Pertumbuhan kognitif anak usia dini harus di stimulus dengan kegiatan yang membuat *happy*. (Maulida, D.A, Hendrawijaya, A.T, Imsiyah, N, 2017, Zakia, T; Fajarwati, L, 2019).

Pendapat dari KBBI, kognitif adalah cara memperkenalkan dan mengartikan hal lain dengan mengaitkan pengalaman pribadinya. Wilayah kognitif merupakan inti dari wilayah jiwa di antara lainnya, yaitu ada wilayah rasa atau efektif dan wilayah karsa atau psikomotor. Kekuatan kognitif selain digunakan sebagai aktivitas untuk Bergeraknya dalam pikiran, berfungsi juga sebagai inti untuk bisa mengontrol kegiatan hati atau perasaan dan perbuatan yang dilakukannya.

Syah (Jauhari, 2017:1.7), menyebut kognitif adalah langkah-langkah untuk mendapatkan ilmu, mengatur dan tutorial untuk memakai ilmunya. Kognitif merupakan langkah-langkah dalam aktivitas agar mendapatkan ilmu atau cara meneliti sesuatu melalui pengalaman individu (Sujiono, dkk 2015:1.7). Cara kognitif berhubungan dengan intelegensi yang memaparkan sifat atau tanda-tanda manusia dengan kesukaannya yang disampaikan pada ide cemerlang dan kegiatan belajar mengajar. Kognitif adalah cara otak berpikir, keahlian untuk mengaitkan dan memaparkan penilaian dan memberikan kesempatan. Rahmat (2018:222), kesempatan kepiintaran memiliki tahapan, yaitu ada: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Kognitif adalah pembahasan yang berkaitan dengan keahlian untuk menumbuhkan akal. Latifa (2017:188) mengemukakan perkembangan kognitif berhubungan dengan kesempatan kepiintaran yang dimiliki orang, ialah keahlian menyelesaikan suatu masalah. Kekuatan kognitif dipengaruhi dengan pertumbuhan sel syaraf di otak. Dapat disimpulkan bahwa, keahlian kognitif adalah cara pemikiran, keahlian mengaitkan dan penilaian dan menimbang dengan tujuan membangun kesempatan rasional dan men-



dapatkan ilmu dan juga sebagai pengendalian dari wilayah kejiwaan lainnya, yaitu rasa dan karsa.

Perkembangan kognitif secara umum berkaitan mengenai motorik. Kognitif meng-ekspektasikan cara pemikiran anak tumbuh dan mempunyai fungsinya, oleh karena itu mampu untuk berpikir. Perkembangan kognitif merupakan cara diri sendiri bisa membangun keahlian dengan memakai ilmu. Kognisi merupakan sifat mental yang terdiri dari persepsi, pemikiran, simbol, bernalar dan menyelesaikan masalah. Istilah Kognisi (*cognition*) diartikannya untuk peluang mereduksi kompleksitas. Kognisi juga dipahami bagaimana orang mengekspektasikan pengalamannya tentang semesta dan pengorganisasian dalam pengalamannya. Aspek yang dilihat dari perkembangan kognitif:

1. pemberitahuan informasi.
2. prosedur dalam pengetahuan.
3. temporal dan spesial.
4. mengingat dalam memori.

B. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif merupakan aktivitas yang membuat *happy* dan alat yang memiliki kegunaan untuk belajar. Alat permainan edukatif berfungsi menambah keahlian bahasa, kognitif dan bersosialisasi pada lingkungan sekitar anak. Tahun 1972, Dewan Nasional Indonesia mengenalkan tentang alat permainan edukatif ini. Ape ini adalah pertumbuhan proyek buku family dan balita yang diatur oleh kantor menteri urusan peranan wanita. Sebab kemenangan proyek itu, Ape dipakai melalui program BKKBN dan ibu PKK. Alat bermain merupakan alat sarana yang bisa membantu kegiatan agar membuat anak happy. Jika alat permainan edukatif adalah peralatan main yang bisa menumbuhkan sifat menghibur dan belajar. Oleh karena itu, Alat permainan edukatif merupakan sarana yang mampu menumbuhkan kegiatan anak dalam belajar sesuatu tanpa disadari, dengan memakai teknologi modern atau teknologi biasa dan bisa tradisional. Alat permainan edukatif

juga adalah peralatan yang mampu menambah ilmu dan pengertian anak tentang suatu hal.

Alat permainan edukatif merupakan semua alat bermain yang dibuat guna memudahkan atau peralatan yang bisa membantu dalam memahami materi yang dipaparkan, membantu menumbuhkan aspek pengembangan dan keahlian anak, dengan begitu akan menciptakan sensasi senang dan mendapatkan nilai ilmu pengetahuan. Alat permainan dipakai saat melakukan permainan dan anak tidak menyadarinya bahwa anak akan memiliki penilaian ilmu dan pengertian dan juga pengalaman pembelajaran secara real. (Villela, 2013)

Zaman (2010) berpendapat alat permainan edukatif yang dimodifikasi mempunyai sifat untuk membantu diselenggarakan proses untuk pembelajaran anak, sehingga aktivitas dapat dilaksanakan dengan bagus & memiliki makna dan menyenangkan untuk anak. Sifat-sifat tersebut antara lain bisa membuat keadaan main (belajar) yang senang untuk anak, menciptakan percaya diri dan membentuk diri anak yang positif, memberikan anak bantuan dalam berperilaku dan pertumbuhan keahlian dasar anak, Mengasih kesempatan anak untuk berinteraksi dan komunikasi dengan temannya. Tujuan dari ape merupakan alat yang membantu guru untuk menjelaskan materi yang dipaparkan, membantu memberi semangat, menumbuhkan anak untuk mengeksplor dunianya, dan melakukan kegiatan eksperimen untuk menumbuhkan aspek pengembangan dan memberikan rasa senang. (Ardy dan Barnawi 2012: 151, dalam Villela, 2013).

Tujuan dari peneliti melakukan wawancara kepada guru di sekolah TK PGRI Sukarame, agar mengetahui seberapa pengaruhnya alat permainan edukatif balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Setelah melakukan wawancara mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh dari melakukannya permainan balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, sebab bermain balok bisa menumbuh-

kan keahlian berpikir anak secara bertahap. Permainan balok dapat menolong anak untuk meningkatkan keahlian kognitifnya, dapat menumbuhkan kemampuan berpikir anak dalam mengerti bentuk, warna dan ukuran. Selain itu menambah pula kegiatan yang bervariasi agar anak menjadi suka dan tidak mudah bosan.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan Studi literatur. Data observasi yaitu data di-kumpulkan dengan menggunakan pedoman wawancara dan dokumentasi. Studi literatur yaitu dengan cara membaca atau mengambil informasi dari jurnal ilmiah, buku dan juga memanfaatkan internet sebagai sumber informasi. Studi literatur dilakukan untuk mempelajari teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, sehingga data yang akan di-kumpulkan untuk dianalisis lebih akurat. Penelitian ini dilakukan di TK PGRI Sukarame, tepatnya di Desa Sukarame, Kecamatan Sukarame, Kabupaten Tasikmalaya. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas yang berusia 3-4 tahun. Peneliti melakukan analisis seluruh data yang diperoleh saat melakukan penelitian dengan menggunakan metode wawancara kepada guru kelas dan observasi secara langsung terhadap objek penelitian dan mengaitkan teori yang ada pada buku maupun artikel terdahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat permainan edukatif menurut Saymsuardi dalam (Shunhaji & Fadiyah, 2020) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif adalah seperangkat alat yang disusun khusus sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan masing-masing anak.

Artikel ini membahas secara teoritis mengenai kemampuan kognitif anak, penggunaan balok dalam proses pembelajaran, serta pengaruh permainan edukatif balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Usia dini atau usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. 5 aspek perkembangan yang dimiliki anak meliputi Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Bahasa, Kognitif, dan Sosial Emosional harus dapat dikembangkan secara optimal. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk mengembangkan kemampuan kognitif anak agar dapat menyelesaikan masalah sendiri dalam kehidupannya nanti.

Tahap perkembangan menurut Piaget terbagi menjadi 4 tingkat perkembangan kemampuan otak untuk berpikir mengembangkan pengetahuan kognitif, yaitu tahapan sensori motorik, praoperasional konkret, operasional konkret, dan operasional formal. Pada tahap ini anak mampu dalam mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan serta memersepsikan dengan gerakan-gerakan dan tindakan fisik yaitu: (a) Tahap sensorimotor sepanjang tahap ini mulai dari lahir hingga berusia dua tahun, bayi belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui indra mereka yang sedang berkembang dan melalui aktivitas motor. (Diane, E. Papalia, Sally Wendkos Old and Ruth Duskin Fieldman, 2008:212). (b) Tahap praoperasional, pada tingkat ini anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal di luar dirinya. Aktivitas berpikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. (c) Tahap operasional kongkret pada tahap ini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Egosentrisnya berkurang dan kemampuan dalam tugas menjadi lebih baik. (d) tahap operasional formal, pada umur 12 tahun ke atas, timbul periode operasi baru. Periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkretnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. (Matt Jarvis, 2011:111).

Teori konstruktivisme menegaskan bahwa suatu proses aktif di mana anak membangun konsep atau gagasan baru berdasar pada pengetahuan yang telah mereka peroleh. Anak



memilih dan mengubah bentuk informasi, membangun hipotesis, dan membuat keputusan, bersandar pada suatu struktur teori untuk melakukannya. Vyangotsky, menjelaskan bahwa anak belajar dari benda nyata dan benda bergerak. Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak mempunyai kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dalam menentukan permainan edukatif, orang tua atau pendidik harus memilih permainan dan menyediakan media-media yang dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

Dari hasil observasi ini, penulis dapat menemukan fakta bahwa alat permainan edukatif balok dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak usia dini hal tersebut ditinjau dari upaya proses pemanfaatan media balok yang digunakan oleh Pendidik di TK PGRI untuk menunjang perkembangan kognitif anak. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh (Aisyah, 2020) dalam artikelnya menyatakan bahwa salah satu permainan menggunakan kemampuan kognitif yaitu bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata, tangan, serta koordinasi fisik. Balok unit adalah potongan-potongan kayu yang memiliki bentuk beraneka ragam seperti segitiga, segiempat, persegi panjang dan setengah lingkaran. Ber-

main balok unit merupakan kegiatan main dengan cara menyusun potongan-potongan balok untuk membentuk suatu bentuk bangunan sesuai dengan imajinasi dan kemampuan anak dalam mendesain suatu bentuk ruang dan bangunan. Permainan Balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya balok berbentuk segi empat atau kubus. Pada perkembangannya, balok sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu. Beragam bahan dipergunakan, seperti misalnya karton, busa, karet, dan sebagainya. Beragam balok dapat dipergunakan sebagai alat permainan atau sarana belajar.

Manfaat permainan balok adalah mengembangkan konsep matematika dan geometri, mengembangkan keterampilan membedakan penglihatan. Dalam mengembangkan konsep matematika dan geometri, balok diciptakan dalam bentuk matematis maka anak yang memainkannya dilatih memiliki pengertian konkret dari konsep-konsep penting dalam berpikir logis, termasuk kemampuan menggunakan klasifikasi (misalnya meletakkan balok yang sama bentuknya, sama warnanya, dan yang sama ukurannya), serial (misalnya, mengurutkan dari yang paling pendek ke yang paling tinggi). Anak dapat belajar konsep matematika yaitu kemampuan mengembangkan konsep bentuk, warna dan ukuran dengan permainan balok, mengenal bentuk lingkaran, silindris, segiempat, segitiga, Membedakan warna-warna pada balok dan dapat membedakan ukuran balok yang bermacam-macam. Melalui permainan balok, anak akan belajar ukuran, bentuk, warna, jumlah, urutan, lokasi, panjang dan berat pada saat mereka membangun dan merapikan balok.

Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan ia pikirkan. Anak mempraktikkan keterampilan dan mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Selanjutnya anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, memben-

tuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitasnya.

Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, kreativitas dan seni. Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal. Supaya tercapai seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini dengan menggunakan prinsip belajar melalui bermain dalam metode pembelajarannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan alat permainan edukatif (APE) balok terhadap peningkatan kognitif anak di TK PGRI Sukarame, dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE balok memberikan dampak positif yang signifikan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan kognitif anak-anak setelah secara rutin menggunakan APE balok dalam kegiatan pembelajaran mereka. Peningkatan ini mencakup berbagai aspek kognitif seperti kemampuan berpikir logis, pemahaman konsep dasar, dan keterampilan memecahkan masalah. Implementasi APE balok di TK PGRI Sukarame telah berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga anak-anak menunjukkan antusiasme dan motivasi yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan ini juga didukung oleh peran aktif para guru dalam memberikan pendampingan dan arahan yang tepat, serta kemampuan mereka dalam menyesuaikan penggunaan APE balok dengan tahap perkembangan masing-masing anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan APE balok di TK PGRI Sukarame. Pertama, pihak sekolah perlu mempertimbangkan untuk menambah variasi dan jumlah APE balok yang tersedia, sehingga dapat memberikan lebih banyak kesempatan eksplorasi bagi anak-anak. Selain itu, perlu diadakan pelatihan berkala bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan APE balok sebagai media pembelajaran. Bagi para guru, disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam mengintegrasikan APE balok dengan berbagai metode pembelajaran lainnya. Hal ini akan membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan komprehensif bagi anak-anak. Para guru juga perlu meningkatkan intensitas komunikasi dengan orang tua siswa mengenai perkembangan kognitif anak-anak mereka dan memberikan saran tentang aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan di rumah untuk mendukung pembelajaran di sekolah. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan jangka waktu yang lebih panjang dan melibatkan sampel yang lebih besar untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif. Penelitian juga dapat diperluas untuk menyelidiki pengaruh penggunaan APE balok terhadap aspek perkembangan lainnya seperti motorik, sosial, dan emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, A. R. (2022). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 3-4 Tahun: Bermain Tebak Gambar Bola Hewan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 8(2), 74–82. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v8i2.39651>
- AISYAH, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- Fasha, A. K., & Hibana, H. (2023). Pemahaman



- an Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 1. [https://doi.org/ 10.18592/jea.v9i1.8728](https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728)
- Fitriana, D. (2016). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). 580-589.
- Hijriati, H. (2017). Peranan dan Manfaat Ape untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>
- Sembiring, H. F. A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 169–178.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Education*, 2(2), 1–30.
- Zulfitria, Rahmatunnisa, S., & Khanza, M. (2021). Penggunaan Metode Bercerita dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 53–60.

