



Perkembangan Kognitif Usia Pra Operasional dalam Berbagai Perspektif Permainan Tradisional

Devi Hastiana¹, Daliman²

^{1,2} Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

E-mail: dal260@ums.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-02 Keywords: <i>Children;</i> <i>Cognitive;</i> <i>Traditional Games.</i>	Early childhood education is very important as a basic ability to be developed. Learning techniques by playing that are of interest to children in learning can attract attention and develop children's knowledge. The approach used is a literature study with the aim of explaining how traditional games influence the cognitive development of pre-operational children. Types of traditional games that can improve children's cognitive development are crank games, congklak, puzzles, bekel balls, number statistics, picture puzzles, oray-orayan, and circle games.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-02 Kata kunci: <i>Anak;</i> <i>Kognitif;</i> <i>Permainan Tradisional.</i>	Pendidikan anak usia dini sangat penting sebagai dasar kemampuan yang dikembangkan. Teknik belajar dengan bermain yang diminati anak dalam pembelajaran dapat menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan anak. Pendekatan yang digunakan studi kepustakaan dengan tujuan untuk menjelaskan bagaimana pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak tahap pra operasional. Jenis permainan tradisional yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak yakni permainan engklek, congklak, puzzle, bola bekel, statak angka, teka-teki gambar, oray-orayan, dan permainan dalam lingkaran.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan potensi anak, ini merupakan waktu yang paling tepat untuk mengaktifkan dan juga mengoptimalkan potensi diri sepenuhnya (Retnaningsih & Khairiyah, 2022). NAEYC menginterpretasikan anak usia dini sebagai anak yang berusia 0-8 tahun, tahap terjadinya perkembangan otak, kecerdasan, kepribadian, daya ingat, dan perkembangan lainnya. Proses pembelajaran harus menyesuaikan dengan tahapan perkembangan yang khas (Susanto, 2017). Bermain adalah kebutuhan utama anak, karena setiap pelajaran harus menyenangkan dan bermakna (Cendana & Suryana, 2022). Berdasarkan pengalamannya beberapa guru, kegiatan bermain yang diminati untuk dipelajari dapat menarik perhatian dan mengembangkan potensi anak (Cahyati, 2018). Bermain adalah cara yang tepat bagi anak untuk belajar. Sejalan pendapat (Tameon dkk., 2018) melalui bermain anak-anak mengalami kegembiraan dan kenyamanan tanpa melihat hasil akhirnya, bermain juga berfungsi sebagai stimulus untuk perkembangan kognitif dan interaksi sosial.

Permainan tradisional dinilai tepat digunakan sebagai media mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, karena ragam dan manfaat

yang dapat diberikan pada anak (Astini & Rachmayani, 2022). Arga, dkk (2020) mengemukakan permainan tradisional permainan yang diwariskan secara turun temurun dengan menggunakan media sederhana yang memberikan kesenangan dan mengandung nilai budaya dalam kegiatannya. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Prima (2018) mengenai penerapan permainan congklak kaitannya juga dengan peningkatan aspek kognitif anak usia 5- 6 tahun, permainan ini melatih kemampuan berpikir simbolik yang terwujud dalam peningkatan kemampuan berhitung. Penelitian lainnya oleh Sari & Harahap (2022) pada kelompok anak usia lima sampai enam tahun mengenai pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif hasilnya sebelum sebesar 62,5% masuk kategori cukup. Sedangkan setelah diberi perlakuan nilai meningkat sebesar 81,25% kategori sangat baik. Selain permainan congklak dan engklak terdapat beberapa permainan tradisional yang dapat meningkatkan kognitif yaitu ular tangga, permainan lingkaran, oray-orayan, dakon, puzzle, dan teka teki gambar.

Pesatnya perkembangan teknologi menyebabkan transformasi permainan tradisional, padahal permainan tradisional memiliki nilai sosial yang lebih tinggi dari permainan modern, hanya sedikit anak yang masih memainkan permainan

tradisional (Cendana & Suryana, 2022). Berdasarkan pembahasan di atas maka peneliti tertarik membahas mengenai perkembangan kognitif usia pra operasional dalam berbagai perspektif permainan tradisional.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan. Tujuan penelitian ini untuk dapat menjelaskan bagaimana kaitannya permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif pada tahap pra operasional. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti memilih beberapa hasil temuan yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan, mengenai perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional sebagai metode pemecahan masalah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Perkembangan Kognitif

Jean Piaget dalam Hergenhahn, B. R & Olson (2017) mengemukakan semua anak memiliki tahapan-tahapan perkembangan yang sama antara satu sama lain. Usia-usia yang teridentifikasi yang dikemukakan oleh piaget ini hanyalah perkiraan bisa jadi ada ketidaksesuaian atau sifatnya tidak tetap, berikut tahapan perkembangannya:

1. Tahapan sensorimotor yaitu usia 0-2 tahun, pada tahap ini didominasi oleh aktivitas sensorik dan aktivitas motorik. Akhir tahap ini, anak sudah mulai mengembangkan konsep kepermanenan objek.
2. Tahap praoperasional usia 2-7 tahun, tahap perkembangan ini dibagi menjadi dua yaitu:
 - a) Pemikiran konseptual usia 2-4 tahun, mulai dapat mengelompokkan benda sesuai dengan kemiripannya dan egosentrisme.
 - b) Pemikiran intuitif usia 4-7 tahun, dicirikan sebagai kegagalan mengembangkan konservasi. Konservasi adalah kemampuan mengetahui jumlah, panjang, dan substansi akan tetap sama, meskipun direpresentasikan pada anak dengan bentuk berbeda-beda.
3. Tahap operasional konkrit usia 7-12 tahun, pada tahap ini anak sudah mengembangkan kemampuan untuk memecahkan problem yang berhubungan dengan konservasi dan egosentrisme, namun belum bersifat abstrak.
4. Tahap operasional formal usia 12-15 tahun, pemikiran anak semakin logis tidak

bergantung lagi dengan hal yang bersifat konkret.

Ginsburg dan Opper dalam Hergenhahn, B. R & Olson (2017) merangkum pandangan Piaget tentang perkembangan kognitif yang dipengaruhi secara genetik, termasuk struktur fisik, respon perilaku, pendewasaan struktur fisik dan kemungkinan relevansi psikologis. Perkembangan kognitif adalah tahap penting yang harus dikembangkan sedini mungkin dan sangat membantu anak dalam tahapan perkembangan selanjutnya (Dwiredy & Qalbi, 2018). Perkembangan kognitif usia pra operasional, ditandai dengan sedang berkembangnya aspek persepsi, ingatan, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan menggunakan simbol, dan penalaran (Retnaningrum & Umam, 2021).

B. Metode Permainan Edukatif

Marlina, dkk (2020) mengungkapkan bahwa bermain adalah kebutuhan bagi anak usia dini untuk mengeksplorasi kemampuan dan keterampilan, dengan bermain anak akan mengungkapkan ide-idenya, karena semua aspek perkembangan dirangsang melalui bermain. Fungsi dari permainan ini adalah membantu perkembangan kognitif yang berkaitan dengan keterampilan memecahkan masalah dan mendorong perkembangan sosial (Wahyuni & Azizah, 2020). Menurut Hatta (2021) alat permainan edukatif dianggap ideal apabila memenuhi persyaratan ideal bagi anak usia dini, antara lain mengandung nilai edukasi, sesuai ketertarikan dan kebutuhan anak. Alat permainan edukatif disesuaikan dengan program pendidikan, meminimalkan risiko yang mengancam keselamatan, menyesuaikan dengan pertumbuhan fisik anak, menyenangkan, dan menarik.

Widayati, dkk (2021) alat permainan edukatif dapat dijadikan media untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan. Ada lima aspek yang bisa dikembangkan diantaranya agama, kognitif, motorik, seni, dan sosial (Dwiredy & Qalbi, 2018). Sejalan dengan Ndeot, dkk (2019) alat permainan edukatif adalah alat yang sengaja dibuat untuk meningkatkan perkembangan anak. Jadi, permainan edukatif ini dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Fungsi permainan edukatif dalam pembelajaran sebagai media penyampaian pesan saat kegiatan pembelajaran, dengan tujuan supaya pembelajaran tidak membosankan sehingga anak lebih cepat

memahami (Wardani & Suryana, 2022). Berdasarkan pemaparan diatas bahwa permainan dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan tahapan perkembangan, permainan tradisional merupakan metode bermain yang dapat digunakan karena mengandung nilai edukasi yang tinggi dibandingkan permainan saat ini (Cendana & Suryana, 2022).

C. Berbagai Permainan Tradisional Dalam Perkembangan Kognitif Usia Pra Operasional

Pengetahuan guru yang baik memungkinkan persiapan pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak. Peran guru sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena dialah yang merencanakan rangkaian kegiatan pembelajaran (Cendana & Suryana, 2022). Guru yang memaksimalkan kinerjanya dalam pembelajaran di kelas, termasuk dengan menggunakan permainan tradisional merupakan guru yang memiliki sikap positif. Anak-anak dengan orang dewasa cara belajarnya akan berbeda, sehingga harus menyesuaikan strategi yang tepat dan sesuai karakteristik tersendiri, seperti bermain sambil belajar (Wahyuni, dkk., 2020). Dalam konsep ini, anak memiliki kebebasan untuk mengemukakan pemikiran kreatif dan imajinasinya. Apabila kedua hal ini terbentuk, maka anak akan menjadi pribadi mandiri dan percaya diri. Anak di jenjang pendidikan PAUD dan TK tidak menghafal tetapi justru analisis yaitu bisa dengan menggabungkan belajar dengan permainan tradisional.

Permainan tradisional dikenal sebagai pesta rakyat yang merupakan kegiatan reaktif yang diwariskan secara turun temurun yang memiliki makna simbolis di balik gerak, kata, dan alat yang digunakan yang tujuannya tidak hanya untuk menghibur, tetapi bermanfaat juga untuk perkembangan anak meliputi sensori motorik, untuk mengasah emosi, aspek kognitif sebagai problem solving, sosial seperti menjalin relasi, spiritual, bahasa mengenai pemahaman konsep nilai, dan nilai moral yang diwariskan (Mulyana & Lengkana, 2019). Berikut beberapa permainan tradisional yang kaitannya dengan tahap pada perkembangan kognitif pra operasional.

1. Permainan ular tangga, konsep permainan ini dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan cara melemparkan dadu kemudian

angka yang keluar adalah sebagai acuan untuk menjalankan kuda untuk melewati kotak gambar apabila mendapatkan ular maka dalam harus turun dan apabila mendapatkan tangga naik. Melalui permainan tradisional ini anak dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya ditunjukkan dengan hasil pencapaian sebesar 75% dengan aspek yang diamati anak dapat berpikir kritis dengan logis dan hubungan sebab akibat (Putri, dkk., 2022).

2. Permainan congklak adalah permainan dari Jawa Barat yang dilakukan anak-anak, konsep permainan ini dilakukan oleh dua orang dan mediana terdiri dari 98 biji dan papan congklak dengan 16 cekungan yang terdiri atas 14 cekungan kecil 2 cekungan indung besar dibagian kiri dan kanan. Hasil pengamatan menunjukkan adanya perkembangan setelah bermain congklak, yaitu keterampilan berpikir simbolik, keterampilan menghitung dan juga menjumlah, mengasah kemampuan analisis, mengingat, memecahkan permasalahan, mengenal perbedaan, perbandingan, dan mengatur strategi (Fydarliani, dkk., 2021).

3. Permainan bermain dalam lingkaran, konsep permainan dilakukan pada anak usia 3-4 tahun dengan tema pembelajaran yang sudah disiapkan juga oleh guru. Permainan ini terdiri tahap pra siklus sampai siklus II. Hasil pengamatan dan persentase menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif, ditunjukkan dengan kemampuan menjawab pertanyaan dengan benar, kemampuan menghitung, dan mampu menirukan apa yang diperagakan guru (Pahrul & Amalia, 2021).

4. Permainan oray-orayan atau permainan ular-ularan yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 7-20 dan sambil bernyanyi lagi oray-orayan anak pada anak sekolah dasar. Hasil belajar dengan permainan dan tanpa menggunakan permainan oray-orayan hasilnya berbeda, hasil belajar dengan permainan oray-orayan efektif untuk dapat meningkatkan kemampuan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan konsep bilangan (Ardillani, 2022).

5. Permainan engklek, digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik anak, eksperimen ini memperoleh hasil sebesar 8,562 aspek kognitif dan

- motorik kasar sebesar 7,790. Artinya, permainan ini efektif untuk meningkatkan kemampuan ranah kognitif maupun motorik kasar anak dan layak digunakan untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik (Agustina, dkk., 2018).
6. Permainan puzzle kaitannya dengan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Santa Lusita Batang Kuis. Konsep permainannya yaitu dengan menggabungkan kepingan-kepingan gambar menjadi bentuk yang utuh. Hasil yang diperoleh thitung (5,69) > ttabel (1,701) artinya permainan puzzle sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak diantaranya dapat mengurutkan benda dari ukuran terkecil hingga terbesar, mengukur panjang dengan langkah, dan memasang benda sesuai pasangannya (Manurung & Simanjuntak, 2019).
 7. Permainan setatak angka, permainan ini digunakan untuk menstimulasi kemampuan berfikir anak usia 4-5 tahun. Prosedur permainan ini dibuat oleh guru dilakukan dengan cara meloncat-loncat. Hasilnya, permainan setatak angka dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak dalam membilang banyak benda 1-10 dan lambang bilangan. Rata-rata semua anak berkembang sesuai harapan (Wardani & Suryana, 2022).
 8. Permainan tradisional bola bekel pada anak usia dini 5-6 tahun konsep permainannya yaitu dengan memantulkan bola bekel ke lantai secara bergantian dan menghitung pantulannya. Manfaat dari permainan ini bagi aspek perkembangan kognitif yakni menstimulus anak untuk mengingat proses maupun tahap dalam permainan, daya pikir, konsentrasi, dan kemampuan matematika terasah (Rahman & Ningsih, 2021).
 9. Permainan tradisional dakon berbahan alam untuk meningkatkan perkembangan kognitif B PAUD. Alat permainan terdiri dari biji buah-buahan dan papan dakon. Konsep permainan anak dibagi menjadi 2 kelompok bergantian bermain hingga bijinya habis. Hasilnya setelah permainan tersebut anak lebih mengenal benda-benda, tumbuh-tumbuhan, dan hasil penelitian kedua siklus dapat dilihat hasil kesuksesan pada anak, pada tindakan pra siklus pencapaian anak mencapai 50%, pada siklus 1 mencapai 73%, dan pada siklus 2 kesuksesannya mencapai 83% (Sulalah & Nisak, 2021).
 10. Permainan ular naga untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, konsep permainan ular naga dilakukan oleh 5 orang atau lebih. Permainan ular naga dilakukan sambil bernyanyi sehingga lebih menyenangkan. Dalam permainan ini dua anak menjadi gerbang, dan anak yang lain berbaris sambil memegang pundak teman di depannya. Pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi terhadap aspek perkembangan kognitif yaitu mampu meningkatkan kemampuan berhitung (Sholihah dan Rakhmawati, 2019).
- Jadi permainan tradisional yang telah dipaparkan di atas tidak semata-mata untuk bersenang-senang, tetapi permainan tradisional memberikan banyak manfaat yang berkaitan dengan nilai budaya, norma, dan tatanan kehidupan (Aryani, 2020). Selain itu permainan tradisional sebagaimana diuraikan di atas terdiri dari engklek, congklak, puzzle, bola bekel, setatak angka, teka-teki gambar, lempar karet, oray-orayan, dan permainan lingkaran yang bermanfaat untuk aspek perkembangan terutama pada perkembangan kognitif. Sementara menurut Astini, dkk., (2022) Terdapat sepuluh permainan tradisional yang dianggap dapat meningkatkan perkembangan aspek kognitif pada anak yaitu permainan benteng, petak umpet, permainan tebak teman, tebak suara, *selobok*, jelentik, sekolah batu, *cublak-cublak uwong*, kosongan, dan congklak. melalui berbagai permainan tersebut anak dilatih untuk memecahkan masalah secara mandiri.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Meningkatkan perkembangan kognitif pada anak khususnya tahap pra operasional adalah dengan memecahkan masalah sesuai dengan usianya yaitu dengan menggunakan media permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah. Metode pembelajaran yang menyenangkan akan dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Berikut beberapa alternatif permainan tradisional yang dapat digunakan engklek, congklak, ular naga, puzzle, bola bekel, setatak angka, teka-teki gambar, oray-orayan, dan permainan lingkaran.

B. Saran

Untuk para pendidik maupun orang tua perannya sangat penting dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun diharapkan tetap menjadi wadah tempat belajar anak lewat permainan tradisional.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, R. A., Ilhami, B. S., & Najamuddin, N. (2018). Pengembangan permainan tradisional engklek edukatif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kognitif anak. *Jurnal Pelita*, 3(1), 18-24.
- Ardillani, S. P. (2022). Efektifitas media pembelajaran permainan tradisional oray-orayan dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa sekolah dasar. *Improvement: Jurnal Ilmiah Untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, 9(1), 105-116.
- Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Wulandari, M. A. (2020). *Permainan tradisional pada anak sd*. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Aryani. (2020). *Budaya pamali sebagai bentuk implementasi nilai moral agama pada pola asuh masyarakat kampung naga*. Indonesia Parenting.
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Sarini, S. (2022). Identifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini di kabupaten lombok timur. *Jurnal Pendidikan Anakendidikan Anak*, 8(2), 103-112.
- Cahyati, N. (2018). Penggunaan media audio visual terhadap karakter tanggung jawab anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 75. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1033>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Dwiredy, M., & Qalbi, Z. (2018). Pengaruh permainan teka teki gambar terhadap perkembangan kognitif anak. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 2(1), 38-47.
- Fydarliani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Permainan congklak dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 214-223.
- Hatta, M. (2021). Pengembangan alat permainan edukatif berbasis model. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 13(1), 1-15.
- Hergenhahn, B. R & Olson, M. (2017). *Theories of learning* (7th ed.). Kencana.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *In Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 1(12), 539-546.
- Manurung, A. A., & Simanjuntak, J. (2019). Pengaruh permainan puzzle terhadap kognitif anak usia 5-6 tahun di tk santa lusia batang kuis kecamatan percut sei tuan kota medan ta 2018/2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 2-6.
- Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas kemerdekaan belajar melalui bermain terhadap karakter anak tk baiturridha kabupaten padang pariaman. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 83-90.
- Mulyana, Y., & L engkana, A. S. (. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Islan Mulia.
- Ndeot, F., Jaya P. R. P., & A. M. R. (2019). Praktek pembuatan ape berbasis budaya manggarai di pkg ca nai cibal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2021). Metode bermain dalam lingkaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464-1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Putri, Marlina, & F. (2022). Upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan ular tangga kelompok b di RA perwanida muara enim tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 499-503.

- Rahman, Y., & Ningsih, A. (2021). Manfaat permainan tradisional bola bekel terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 69-76.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25-34.
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia din. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143-158, 8(2), 143-148.
- Sari, N. H., & Harahap, J. Y. (2022). Permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini di tk al-ikhlas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 455-460.
- Sholihah, I., & Rakhmawati, N. I. S. (2019). Pengaruh permainan tradisional ular naga modifikasi terhadap aspek perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 8(1), 1-7.
- Sulalah, A. A., & Nisak, A. (2021). Meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional dakon berbahan alam. *Salwaluna*, 1(2), 128-152.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini (konsep dan teori)*. Bumi Aksara.
- Tameon, S. M., Tinggi, S., Kristen, A., & Kupang, N. (2018). Peran bermain bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26-39.
- Wahyuni, Fitri & Azizah, A. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 159-176.
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2022). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790-1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2021). Alat permainan edukatif: Analisis perkembangan literasi sains anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia*, 5(1), 654-664. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>