

PERANCANGAN PERMAINAN EKSPLORASI DAN MANIPULATIF SEBAGAI SARANA STIMULASI KOGNITIF DAN MOTORIK ANAK

Jesslyn Felicia Go^{1*}, Wyna Herdiana ²

^{1,2*}University of Surabaya, Surabaya

^{1*}jesslynfeliciaaaa@gmail.com

^{2*}wynaherdiana@staff.ubaya.ac.id

Abstrak

Perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini merupakan masa-masa yang sangat penting. Pada usia inilah, kemampuan anak dalam berpikir logis dan memecahkan masalah akan berkembang dengan pesat. Kondisi ini menunjukkan pentingnya menyediakan media stimulasi yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Untuk mengasah dan melatih perkembangannya, seorang anak membutuhkan aktivitas bermain. Dengan bermain anak-anak akan mendapatkan stimulasi yang tepat terhadap tahap perkembangannya. Namun, pada saat ini banyak permainan anak yang beredar di pasaran yang belum memperhatikan fungsi stimulasi terstruktur dan dibutuhkan oleh anak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang permainan eksplorasi dan manipulatif sebagai sarana stimulasi kognitif dan motorik anak. Metode penelitian yang digunakan meliputi studi literatur dan studi produk eksisting dengan pendekatan *design thinking* sebagai proses perancangan yang mencakup tahap empati, perumusan masalah, ideasi, dan pengembangan konsep. Hasil penelitian menghasilkan perancangan permainan melalui model 3 Dimensi dengan menampilkan bentuk visual dan mekanisme mainan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan konsep dalam mengembangkan permainan anak yang edukatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Kata kunci: anak usia dini, permainan eksplorasi, permainan manipulatif, stimulasi kognitif, motorik anak.

Abstract

Early childhood cognitive and motor development is a very important period. It is at this age that children's logical thinking and problem-solving skills develop rapidly. This condition shows the importance of providing stimulating media that is interesting, educational, and

appropriate for the child's stage of development. To hone and train their development, children need play activities. Through play, children will receive stimulation that is appropriate for their stage of development. However, many children's games currently on the market do not take into account the structured stimulation that children need. This study aims to design exploratory and manipulative games as a means of stimulating children's cognitive and motor skills. The research methods used include literature studies and existing product studies with a design thinking approach as a design process that includes the stages of empathy, problem formulation, ideation, and concept development. The results of the study produced a game design using a 3-dimensional model that displays the visual form and mechanism of the toy. This study is expected to serve as a conceptual reference in developing educational children's games that are appropriate for children's developmental needs.

Keywords: *early childhood, exploration games, manipulative games, cognitive stimulation, children's motor skills.*

PENDAHULUAN

Menurut penelitian Osbon, White, dan Bloom menyatakan bahwa perkembangan intelektual atau kecerdasan anak pada usia 0-4 tahun mencapai 50%, pada usia 8 tahun mencapai 80%, dan 20% lagi berkembang hingga mencapai usia 18 tahun, Rentang anak usia dini merupakan rentang usia kritis atau periode sensitif di mana kualitas stimulasi harus diatur sebaik-baiknya (Talango & Pratiwi, 2018). Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi kemampuan berpikir, memecahkan masalah, mengingat, memahami hubungan sebab-akibat, mengenali bentuk, warna, dan pola (Sari, 2023).

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak, membutuhkan rangsangan dan media yang menarik dan menyenangkan, salah satunya melalui aktivitas bermain (Hayati & Putro, 2021). Bermain tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga merupakan bentuk pembelajaran alami bagi anak. Menurut teori perkembangan Jean Piaget, pada usia 2–7 tahun anak berada pada tahap pra-operasional awal, di mana pembelajaran paling efektif terjadi melalui aktivitas eksplorasi dan manipulatif terhadap objek konkret (Pakpahan & Saragih, 2022).

Saat ini, sebagian besar mainan yang beredar di pasaran masih berfokus pada aspek hiburan dan kurang memperhatikan nilai edukatif serta kesesuaian dengan tahapan perkembangan anak. Di zaman sekarang anak-anak membutuhkan

permainan yang dirancang secara tepat untuk mendukung kebutuhan stimulasi anak usia dini melalui pengalaman belajar yang eksplorasi, manipulatif, dan sesuai tahap perkembangannya.

Sehingga tujuan dari perancangan media permainan ini adalah yang dapat memberikan stimulasi kognitif serta motorik anak usia dini melalui permainan eksplorasi dan manipulatif secara langsung. Perancangan permainan ini ditujukan untuk mendukung pengalaman bermain anak usia dini agar lebih aktif, kreatif serta sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Perancangan ini akan memberikan kesempatan lebih luas bagi anak untuk berinteraksi, bereksplorasi, dan bermain sehingga dapat meningkatkan kognitif dan motorik anak secara optimal.

KAJIAN TEORI

Anak Usia Dini dan Karakteristik Perkembangannya

Anak usia dini memiliki masa keemasan, karena di usia inilah perkembangan anak berkembang dengan cepat dan terbaik sepanjang hidup manusia. Perkembangan ini mulai dari pertumbuhan sel otak dan organ tubuh lainnya hingga kemampuan motoriknya, baik motorik kasar maupun motorik halus. Perkembangan secara kognitif juga memberikan peranan penting terhadap perkembangan anak, Pada tahap berpikir sensori-motoris (0-2 tahun) anak hanya dapat memahami sesuatu melalui inderanya namun perlahan mulai berkembang pada tahap pra operasional konkret (2-7 tahun) menjadi pemahaman terhadap benda bercampur dengan imajinasi anak (Sukatin, Mutaqin, Astuti, Widiyansih, & Putri, 2023). Dalam perkembangan kognitif, anak belajar melalui simbol untuk menguasai bahasa dan komunikasi. Aspek kognitif ini berperan penting dalam keberhasilan anak usia dini. Karena secara global, anak di zaman sekarang banyak mengalami penyimpangan yang akan memiliki pengaruh terhadap cara pandang dan berpikir anak (Ariasih & Anadhi, 2024).

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif berkaitan dengan proses seorang anak mencerna informasi dan stimulasi yang diterima oleh panca indra, kemudian mengolahnya dan kemudian menggunakan informasi dan pengetahuan yang diperoleh untuk memecahkan masalah atau bereaksi terhadap respon atas segala sesuatu yang dihadapi oleh anak

(Fauzia, 2022). Berdasarkan teori Jean Piaget perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan dalam berpikir logis dari masa bayi hingga dewasa. Aspek perkembangan kognitif menurut Anderson dan Krathwohl dibedakan menjadi enam jenjang yang berurutan yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Dhiu, et al., 2021).

Menurut teori yang diungkapkan oleh Maria Montessori yang menjabarkan bahwa terdapat empat model pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak usia dini, Salah satunya adalah metode pembelajaran melalui permainan. Metode ini menekankan pada pentingnya memanfaatkan permainan sebagai alat untuk belajar. Montessori percaya bahwa anak-anak usia dini lebih efektif pada metode belajar melalui permainan, karena mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif melalui pengalaman bermain yang menyenangkan (Usman, Usman, & Azizah, 2024).

Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan motorik pada anak terjadi melalui gerakan-gerakan yang terkoordinasi antara pusat saraf dan otot serta kematangan dalam suatu gerakan. Perkembangan anak usia dini harus diikuti agar pertumbuhan anak usia dini terjadi secara alami. Karena setiap tahapan perkembangan anak berbeda dengan anak lainnya, maka perkembangan motorik anak usia dini beragam. Beberapa anak mengembangkan keterampilan motoriknya dengan cepat, sementara yang lain mengembangkannya lebih lambat (Ariani, Lubis, Sari, Fransisca, & Nasution, 2022). Perkembangan motorik anak sangat dipengaruhi oleh otak, semakin matang sistem syaraf dalam otak anak maka kemampuan motorik anak juga akan semakin baik dan berkembang.

Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua wilayah koordinasi motorik penting, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerakan yang dikendalikan dengan otot besar untuk melakukan gerakan dasar tubuh seperti berjalan, berlari, melompat, dan lainnya. Sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang dikendalikan oleh otot kecil untuk melakukan gerakan tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menggambar, dan lainnya (Safitri, 2022). Baik motorik halus maupun motorik

kasar perlu mendapatkan rangsangan atau stimulasi untuk tumbuh dan berkembang dengan optimal.

Permainan Manipulatif

Permainan Manipulatif adalah model konkret yang dapat disentuh, dilihat dan digerakkan oleh anak. Permainan manipulatif juga membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, karena mereka dapat melihat dan mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan masalah secara langsung. Ciri-ciri permainan manipulatif yaitu benda yang dapat dipegang, dipindah, dipasang, dibolak-balik, diatur/tata, dipotong/dilipat siswa. Misalnya dari karton kertas, kayu, kawat, kain, dan lain-lain (Rohmah & Aziz, 2024).

Permainan Eksplorasi

Permainan eksplorasi merupakan salah satu jenis permainan aktif, yang dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian anak. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan permainan eksplorasi seperti menambah pengetahuan anak dan mendorong untuk mencari tahu hal-hal baru, mendukung kepribadian yang positif, dan sebagai alat bantu bagi anak untuk bersosialisasi atau menyesuaikan diri dengan teman-teman. Aktivitas bereksplorasi sangat penting untuk anak usia dini, karena aktivitas eksplorasi ini memberikan suatu kegiatan dengan cara menjelajah melakukan suatu kegiatan terhadap benda dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (Fitriani, Oktavia, & Amalia, 2022).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah analisis kualitatif yang bertujuan untuk memahami kebutuhan, karakteristik, dan potensi stimulasi kognitif dan motorik anak usia dini sebagai dasar perancangan permainan. Selain itu pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga teknik yaitu studi literatur, wawancara, dan studi produk eksisting.

1. Studi Literatur

Studi ini dilakukan untuk memperoleh landasan teori dan konsep yang mendukung proses perancangan. Kajian teori mencakup karakteristik anak usia dini, perkembangan kognitif dan motorik anak, manfaat bermain, konsep permainan eksplorasi serta manipulatif.

2. Wawancara (*In Depth Interview*)

Wawancara dilakukan kepada tenaga pendidikan profesional seperti dosen yang menekuni bidang psikologi anak/tumbuh kembang anak untuk menggali pandangan, teori, dan konsep terkait dengan kebutuhan stimulasi kognitif dan motorik anak usia dini.

3. Studi Produk Eksisting

Studi dilakukan terhadap jenis permainan anak yang tersedia di pasaran dan berfokus pada menganalisis karakteristik permainan yang digunakan oleh anak usia dini, khususnya yang memiliki unsur eksplorasi dan manipulasi.

Penulis juga menggunakan metode *design thinking* sebagai kerangka dalam proses perancangan. Tahapan tersebut dimulai dari *emphatize*, *define*, dan *ideate*. Pada tahap *emphatize*, data hasil wawancara dan studi produk eksisting digunakan untuk memahami kebutuhan serta perilaku anak usia dini. Tahap *define* sebagai rumusan masalah perancangan. Dan *ideate* fokus pada pengembangan konsep permainan yang dapat merepresentasikan konsep permainan berbasis stimulasi kognitif dan motorik anak.

Studi Produk Eksisting

Studi produk eksisting dilakukan sebagai analisa terhadap produk permainan yang beredar di pasaran, baik dari segi bentuk, material hingga kekurangan produk. Melalui analisis ini, penulis dapat mengetahui apa saja kebutuhan permainan yang belum terpenuhi melalui permainan yang ada di pasaran dan dapat menentukan konsep permainan dengan tepat.

Tabel 1. Studi Produk Eksisting Permainan Anak

No.	Gambar	Keterangan
1.		Nama : <i>Baby Blocks Activity Cube</i>
		Harga : Rp499.000,00

	 Gambar 1. <i>Baby Blocks Activity Cube</i> Sumber : Dokumentasi Pribadi,2025	Usia : 18 bulan +
		Material : Plastik
		Penjelasan : Permainan stimulasi motorik dan kognitif melalui aktivitas seperti memutar, menggeser, dan mencocokkan elemen. <i>Activity cube</i> ini dapat menstimulasi pengenalan bentuk, warna, hubungan sebab akibat. Permainan ini masuk kedalam permainan manipulatif yang edukatif.
2.	 Gambar 4. <i>BIG Building Blocks</i> Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025	Nama : <i>BIG Building Blocks</i>
		Harga : Rp 199.000,00
		Usia : 3 Tahun +
		Material : Plastik
3.	 Gambar 5. <i>Blocks Creative</i> Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025	Fungsi : Permainan yang mendukung kognitif, motorik, dan kreativitas melalui aktivitas Menyusun, menggabungkan, dan membangun bentuk. Menyusun balok dapat melatih koordinasi tangan dan mata serta ketelitian.
		Nama : <i>Blocks Creative</i>
		Harga : Rp 328.830,00
		Usia : 3 tahun +
4.		Material : Plastik
		Fungsi : Permainan yang mendukung perkembangan kognitif, motorik dan kreativitas anak. Merangkai balok menjadi bentuk tertentu yang mendukung proses berpikir spasial dan pemecahan masalah.
		Nama : <i>BOSCH Cordless Screwdriver</i>
		Harga : Rp 234.500,00
		Usia : 3 tahun +
		Material : Plastik

	 Gambar 6. BOSCH Cordless Screwdriver Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025	Fungsi : Permainan dengan aktivitas manipulatif seperti memasang, memutar, merakit komponen yang dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak dan keterampilan dalam memegang alat. Permainan mirip dengan benda aslinya yang mengajarkan anak untuk mengenal dan bermain peran.
5.	 Gambar 7. Fisher-Price Tool Box Set Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025	Nama : <i>Fisher-Price Tool Box Set</i> Harga : Rp 499.000,00 Usia : 3 tahun + Material : Kayu Fungsi : Permainan untuk mendukung perkembangan motorik halus dan kognitif dengan aktivitas manipulatif. Permainan terdiri dari bentuk perkakas yang mirip dengan bentuk dunia nyata. Sehingga anak belajar untuk mengkoordinasi gerakan tangan dan mata, kekuatan genggam dan ketelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintesis Studi Literatur

Studi literatur menunjukkan bahwa masa anak usia dini membutuhkan stimulasi yang terarah, tepat, dan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Kemampuan kognitif dan motorik berjalan dan berkembang optimal melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Peran orang tua atau pengasuh juga merupakan hal krusial bagi perkembangannya. Dari teori yang telah dijelaskan menyatakan bahwa anak butuh pembelajaran eksplorasi dan manipulasi dengan objek konkret seperti menyentuh, menyusun, menggabungkan, dan memodifikasi objek untuk membangun pemahaman melalui pengalaman secara langsung. Melalui permainan kreativitas yang dapat mengasah kemampuan kognitifnya,

gerakan motorik turut serta berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berpikir anak.

Sintesis Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap 4 orang tenaga pendidikan yang berada di bidang tumbuh kembang anak. Pada anak usia dini perkembangan motorik berlangsung paling pesat melalui aktivitas terkontrol seperti menggambar, menyusun, dan lainnya.

Keempat responden menyatakan bahwa di zaman sekarang yang serba digital, anak biasanya diberi *gadget* oleh orang tua. Namun hal ini menjadi masalah besar karena anak seharusnya mendapat stimulasi dari benda sekitarnya, misalnya memegang benda secara langsung untuk menstimulasi motoriknya. Selain itu *gadget* menyebabkan percakapan satu arah, berbeda jika anak bermain diluar secara langsung dengan orang tua atau temannya yang dapat menstimulasi sosio emosinya. Sedangkan anak yang bermain diluar rumah cenderung lebih berkembang dari segi fokus, kreativitas, dan koordinasi mata-tangannya karena anak belajar mengenali tekstur, bereksperimen, dan mengekspresikan imajinasinya.

Anak-anak harus dapat mengekspresikan imajinasinya melalui permainan. Permainan yang berada di pasaran umumnya berupa permainan menyusun balok, menyamakan bentuk, dan lainnya. Menurut narasumber, suatu permainan juga perlu memperhatikan bagaimana anak dapat bereksplorasi dengan mainan tersebut hingga jenjang usia tertentu.

Sintesis hasil Studi Produk Eksisting

Berdasarkan studi produk eksisting terhadap jenis permainan yang beredar di pasaran, ditemukan bahwa sebagian besar produk permainan berbentuk kartu, balok, papan, dan menyerupai benda di dunia nyata (botol, perkakas, dan lainnya). Bentuk-bentuk tersebut disesuaikan dengan fungsi stimulatifnya, misalnya bentuk yang lebih geometris untuk mengenalkan konsep warna dan bentuk, serta bentuk realistik seperti hewan, buah, atau alat kerja untuk memperkenalkan lingkungan sekitar anak. Permainan tersebut umumnya dirancang untuk menarik perhatian

anak dalam waktu yang singkat. Namun belum sepenuhnya mempertimbangkan aspek stimulasi kognitif dan motorik untuk jenjang bertahap dalam perkembangan anak usia dini. Beberapa permainan hanya memungkinkan satu jenis interaksi seperti menekan tombol, mengikuti pola, Menyusun secara satu arah. Hal ini membuat ruang terbatas untuk anak bereksplorasi.

Konsep Perancangan Permainan

Berdasarkan studi literatur, wawancara, dan analisis produk eksisting, dirumuskan bahwa perancangan permainan mengadopsi konsep dari permainan eksplorasi dan manipulatif sebagai media stimulasi kognitif dan motorik anak usia dini. Konsep ini berasal dari kebutuhan anak dalam tahap perkembangannya. Aktivitas seperti Menyusun, memasang, memutar, membongkar, dan mengombinasikan elemen permainan dibuat agar anak melakukan eksplorasi secara mandiri dan melatih memecahkan masalah.

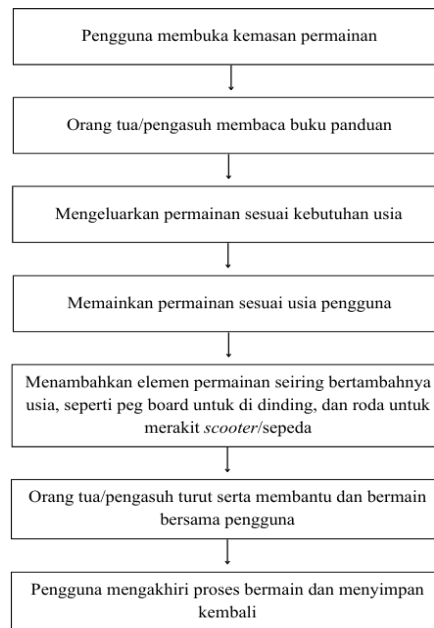
Konsep ini kemudian dimasukkan pada aspek desain permainan, Setiap aspeknya dirancang untuk mendukung permainan yang aman, menarik, dan mampu memberikan stimulasi perkembangan sesuai karakteristik anak usia dini.

Aspek Desain

Dari aspek pengguna, permainan diperuntukkan bagi anak usia dini (2-7 tahun) yang berada pada tahap perkembangan kognitif dan motorik awal. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan eksplorasi aktif, dan membutuhkan permainan melalui interaksi langsung dengan objek konkret.

Dari aspek Fungsi, permainan merupakan media stimulasi kognitif dan motorik anak usia dini. Permainan dirancang untuk mendorong anak untuk mengenali bentuk, warna, dan pola serta kemampuan memecahkan masalah.

Dari aspek kegiatan, permainan dirancang untuk berbagai kegiatan eksplorasi dan manipulasi. Permainan tidak dibatas untuk satu alur tertentu, melainkan dapat memodifikasi setiap elemennya. Melalui kegiatan tersebut, anak dilatih untuk mengambil Keputusan, mencoba berbagai kemungkinan.



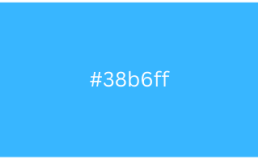
Gambar 8. Aspek Kegiatan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Dari aspek ergonomi, permainan berfokus pada kenyamanan dan keamanan. Ukuran, bentuk, dan berat disesuaikan dengan ukuran genggam tangan anak usia dini agar mudah dipegang, digenggam, dan disentuh. Sudut setiap elemen dirancang tumpul untuk mengurangi resiko cedera. Selain itu perlu memperhatikan stabilitas agar anak mudah dalam menjangkau dan mengoperasikan elemen tergelincir dan tidak melakukan tenaga berlebih.

Dari aspek rupa, permainan menggunakan warna yang kontras dan cerah untuk menciptakan suasana *playful*. Selain itu permainan dirancang berbahan dasar kayu dengan warna yang alami.

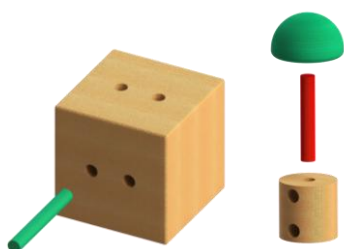
Tabel 2. Aspek Rupa

No.	Warna	Keterangan
1.		Melambangkan keberanian dan respons cepat, digunakan pada elemen permainan yang bersifat aktif atau membutuhkan fokus anak.

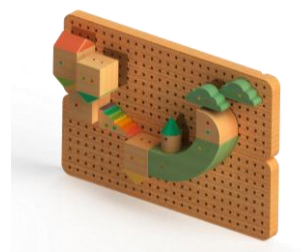
2.		Melambangkan keceriaan dan optimisme. digunakan untuk menstimulasi rasa ingin tahu.
3.		Memberikan kesan hangat, ramah, dan menyenangkan. Digunakan untuk menciptakan suasana bermain yang positif.
4.		Memberikan kesan seimbang, alami, dan menenangkan. Digunakan untuk membantu menjaga kenyamanan visual.
5.		Diasosiasikan dengan ketenangan. Bertujuan untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih nyaman dan tidak berlebihan secara visual.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Dari aspek bentuk, permainan berfokus pada bentuk geometris seperti kubus, balok, kerucut, dan bentuk sederhana lainnya. Permainan dirancang agar dapat disusun, ditimpa, diputar, dan ditekan. Bentuk disesuaikan dengan karakter anak usia dini yang menyukai bentuk-bentuk familiar dan ramah. Bentuk juga dirancang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Sehingga permainan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda sesuai dengan bertambahnya usia anak.



Gambar 9. Perancangan Permainan Level 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025



Gambar 10. Perancangan Permainan Level 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

 Gambar 11. Perancangan Permainan Level 3 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025	 Gambar 12. Perancangan Permainan Level 4 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025	
 Gambar 13. Alat Permainan 1 (Kunci) Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025	 Gambar 14. Alat Permainan 2 (Obeng) Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025	 Gambar 14. Alat Permainan 2 (Obeng) Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Dari aspek tekstur, permainan dirancang memiliki bentuk dengan perbedaan ketebalan, kedalaman, dan lubang untuk menstimulasi kebutuhan motorik anak. Selain itu bentuk yang berbeda memberikan kesan tekstur berbeda pula.

KESIMPULAN

Perancangan permainan eksplorasi dan manipulatif sebagai sarana stimulasi kognitif dan motorik anak usia dini merupakan perancangan yang mendukung pemberian stimulasi masa perkembangan anak. Anak usia dini membutuhkan stimulasi berupa permainan yang dapat berinteraksi langsung dengan objek konkret. Permainan dirancang dengan alur permainan yang dapat memberikan ruang bagi anak untuk berimajinasi dan bereksplorasi sesuai dengan tahapan usianya. Melalui tingkat level permainan, menjadikan permainan ini dirancang untuk digunakan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Dengan demikian,

perancangan ini diharapkan menjadi alternatif media permainan yang dapat mendukung tumbuh kembang anak, terutama pada aspek kognitif dan motorik. Permainan diharapkan dapat berorientasi pada kebutuhan kembang anak, dan bukan hanya aspek hiburan semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Y. (2019). Pengaruh Terapu Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, 29-35.
- Ariani, I., Lubis, R. N., Sari, S. H., Fransisca, Y., & Nasution, F. (2022). Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 12347-12354.
- Ariasih, N. A., & Anadhi, I. G. (2024). Analisis Stimulasi Aspek Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional Cingklak. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 308-314.
- Dhiu, K. D., Laksana, D. L., Dopo, F., Ita, E., Natal, Y. Y., Jau, M. Y., . . . Ngonu, M. R. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Fauzia, W. (2022). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Kab .Sigi, Sulawesi Tengah: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Fitriani, I. I., Oktavia, S., & Amalia, D. (2022). Pengaruh Permainan Eksplorasi Sains Terhadap Perilaku Santifik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 39-47.
- Hanita. (2020). THE RELATIONSHIP OF PLAY ACTIVITIES IN COGNITIVE DEVELOPMENT. *Early Childhood Education and Development Journal*, 6-12.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DIN. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1-78.
- Ifalahma, D., & Retno, Z. M. (2023). Faktor Perkembangan Motorik dan Perkembangan Kognitif Anak: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 707-714.
- Isti'adah. (2024). MANFAAT BERMAIN TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MANFAAT BERMAIN TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK. *JURNAL PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH*, 51-60.

- Laksana, N. L., Dhiu, D. K., Ita, E., Dopo, F., Natal, Y. R., & Tawa, A. O. (2021). ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. 21-52.
- Mutaqin, K., Sukatin, Astuti, P., Widiyansih, W., & Putri, Y. (2023). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 186-194.
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal od Applied Linguistics*, 55-60.
- Rohmah, H., & Aziz, T. (2024). Penggunaan Media Manipulatif dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Journal of Childhood Education*, 89-99.
- Safitri, L. (2022). Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Memegang Pensil. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 492-502.
- Sari, R. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN PENCAMPURAN WARNA PADA KELOMPOK B PAUD AL MANSHURIN KENDARI. *Repositorti UM Kendari*.
- Sukatin, S., Mutaqin, K., Astuti, P., Widiyansih, W., & Putri, Y. (2023). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 188-194.
- Talango, S. R., & Pratiwi, W. (2018). Asesmen Perkembangan Anak (Studi Kasus Asesmen Perkembangan Anak Usia 2 Tahun). *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 49-60.
- Usman, A. A., Usman, & Azizah, F. P. (2024). Dunia Pendidikan: Epistimologi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Maria Montessori. *Journal of Education and Teaching*, 31-45.
- Yus, A., & Kamtini, K. (2018). Eksplorasi Penggunaan Bermain Simbolik untuk Membantu Perkembangan dan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 45-51.