



OPTIMALISASI KOGNITIF ANAK PRASEKOLAH (Efektivitas Permainan Scramble di TK Pelita Harapan, Sulawesi Selatan)

Nurmelinia Kasim¹, Asmah², Nilam Pahrisa³

¹IAIN Palopo | email: kasimn@gmail.com

²³TK Pelita Harapan | email: pahrisa43@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini memberikan informasi bagaimana peningkatan perkembangan kognitif anak di TK Pelita Harapan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan dua siklus yaitu Siklus I yang terdiri dari 4 kali pertemuan dan Siklus II yang terdiri dari 4 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Pelita Harapan, yang berjumlah 12 orang anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Metode pemecahan masalah yang digunakan yaitu dengan menerapkan proses belajar mengajar dengan menggunakan media *Scramble* untuk meningkatkan perkembangan kognitif belajar anak yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keberhasilan penelitian ini ditentukan dengan skor hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar anak. Skor pada kondisi awal atau pra tindakan sebesar 35% dari semua indikator dan belum memenuhi kategori baik. Siklus I dengan rata-rata skor observasi sebesar 53% dari semua jumlah indikator dan belum memenuhi kategori baik. Siklus II dengan rata-rata skor 85% secara keseluruhan dari semua jumlah indikator dan mencapai kategori baik. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas (PTK) ini berhasil sehingga peneliti merekomendasikan pembelajaran menggunakan *Scramble* dapat meningkatkan perkembangan kognitif belajar anak di TK Pelita Harapan.

Kata Kunci: Kognitif, Permainan *Scramble*, Anak Pra Sekolah

Abstract: This study provides information on how to improve children's cognitive development at Pelita Harapan Kindergarten. The type of research used is Classroom Action Research (CAR), with two cycles, namely Cycle I consisting of 4 meetings and Cycle II consisting of 4 meetings. The subjects of this study were children in group A of Pelita Harapan Kindergarten, totaling 12 children, consisting of 8 boys and 4 girls. The problem-solving method used is by implementing a teaching and learning process using *Scramble* media to improve children's cognitive learning development obtained from the results of interviews, observations, and documentation. The success of this study was determined by the score of the research results which showed an increase in children's learning outcomes. The score in the initial condition or pre-action was 35% of all indicators and had not met the good category. Cycle I with an average observation score of 53% of all indicators and had not met the good category. Cycle II with an average score of 85% overall from all indicators and reached the good category. Thus, this classroom action research (CAR) was successful so that the researcher recommends that learning using *Scramble* can improve the cognitive development of children's learning at Pelita Harapan Kindergarten.

Keywords: Cognitive, Scramble Games, Preschoolers

© Corresponding Autor

Adress: Kota Palopo
Phone: 082323645273

TUNAS CENDEKIA

Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Palopo
Alamat: Jl Agatis Balandai Kota Palopo. Tel / fax: 0471 22076 / 0471 325195

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain (Maimanah, et.al., 2022). Bermain adalah suatu kegiatan yang bebas dan menyenangkan. Keinginan untuk bermain dalam diri anak akan muncul dengan sendirinya karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak usia dini (Maimanah, et.al., 2022). Melalui kegiatan bermain anak dengan mudah akan menangkap suatu informasi serta pengetahuan melalui proses bermain sambil belajar serta dari kegiatan bermain itu pula dapat membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak (Amala, et.al., 2023). Oleh karena itu, sebagai seorang guru kita harus menciptakan suasana belajar yang unik, menarik serta berbeda-beda agar anak tidak merasa bosan dalam menerima pembelajaran yang diberikan.

Smith and Pellegrini dalam Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, 2016 bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri yang dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Yang berarti kegiatan bermain itu bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, melainkan semata-mata karena keinginan dari diri sendiri (Musfiroh & Tatminingsih, 2016).

Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Bab XII pasal 45 ayat 1 menjelaskan bahwa “setiap satuan pendidikan formal dan nonformal harus menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, social, emosional, dan kejiwaan peserta didik”

(Musfiroh & Tatminingsih, 2016).

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi peserta didik terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh Widayati (2021). Tujuan dari pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang di miliki oleh anak sehingga potensi atau bakat anak yang tersembunyi dapat teraktualisasi. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan kognitif (Mulyana, et.al., 2022). Aspek perkembangan kognitif anak sangat penting untuk melatih ingatan anak terkait dengan materi apa yang telah diberikan. Anak yang perkembangan kognitifnya tidak dilatih akan membuat anak kesusahan dalam berfikir (Sianturi, et.al., 2022). Untuk itu, orang tua maupun guru harus melatih perkembangan kognitif anak.

Perkembangan kognitif adalah tahapan kemampuan anak untuk terus belajar serta berkembang sesuai dengan usianya. Perkembangan kognitif itu bertujuan untuk membantu anak dalam belajar, memecahkan masalah, berfikir logis, dan berpikir menggunakan simbol (Karim & Wifroh, 2014). Maksudnya adalah pada perkembangan kognitif itu anak akan diajarkan untuk berfikir tentang bagaimana anak itu dapat memecahkan suatu masalah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah tahapan perkembangan anak dalam berpikir untuk memecahkan suatu masalah dengan cara berfikir secara logis yang dimana proses menyusun kata anak sudah mampu sesuai dengan perkembangan usianya serta dalam perkembangan kognitif ini peserta didik harus diberikan bimbingan berdasarkan

pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh anak.

Ada berbagai macam jenis permainan yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak salah satunya yaitu permainan menyusun kata atau biasa dikenal dengan permainan *scramble*. Permainan *scramble* adalah suatu permainan menyusun kata menjadi suatu kalimat yang berfungsi untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam menyusun kata (Lismayani, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu, perkembangan kognitif anak masih belum optimal atau belum sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Ketika guru memperlihatkan sebuah gambar anak menjawabnya secara menduga-duga terkait dengan gambar yang ditunjukkan sehingga masih harus di bantu. Pada saat anak disuruh untuk menyusun sebuah huruf menjadi sebuah kata yang diperlihatkan oleh guru anak masih belum tepat dalam menyusunnya. Peserta didik di TK Pelita Harapan ini masih merasa kurang percaya diri serta kognitifnya belum terlalu berkembang. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK ini menggunakan teknik bermain *scramble* (menyusun kata) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak agar berkembang sesuai dengan apa yang di inginkan.

Dari permainan *scramble* ini anak akan diperlihatkan sebuah gambar lalu anak menebaknya setelah itu anak menyusun huruf-huruf yang telah diacak sesuai dengan gambar yang diperlihatkan. Permainan *scramble* ini bisa melatih kognitif anak yang dimana anak akan berfikir untuk menebak gambar dan

menyusun huruf. TK Pelita Harapan sudah pernah menggunakan Model Permainan *Scramble*, tetapi ia tidak menggunakan gambar melainkan dengan memperlihatkan tulisannya saja lalu anak akan mengikuti kata yang di perlihatkan sedangkan peneliti menggunakan media gambar untuk memudahkan anak mengenali dan mengingat kata apa yang disuruhkan untuk menyusunnya. Untuk itu peneliti mengambil teknik permainan ini dengan menggunakan gambar untuk mengetahui sejauh manakah perkembangan kognitif anak di TK Pelita Harapan apakah sudah berkembang sesuai dengan usianya atau belum. Dari model permainan *scramble* ini anak akan aktif dalam melakukan aktivitas di sekolah seperti menjawab pertanyaan, menebak gambar, serta berlomba-lomba untuk maju kedepan menyusun huruf-huruf yang telah di acak menjadi sebuah kata sesuai dengan gambar yang diperlihatkan.

Permainan *scramble* akan melatih kognitif anak serta sosial emosional anak dalam menebak gambar (Rahmayanti & Kurnia, 2023) serta menyusun huruf menjadi sebuah kata (Mahendra, et.al., 2023). Permainan ini dilakukan oleh anak dengan mendiskusikan kepada teman sekelompoknya untuk menyusun huruf-huruf yang telah diacak serta anak akan berlomba-lomba untuk maju kedepan sehingga membuat suasana kelas menjadi ribut (Imani, et.al., 2023). Permainan ini akan membuat anak yang tadinya pendiam menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ini sangat jarang untuk dilakukan karena dapat mengganggu kelas lain (Liansari & Zulikhatin, 2023).

Menurut kepala Sekolah TK Pelita Harapan bahwa perkembangan anak-anak di TK ini berbeda-beda ada yang

perkembangannya cepat dan ada juga yang lambat. Temperamen anak-anak didik juga berbeda-beda contohnya yaitu pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung ada anak yang sangat hiperaktif di kelas selalu mengganggu teman-temannya serta ada juga anak yang sangat pendiam hanya duduk saja memperhatikan ketika diberikan pertanyaan pun akan merasa malu-malu rasa percaya dirinya masih kurang. Ingatan anak-anak di TK Pelita Harapan ini lumayan bagus tetapi terkadang ketika diberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran yang baru dipelajari ada anak yang langsung lupa sehingga masih perlu dibimbing.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar anak-anak di TK Pelita Harapan. PTK adalah pendekatan penelitian yang melibatkan siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi.

Subjek penelitian adalah 12 anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK Pelita Harapan. Penelitian berlangsung dari Juni hingga Juli 2022. Penelitian melibatkan penggunaan permainan Scramble untuk mendorong minat dan perkembangan kognitif anak-anak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi wawancara dengan kepala sekolah dan guru, observasi langsung selama kegiatan pembelajaran, serta dokumentasi berupa arsip, foto, dan

video. Data yang diperoleh dianalisis untuk menilai efektivitas metode dan membuat perbaikan yang diperlukan untuk siklus berikutnya.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar anak dengan menggunakan metode yang berfokus pada keterlibatan aktif dan penggunaan media yang menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilakukan dengan empat kali pertemuan yang dimana setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil yang diperoleh didapatkan dari lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif belajar anak.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan pra tindakan didapatkan skor sebesar 35% pada kriteria ketuntasan anak dan pada siklus I mendapatkan skor 53% keseluruhan jumlah kriteria ketuntasan anak yang dimana jarak ketuntasan kriteria anak pada pra tindakan ke siklus I sebesar 18% yang mengalami peningkatan yang signifikan. Pada kegiatan dari pra tindakan ke siklus I mengalami peningkatan dikarenakan pada proses pembelajaran anak mulai terbiasa menggunakan media Scramble sehingga kemampuan kognitif anak bertambah. Sedangkan pada siklus II didapatkan skor 85% untuk kriteria ketuntasan anak. Dimana jarak skor antara siklus I dengan siklus II sebesar 32%. Hal ini dipengaruhi oleh minat belajar anak yang mulai meningkat serta materi pembelajaran yang dilakukan telah dilaksanakan pada siklus I

yang menyebabkan anak terbiasa dalam menggunakan media Scramble dan metode pembelajaran yang diberikan pun berbeda-beda sehingga semangat anak pun bertambah. Farlina Hardianti dan Rokyal Harjanty juga berpendapat bahwa perkembangan anak mengalami peningkatan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media Scramble yang dimana pada awalnya hanya terdapat 56,94% anak yang sudah bisa membaca sebelum diberi perlakuan menggunakan metode Scramble dan terdapat 70,83% anak yang sudah bisa membaca setelah diberi perlakuan metode Scramble.

Kemampuan kognitif anak dari pra tindakan sampai ke siklus II semuanya mengalami peningkatan yang sangat signifikan dikarenakan media yang digunakan bervariasi seperti gambar yang terdapat dalam media berbeda-beda setiap pertemuannya sehingga minat belajar anak pun bertambah. Dalam proses belajar mengajar terkadang anak merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga peneliti menggunakan metode yang menarik agar minat belajar anak jadi bertambah.

Cony Semiawan dalam Aina Mulyana, mengatakan bahwa pengertian minat adalah suatu keadaan mental yang menghasilkan respon terarah kepada suatu situasi atau obyek tertentu yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepadanya. Maksud dari pengertian di atas adalah minat belajar anak itu dapat meningkat tergantung dari obyek atau situasi yang menyenangkan bagi anak. Apabila obyek itu tidak menyenangkan maka minat belajar anak pun berkurang. Hal inilah yang biasanya menyebabkan anak terkadang malas-malasan dalam proses belajar mengajar karena metode atau

obyek yang digunakan tidak menyenangkan atau menarik minat anak dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus yang terdiri dari 8 kali pertemuan, kemampuan kognitif anak mendapat peningkatan dari kondisi awal sebelum melakukan tindakan dengan persentase 35% dan mencapai 85% setelah dilakukan tindakan kelas di TK Pelita Harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif belajar anak dapat di tingkatkan menggunakan media Scramble yang dimana dengan bantuan media Scramble ini menjadikan proses belajar mengajar kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan cepat dan dengan cara yang menyenangkan untuk anak. Choirun Nisak Aulina dan empat peneliti terdahulu juga berpendapat bahwa peningkatan kemampuan anak dapat bertambah dengan menggunakan media Scramble.

Proses pembelajaran dari kegiatan siklus I sampai siklus II banyak mengalami perbaikan baik dari segi penyampaian materi sampai dengan perbaikan pada media Scramble. Adanya penyesuaian yang dilakukan dari beberapa kasus yang ditemukan pada siklus I yang kemudian menjadi referensi untuk perbaikan di siklus II yang dimana media Scramble yang awalnya hanya berisikan gambar hewan, namun pada siklus II gambar pada media Scramble pun bertambah.

Rata-rata peningkatan nilai pada siklus II hingga mencapai kriteria berkembang sangat baik itu dikarenakan anak sudah terbiasa dalam menggunakan media Scramble dan penyampaian materinya juga dilakukan dengan sangat menarik sehingga dalam proses pembelajaran anak tidak bertanya-tanya lagi karena anak sudah paham dari proses

pembelajaran sebelumnya. Pada pembelajaran ini peneliti menggunakan beberapa metode dalam menyampaikan materi menggunakan media Scramble yaitu dengan metode belajar sambil bermain.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif belajar anak di TK Pelita Harapan dapat ditingkatkan menggunakan media Scramble dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kognitif belajar anak telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu berkembang sangat baik. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yang dimana setiap siklusnya dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan durasi waktu kurang lebih 60 menit pada saat kegiatan inti. Kegiatan bermain Scramble ini dilakukan secara berkelompok dan individu. Dimana pada kegiatan berkelompok ini dilakukan agar anak dapat bekerjasama dengan temannya dalam menyusun huruf menjadi sebuah kata pada media Scramble. Serta kegiatan individu yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif anak dalam menggunakan media Scramble. Dari hasil penelitian di dapatkan nilai persentase pada kondisi awal atau pra tindakan sebesar 35%, pada siklus I sebesar 53% dan pada siklus II sebesar 85% yang dimana hasil persentase ini telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ingin dicapai oleh peneliti.

Saran

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar untuk

meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada proses pembelajaran, anak memiliki minat yang berbeda-beda sehingga dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dilakukan dengan metode bermain sambil belajar untuk menarik minat belajar anak.

Minat belajar anak sangat berpengaruh pada media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan media nyata, audio, visual, audio visual dan lingkungan sekitar yang mendukung untuk menambah minat anak dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berjalan secara efektif. Guru juga diharapkan untuk selalu memberikan pujian kepada anak ketika melakukan sesuatu karena anak butuh penghargaan dan pengakuan atas kontribusi yang telah dilakukannya. Melalui kegiatan ini maka akan tertanam dalam otak anak apabila berbuat kebaikan maka akan di hargai sehingga anak akan terus menerus melakukan kebaikan.

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan kepada guru dan calon guru PAUD untuk memberikan metode, cara, strategi, dan pendekatan untuk memudahkan penyajian materi pengajaran guru kepada anak didik. Guru juga perlu mengetahui bahwa sebegus apapun metode yang digunakan, secanggih apapun teknologi yang mendukungnya, jika seorang guru tidak pandai dalam mengolahnya atau menggunakannya, maka semua itu tidak akan menarik minat anak, yang ada anak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada editorial team Jurnal Tunas Cendekia dimana telah membantu penulis

menerbitkan artikel ini.

<https://doi.org/10.61796/acjoure.v1i1.22>

DAFTAR PUSTAKA

- Amala, N., Lestari, B. P., & Anggraini, D. D. (2023). Pengaruh Media Softbook pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 30-43. <https://doi.org/10.33367/piaud.v3i1.2961>
- Imani, I. C., Laely, K., & Sulistyningtyas, R. E. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Scrabble di Tk 'Aisyiyah Pituruh Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo. *Prosiding University Research Colloquium*, 393–408. Retrieved from <https://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/2335>
- Karim, M.B. & Wifroh, S.H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. 1 (2), 103-112. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/3554>
- Liansari, V., & Zulikhatin Nuroh, E. (2023). THE SCRABBLE GAME AS LEARNING MEDIA IN STUDENTS' READING OF ELEMENTARY SCHOOL: SCRABBLE GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Academic Journal Research*, 1(1), 58–67.
- Lismayani, A., Rahmi, S., Amriani, S. R., & Pratama, M. I. (2023). Pengembangan Model Permainan Scrabble Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(1), 26-34. <https://doi.org/10.30605/cjpe.612023.2462>
- Mahendra, J.W., Maghfiroh, A., Harmanto, B. & Hatmoko, D. (2023). The Effectiveness of Scrabble Games to Promote Vocabulary Achievement of Migrant Workers' Children in Malaysia. *JOLLT*, 12 (2), 963-973. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jollt/article/view/10478/5622>
- Maimanah, S., Musayyadah, & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 25-35. <https://doi.org/10.33367/piaud.v2i2.2935>
- Maimanah, S., Musayyadah, & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 25-35. <https://doi.org/10.33367/piaud.v2i2.2935>
- Mulyana, E. H. ., Rahman, T. ., & Nur Alfioni, L. (2022). Elaborasi Instrumen Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*

(JPDK), 4(4), 2669–2676.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5870>

Musfiroh, T. & Tatminingsih, S. (2016). *Bermain Dan Permainan Anak*, ed. by Tadkiroatun Musfiroh and Sri Tatminingsih, 1st edn. Universitas Terbuka.

Rahmayanti, E., N, Z., & Kurnia, R. (2023). Pengaruh Permainan Arrange Ball Letters Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 1 Pekanbaru . *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 476–489.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4.3331>

Sianturi, . R. ., Loita, . A. ., & Utami, T. M. (2022). Eskalasi Instrumen Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2561–2571.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5835>

Widayati, S. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Audhi; Anak Usia Dini Holistik Integratif*, 4 (1), 8-17.
<https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/698/585>