

## METODE BERMAIN: UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI ERA KURIKULUM MERDEKA

\*Ani Herniawati

STAI Putra Galuh Ciamis

\*Email: [aniherniawati@staiputragaluh.ac.id](mailto:aniherniawati@staiputragaluh.ac.id)

### ABSTRAK

Bermain merupakan aktivitas utama anak usia dini. Dengan bermain, anak akan merasa gembira dan menemukan hal baru dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa disadari, melalui bermain anak lebih mudah menyerap berbagai hal termasuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Artikel ini bertujuan memaparkan metode bermain sebagai salah satu upaya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di era Kurikulum Merdeka. Melalui aktivitas bermain, kemampuan kognitif anak berkembang dengan optimal. Selain itu, bermain dapat mengembangkan aspek lainnya, seperti: moral, bahasa, dan perkembangan sosial anak. Selain bersifat alamiah, bermain di PAUD juga selaras dengan konsep Merdeka Belajar yang diadopsi dalam Kurikulum Merdeka. Konsep Merdeka Belajar di PAUD memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih kegiatan belajar yang diinginkan, serta memenuhi hak anak yaitu bermain sesuai dengan minat dan bakat anak. Dalam konteks PAUD, Merdeka Belajar adalah merdeka bermain yang mana di dalamnya terdapat dua jenis bermain, yakni: bermain aktif dan bermain pasif. Melalui kegiatan bermain, anak belajar memecahkan masalah, mengenal sebab akibat, mengenal berbagai konsep bentuk, warna, ukuran, dan jumlah yang dapat menstimulasi perkembangan intelektualnya. Dengan bermain, anak bukan hanya sekedar bermain, tetapi merupakan proses pembelajaran yang dapat memberikan makna dan pengalaman untuk mengenal lingkungannya.

**Kata Kunci:** Metode bermain; Kognitif; Anak usia dini; Kurikulum merdeka

### ABSTRACT

*Playing is the main activity for early childhood. Through playing, early childhood would feel happy and discover new things in everyday life. Unconsciously, through playing early childhood would be easier to understand various things including improving the cognitive abilities. This article aims to explain play method as an effort to develop early childhood's cognitive abilities in the era of Merdeka Curriculum. Through playing activities, early childhood's cognitive abilities develop optimally. Besides that, playing can develop other aspects, such as: moral, language, and social development for early childhood. Apart from being natural, playing activities in early childhood education are also in harmony with the concept of Merdeka Belajar adopted in Merdeka Curriculum. The concept of Merdeka Belajar in early childhood education gives freedom to early childhood to choose the learning activities they want, as well as fulfilling early childhood's right, namely playing according to early childhood education's interests and talents. In the context of early childhood education, Merdeka Belajar means freedom of play in which there are two types of play, namely: active play and passive play. Through playing activities, early childhood learns to solve problems, recognizes causes and effects, recognizes various concepts of shape, color, size and number which can stimulate their intellectual development. Through playing, early childhood are not only playing, but also experiencing learning process that can provide meaning and experience to know their environment.*

**Keywords:** Play method; Cognitive; Early childhood; Merdeka curriculum

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



## I. PENDAHULUAN

Dalam Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif dinyatakan bahwa anak usia dini adalah bayi yang baru lahir hingga anak-anak yang belum genap berusia 6 tahun. Pada usia ini proses perkembangan dan pertumbuhan anak berkembang pesat, sehingga disebut masa emas (*golden age*). *Golden age* merupakan masa tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak yang mana pada saat itu otak dan fisik mengalami pertumbuhan maksimal (Satria, 2021: 12). Menurut Santrock dan Yussen (1992) dalam (Mu'min, 2013: 89) perkembangan adalah pola gerakan atau perubahan yang dimulai pada saat terjadi pembuahan dan berlangsung terus selama siklus kehidupan. Salah satu aspek yang mengalami perkembangan adalah aspek kognitif. Kemampuan kognitif anak usia dini meliputi: belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini).

Kemampuan kognitif anak usia dini tidak boleh dibiarkan berkembang dengan sendirinya, tetapi harus dipandu, dibimbing, dan diarahkan setiap saat. Proses tersebut ada dalam suatu aktivitas yang disebut pendidikan. Pendidikan yang didalamnya mampu menyediakan hak anak untuk memperoleh bimbingan, arahan, dan kasih sayang agar tumbuhkembang anak bertumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan ini kemudian disediakan oleh pemerintah dalam bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Di PAUD, anak didik, dipandu, dibimbing, dan diarahkan setiap saat melalui serangkaian kegiatan kongkrit dan pendekatan yang berorientasi bermain, bernyanyi, dan belajar (3-B). Menurut (Hurlock, 1978 dalam Wahyuni & Yuhariati, 2016: 3) anak identik dengan bermain, karena pada usia 3-5 tahun anak berada pada masa bermain. Dengan demikian, PAUD berorientasi pada pendidikan berbasis kegiatan bermain yang mana anak usia dini memperoleh pengetahuan melalui kegiatan bermainnya.

Selanjutnya, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menghadirkan terobosan baru untuk mengatasi kualitas pendidikan dan pembelajaran di seluruh wilayah NKRI khususnya pada satuan PAUD. Terobosan yang dimaksud adalah dengan memberlakukan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka yang mana di dalamnya mengadopsi Merdeka Belajar. Merdeka belajar merupakan konsep pembelajaran di PAUD yang memberikan kebebasan dan kemerdekaan bagi peserta didik dan lembaga pendidikan di satuan PAUD. Merdeka Belajar di satuan PAUD menitikberatkan pada Merdeka Bermain. Menurut Direktorat PAUD (2021), pendidikan di PAUD dilakukan melalui kegiatan bermain yang mana anak memperoleh pengetahuan melalui kegiatan bermainnya. Namun, kegiatan bermain ini harus senantiasa dipadukan dengan konsep pengasuhan yang terintegrasi antara guru, orang tua dan masyarakat. Pada prinsipnya, pembelajaran di PAUD dilakukan melalui bermain dan bernyanyi yang dipadukan dengan prinsip pengasuhan kolaboratif antara guru, orang tua, dan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba membahas metode bermain sebagai salah satu upaya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di era

Kurikulum Merdeka. Selanjutnya artikel ini diberi judul “Metode Bermain: Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Di Era Kurikulum Merdeka”. Penulis berharap, artikel ini dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan untuk para pembaca secara umum terkait metode bermain di PAUD di era Kurikulum Merdeka yang diberlakukan secara bertahap pasca pandemi di tahun 2020.

## II. PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan ini, penulis membahas empat sub pembahasan. Keempat sub pembahasan meliputi: (1) perkembangan kognitif anak usia dini, (2) konsep bermain dan belajar, (3) konsep merdeka belajar dan (4) jenis bermain.

### 1.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Neisser (1979) dalam Khiyarusoleh (2016: 3) istilah kognitif (*cognitive*) berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing* yang berarti mengetahui. *Cognition* (kognisi) berarti sebagai perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Menurut Sujiono (2013: 4) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sejalan dengan pendapat tersebut (Pudjiati & Masykori, 2011 dalam Khadijah, 2016: 31) berpendapat bahwa kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana pengembangan kecerdasan akan lebih baik jika dilakukan sedini mungkin sejak anak dilahirkan melalui pemberian stimulasi pada kelima panca inderanya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, perkembangan Kognitif meliputi 3 tahap. Ketiga tahap tersebut adalah:

- a. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;
- b. Berpikir logis, mencakup perbedaan, klasifikasi pola, berinisiatif, berencana, mengenal sebab-akibat;
- c. Berpikir simbolik, mencakup mengenal, menyebutkan, menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Tahapan Usia Anak Usia Dini dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), terdapat 3 tahap. Ketiga tahapan tersebut, yaitu:

- a. Tahap usia lahir - 2 tahun, terdiri atas kelompok usia: lahir - 3 bulan, 3 - 6 bulan, 6 - 9 bulan, 9 -12 bulan, 12 - 18 bulan, 18 - 24 bulan;
- b. Tahap usia 2 - 4 tahun, terdiri atas kelompok usia: 2 - 3 tahun dan 3 - 4 tahun;
- c. Tahap usia 4 - 6 tahun, terdiri atas kelompok usia: 4 - 5 tahun dan 5 - 6 tahun.

Selanjutnya, kemampuan kognitif anak berkembang sejak lahir, meskipun kemampuan bayi masih sangat terbatas, tetapi bayi belajar mengenai sekitarnya melalui rangsangan. Perkembangan fisik hingga kognitif anak berkembang seiring bertambahnya usia, oleh sebab itu, anak perlu mendapat stimulasi sejak dini agar perkembangannya optimal. Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir seorang. Setiap anak memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Oleh karena itu, kemampuan kognitif ini akan berkembang dengan baik seiring bertambahnya usia seorang anak. Perkembangan kognitif anak usia dini dapat dilihat dari sikap anak atau pun pertanyaan yang diajukan oleh anak. Seorang anak yang pandai mengaitkan suatu kejadian atau sebab akibat dari suatu kejadian merupakan pertanda anak tersebut memiliki kemampuan kognitif yang baik (Solicha, 2020: 198-201).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kata '*cognition*' bermakna perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. *Cognition* selanjutnya dipahami sebagai kognitif, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan ntelegensi. Kemampuan kognitif anak berkembang sejak lahir dan terus berkembang sesuai perkembangan usianya. Secara alamiah, perkembangan kognitif anak akan mengalami 3 tahap, yaitu: belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

## 2.2 Konsep Bermain dan Belajar

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini 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. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tersebut, Pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam konteks pendidikan, terdapat unsur belajar, mengajar, dan mendidik. Adapun belajar dilakukan oleh peserta didik, yakni anak usia dini. Selanjutnya, mengajar dan mendidik dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Secara teori belajar dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor (Pranawi, 2019: 2). Selain itu, belajar juga merupakan proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi (Trinova, 2012: 209).

Dalam konteks pembelajaran PAUD, pembelajaran harus dilakukan dengan menyenangkan dan menggembirakan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak. Adapun secara prinsip, pembelajaran PAUD dalam Kebijakan dan Mekanisme Akreditasi PAUD dan Pendidikan Non Formal (2019) dinyatakan bahwa:

1. Belajar melalui bermain;
2. Berorientasi pada perkembangan anak;
3. Berorientasi pada kebutuhan anak;
4. Berpusat pada anak;
5. Pembelajaran yang aktif;
6. Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter;
7. Berorientasi pada kecakapan hidup anak;
8. Didukung oleh lingkungan yang kondusif;
9. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis;
10. Pemanfaatan media belajar, sumber belajar dan narasumber.

Berdasarkan uraian di atas, proses pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui belajar seraya bermain yang mana konsep ini merupakan proses pembelajaran yang dibalut oleh permainan, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Melalui permainan anak dapat berimajinasi, bereksplorasi, mengembangkan bakat minat serta keterampilan dan kreativitasnya. Dengan bermain, anak juga dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Selain itu, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Docket dan Fleeer, 2000 dalam Pratiwi 2017: 109). Pada saat bermain, anak belajar berbagi, peduli, kerja sama, bertanggung jawab dan lain-lain. Selain itu, bermain dapat menstimulus perkembangan anak secara optimal, anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Oleh karena itu, bermain menjadi sarana bagi anak untuk meniru hal-hal baru yang berada di lingkungan sekitarnya (Gusfaeri, 2021).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain. Bermain merupakan media bagi anak untuk mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotornya. Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang SN-PAUD dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran di PAUD dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak. Oleh karena itu, bermain dapat menstimulus perkembangan anak secara optimal, anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

### **2.3 Konsep Merdeka Belajar PAUD**

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang dicanangkan oleh pemerintah dalam rangka menjawab kebutuhan dan tantangan zaman pada dan pasca pandemi. Adapun untuk satuan PAUD, Kurikulum Merdeka diterapkan dengan tujuan agar anak mendapat kebahagiaan dalam belajar untuk mewujudkan pelajar Pancasila. Melalui kurikulum ini, guru dapat memilih media pembelajaran untuk menyesuaikan kebutuhan belajar dengan melihat bakat dan minat peserta didik. Kurikulum Merdeka mengusung konsep Merdeka Belajar yang mana pada satuan PAUD hal ini selaras dengan konsep pembelajaran anak usia dini, yaitu memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih kegiatan belajar yang diinginkannya, serta memenuhi hak anak yaitu bermain.

Direktorat PAUD (2021) menjelaskan bahwa karakteristik utama Kurikulum Merdeka di satuan PAUD di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Memperkuat kegiatan bermain yang bermakna sebagai proses belajar;
- b. Memperkuat relevansi PAUD sebagai fase fondasi (bagian penting dari pengembangan karakter dan kemampuan anak serta kesiapan anak bersekolah di jenjang selanjutnya);
- c. Memperkuat kecintaan pada dunia literasi dan numerasi sejak dini;
- d. Adanya proyek penguatan profil pelajar Pancasila;
- e. Proses pembelajaran dan asesmen yang lebih fleksibel;
- f. Hasil asesmen digunakan sebagai pijakan guru untuk merancang kegiatan bermain dan pijakan orang tua dalam mengajak anak bermain di rumah;
- g. Memperkuat peran orang tua sebagai mitra satuan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan dari Kurikulum Merdeka belajar di satuan PAUD adalah penguatan proses pembelajaran yang bermakna melalui bermain untuk meningkatkan kemampuan anak dan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Dalam konteks PAUD, konsep Merdeka Belajar adalah merdeka bermain. Merdeka bermain bukan berarti bermain tanpa aturan melainkan tetap menanamkan aturan dalam proses pembelajaran. Merdeka bermain berarti anak diberi kebebasan dalam memilih ragam atau kegiatan main yang akan dimainkan sesuai dengan minat dan keinginan pada saat pembelajaran. Dengan demikian, anak merasa senang dan gembira, karena anak dapat memperoleh pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

## **2.4 Macam-Macam Bermain**

Bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat bermanfaat dan dapat menstimulasi proses tumbuh kembang anak. Anak dapat mengenal lingkungan melalui bermain. Selain itu, dengan bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya. Bermain juga merupakan proses belajar yang sangat cocok diterapkan bagi anak usia dini. Menurut Sudarna (2014) dalam Zaini (2015: 127) terdapat dua macam bermain, yakni permainan aktif dan pasif. Keduanya diuraikan sebagai berikut.

### **1. Bermain aktif**

Secara umum bermain aktif dapat dilakukan pada anak usia dini. Anak-anak dapat bermain secara spontan tanpa paksaan dan dapat menemukan kebahagiaan melalui bermain. Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktifitas yang mereka lakukan sendiri (Hurlock, 1978 dalam Putro, 2016: 23). Menurut Putro (2016: 24) kategori bermain aktif di antaranya:

- a. Bermain bebas dan spontan, merupakan bentuk bermain aktif yang dilakukan dimana saja, dengan cara apa saja berdasarkan keinginannya. Tidak ada aturan yang harus dipatuhi, selama anak suka maka akan ia lakukan.
- b. Bermain drama atau bermain pura-pura adalah bermain aktif dimana anak bermain dengan menggunakan daya khayal anak 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.

- c. Bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya. Contoh: menggambar, mencipta bentuk dari plastisin, menggunting, menyusun balok dan lain-lain.
- d. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu. Anak akan mengumpulkan segala sesuatu yang menarik perhatiannya tanpa mempersoalkan kegunaannya. Kegiatan ini memberikan kesenangan pada anak, apabila telah terkumpul kadang dilupakan oleh anak.
- e. Game dan olah raga, permainan ini ditandai dengan aturan serta persyaratan yang disetujui bersama. Game dan olahraga bukan saja permainan yang menyenangkan bagi anak tetapi mempunyai nilai penting sebagai penunjang sosialisasi.

## 2. Bermain Pasif

Menurut Suyanto (2005) dalam Ismiulya (2022: 62) bermain pasif adalah jenis kegiatan bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi dapat menghasilkan kesenangan yang sama seperti bermain aktif. Permainan ini tidak menghabiskan banyak energy, karena anak hanya menjadi penonton, pendengar, atau yang menikmati kegiatan yang tidak dilakukannya. Adapun contoh bermain pasif, seperti: melihat animasi pada televisi, membaca buku atau mendengar cerita-cerita lucu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua macam bermain, yakni permainan aktif dan pasif. Bermain aktif dan bermain pasif keduanya sangat sama-sama penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Keduanya memberikan manfaat yang sama, yaitu anak akan mendapatkan pengetahuan dan kesenangan atau hiburan. Selain itu, anak membutuhkan keseimbangan dalam bermain, yaitu melalui bermain aktif dan pasif.

## III. SIMPULAN

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan berpikir yang melekat pada seorang anak, sehingga ia mampu memperoleh pengetahuan. Perkembangan kognitif pada anak berbeda-beda. Perkembangan kognitif anak meliputi belajar memecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Dalam konteks PAUD, pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain. Bermain merupakan media bagi anak untuk mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotornya. Saat ini, konsep bermain di PAUD diperkuat dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka mengusung konsep Merdeka Belajar yang mana selaras dengan konsep pembelajaran anak usia dini, yaitu memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih kegiatan belajar yang diinginkannya, serta memenuhi hak anak yaitu bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar memecahkan masalah, mengenal sebab akibat, berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang dapat menstimulasi perkembangan intelektualnya. Bermain bagi anak bukan hanya sekedar bermain, tetapi bermain merupakan proses pembelajaran yang dapat memberikan makna dan pengalaman anak dalam mengenal lingkungannya.

## REFERENSI

- Direktorat PAUD. (2021). *Buku saku tanya jawab merdeka belajar*. Jakarta: kementerian pendidikan kebudayaan riset dan teknologi.
- Gusfaeri. (2021). *Merdeka bermain untuk anak usia dini*. Dinduh dari <https://naikpangkat.com/merdeka-bermain-untuk-anak-usia-dini/> (Diakses 10 Juli 2022).
- Ismiulya, F. (2022). Pengembangan konsep bermain aktif dan bermain pasif bagi anak usia dini. *Hamka Ilmu Pendidikan Islam*, 1(1), 56-69.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep dasar perkembangan kognitif pada anak menurut Jean Piaget. *Dialektika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-10.
- Mu'min, S.A. (2013). Teori perkembangan kognitif jean piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1), 89-99.
- Kebijakan dan Mekanisme Akreditasi PAUD dan Pendidikan Non-Formal. (2019). Kebijakan dan Mekanisme Akreditasi PAUD dan PNF Tahun 2019. Jakarta: Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Non-Formal.
- Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan anak usia dini holistik-integratif.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pranawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Tadbir*, 5(02), 106-117.
- Putro, K.Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(01), 19-27.
- Satria. (2021). *Pentingnya masa golden age anak*. Diunduh dari <https://ugm.ac.id/id/berita/21802-pentingnya-masa-golden-age-anak> (Diakses 07 Juli 2022).
- Sujiono, Y.N. (2013). *Modul hakikat pengembangan kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Solicha, I. (2020). Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(02), 197-206.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuni, D., & Yuhariati. (2016). Mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain rancang bangun balok di paud it al-fatih kota banda aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini Unsyiah*, 1(1), 1-10.
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 3(1), 118-134.