

Pedoman Penulisan Artikel Jurnal

TEMATIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK WILDANUN

Reski Putri Amalia¹, Sitti Nurhidayah Ilyas², Muhammad Yusri Bachtiar³ ✉

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

Abstract:

The purpose of the study was to see a picture of the Cognitive abilities of children aged 5-6 years before being given the Playdough treatment, as well as to see a picture of Cognitive abilities after being given the Playdough play treatment, and to see if there was an effect of Playdough on the Cognitive ability of children. This research approach is quantitative with a type of quasi-experimental design research or pseudo-experiment. The data collection techniques used are observation, treatment tests and documentation. Based on the results of the hypothesis study that H_1 is accepted, $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ and $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ means that there is an influence of play Playdough on the cognitive abilities of children aged 5-6 years in Wildanun Kindergarten, Makassar City.

Keywords: *cognitive, Playdough, Early Childhood*

Abstrak:

Tujuan dari penelitian untuk melihat gambaran kemampuan Kognitif anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan bermain *Playdough*, serta untuk melihat gambaran kemampuan Kognitif sesudah diberi perlakuan bermain *Playdough*, dan untuk melihat apakah ada pengaruh *Playdough* terhadap kemampuan Kognitif anak. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi-eksperimental design* atau eksperimen semu. Penelitian ini bertempat di TK Wildanun Kota Makassar dengan sampel 6 anak di kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes perlakuan dan dokumentasi. Berdasarkan hasil pengkajian hipotesis bahwa H_1 diterima maka $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ dan $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ artinya ada pengaruh bermain *Playdough* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Wildanun Kota Makassar

Kata Kunci: *Kognitif, Bermain Playdough, Anak Usia Dini*



Artikel dengan akses terbuka dibawah licensi Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>). Received: Januari 2021, Accepted: Februari 2021, Published: Juni 2021

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sangat penting penting bagi setiap individu khususnya bagi anak . Hal ini sangat berkaitan erat dengan dunia pendidikan yang pastinya diberikan kepada seluruh masyarakat. Sebagaimana telah dinyatakan dalam pasal 5 (1) Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 disebutkan “setiap warga mempunyai hal yang sama atas pendidikan yang bermutu” (Depdiknas, 2003). Oleh karena itu, pendidikan sangat penting untuk masa depan bagi anak. Inilah alasan utama yang tepat untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara.

Bagi anak pendidikan dapat memberikan pengaruh terhadap semua aspek perkembangan, melatih perilaku dan keterampilan dasar, melatih memecahkan masalah, serta mempersiapkan untuk pendidikan lebih lanjut. Diantaranya pengembangan agama dan moral, sosial emosional, keterampilan dasar, bahasa, kognitif dan motorik fisik.

kemampuan kognitif mengalami perubahan cara bafikir, untuk menyelesaikan masalah kongrit hingga konsep abstrak dan logis (Darsinah, 2011:5). Selain itu pengembangan kognitif seperti pengetahuan umum dan sains, warna, bentuk, ukuran, pola, serta konsep bilangan, dan huruf. Pengembangan warna, bentuk dan ukuran menjadi satu lingkup perkembangan anak untuk mampu mengenal dan memahami bentuk geometri, mampu mengklasifikasian ukuran, bentuk dan warna.

Salah satunya aspek perkembangan kemampuan kognitif dalam kegiatan bermain *Playdough*. kognitif merupakan penataan, penggunaan pengetahuan, dan perolehan (Neisser, 1976:80). Yang dimaksud dengan kemampuan kognitif sangat diperlukan anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang panca indera. Indikator kemampuan kognitif anak usia dini yaitu anak mampu mengenal bentuk – bentuk geometri segitiga, trapesium, lingkaran, anak mampu mengenal dan memahami jumlah sisi geometri, anak mampu mengklasifikasikan warna sekunder dan warna primer, serta anak mampu mengklasifikasikan ukuran besar dan kecil (Permendikbud 146).

Menurut (Pratiwi, 2017) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan bermain merupakan cara untuk membuat anak bersenang-senang. Dalam bermain begitu berarti bagi hidup anak untuk menyenangkan diri mereka. Salah satu permainan yang sangat di senangi oleh anak yaitu *Playdough*. *Playdough* merupakan kegiatan bermain yang sangat cocok bagi anak. Dengan memiliki tekstur yang lunak, lembut, mudah di remas, dan mudah dibentuk. (Einon, 2004: 96). Dalam bermain *Playdough* dapat membuat bentuk geometri, mengklasifikasikan warna, dan ukuran sesuai dengan warna kesukaan anak-anak.

Adapun manfaat bermain *Playdough* menurut (Munandar, 2009:64) mengatakan bahwa anak mampu berkreasi, mampu berimajinasi, selain itu koordinasi antara mata dan tangan mengalami peningkatan. Selain itu kegiatan *Playdough* mampu mengenal teksturnya yang lunak serta anak lebih mudah menciptakan sesuatu.

Namun beberapa kesulitan guru meningkatkan kemampuan kognitif seperti anak kurang mengenal bentuk geometri, warna, ukuran serta jumlah sisi bentuk – bentuk geometri. Selain itu kurangnya ltihan dan stimulus pada anak untuk memberikan stimulus pada perkembangannya. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Herman, Rusmayadi, 2018) mengatakan bahwa kemampuan kognitif dapat dikatakan meningkatkan apabila pengembangan kognitif seorang mampu mencerminkan anak lebih mudah menyelesaikan masalah yang menyangkut penalaran perwujudan potensi kognitif manusia, terutama pemahaman penilaian dan pemahaman baik.

Menurut Jatmika, *Playdough* merupakan adonan mainan yang dapat dibentuk menjadi modern dari tanah liat atau lempung terbuat dari campuran terigu. Bermain menggunakan *Playdough* menciptakan suasana hati anak senang terutama memeras, menggulung, membentuk dan mengkombinasikan bentuk dari *Playdough*. dengan media

ini anak lebih

mudah membentuk pola serta memiliki ragam warna yang dapat menstimulus imajinasi serta berkreasi menggunakan *Playdough*. Penerapan kegiatan bermain *Playdough* sangat memudahkan pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media ini juga berfungsi melatih kognitif, afektif dan kemampuan anak lainnya (Widiastita, 2020).

Yang sangat penting yaitu media yang digunakan dapat bereksplorasi, yang dan mampu mengaitkan dengan peristiwa nyata dan mudah dipahami oleh anak melalu kegiatan bermain. Menurut (Susanto, 2017) yang dimaksud bermain merupakan kegiatan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain dapat menumbuhkan kesenangan anak belajar.

TK Wildanun kecamatan Manggala sebagai salah satu satuan lembaga PAUD yang memberikan layanan pada anak usia 4-6 tahun. Berdasarkan fakta yang terjadi, peneliti menemukan permasalahan di lembaga tersebut terkait masalah kemampuan kognitif masih kurang meningkat. Hal ini menjadi ketertarikan untuk melakukan pengkajian tentang bermain *Playdough* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Wildanun.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mencoba melakukan pengujian dengan kegiatan bermain *Playdough* untuk membuktikan apakah kegiatan tersebut dapat menggambarkan kegiatan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain *Playdough*, serta apakah ada pengaruh kegiatan bermain *Playdough* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Wildanun.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji teori-teori dengan meneliti hubungan antar variabel yakni pengaruh kegiatan bermain *Playdough* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Desain penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* yang membandingkan kelompok untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (*treatment*). Penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan *nonequivalent control group design*. Adapun populasi dalam penelitian adalah anak didik kelompok B TK Wildanun, dengan mengambil sampel 12 anak, 6 kelompok eksperimen dan 6 kelompok kontrol. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak maka dilakukan tes sebelum diberikan perlakuan, kemudian dilakukan tes akhir untuk menggambarkan peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diberi perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi pengkategorian kemampuan kognitif kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain *Playdough* dapat dilihat pada tabel berikut.

4.5 Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok Eksperimen

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	8-9	Belum Berkembang	0	0%
2	10-11	Mulai Berkembang	2	33,3%
3	12-13	Berkembang Sesuai Harapan	2	33,3%
4	14-15	Berkembang Sangat Baik	2	33,3%
Jumlah			6	100%

Dari data yang diatas mengenai tingkat peningkatan kognitif anak dalam mengklasifikasikan bentuk geometris, ukuran dan pencampuran warna dari dua (2) media berbeda yaitu *Playdough* (kelas eksperimen) dan Plastisin (kelas kontrol). Dari data tersebut dapat di jelaskan bahwa pada kelas eksperimen terdapat 2 anak dengan penilaian mulai berkembang dan pada kelas kontrol terdapat 5 anak dengan penilaian anak mulai berkembang. Selanjutnya pada kelas eksperimen terdapat 2 anak yang berkembang sesuai harapan. Kemudian yang terakhir, di kelas eksperimen terdapat 2 anak dengan penilaian berkembang sangat baik dan 1 anak pada kelas kontrol dengan penilaian berkembang sangat baik

4.6 Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak iUsia 5-6 TahunKelompok Kontrol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	8-9	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	10-11	Mulai Berkembang (MB)	5	83,3%
3	12-13	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	0%
4	14-15	Berkembang Sangat Baik(BSB)	0	16,6%
Jumlah			6	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dari 6 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelas atau kelompok control terdapat 5 anak dengan presentase 83,3% yang mulai berkembang dalam bermain Plastisin dan terdapat 1 anak dengan presentase 16,6% berkembang sangat baik dengan presentase 16,6% yang dimana dapat dikatakan bahwa anak sudah mampu bermain Plastisin dengan baik.

salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk di tingkatkan di TK Wildanun Kota Makassar TK yakni pengembangan kognitif dimana terdapat anak-anak yang kurang dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Seperti anak-anak kurang memahami bentuk-bentuk geometri,, kurang memahami jumlah sisi geometri dan pencampuran warna.Oleh karena itu penelitian melakukan penelitian di TK tersebut untuk meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan kegiatan bermain *Playdough*. Kegiatan bermain *Pladough ini* merupakan suatu kegiatan dengan cara memberikan bermain *Playdough*, dan membuat anak tidak bosan dalam belajar karena anak dapat menambah wawasan mengenai media yang tidak sering digunakan pada pembelajaran umumnya. Oleh karena itu meningkatkan kemampuan kognitif dengan memberikan bermain *Playdough ini* dikatakan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, terlihat bahwa perolehan nilai kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan lebih tinggi dari perolehan nilai kelompok kontrol. Sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu diberikan Pre- test pada kedua kelompok tersebut. Setelah diberi perlakuan diberikan Post-test.

Dari hasil Post-test tersebut menunjukkan bahwa rata-rata Post-test kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata Post-test kelompok kontrol. Oleh karena itu dapat dilihat perbedaan kemampuan Kognitif anak sebelum dan setelah diberikan

kegiatan bermain *Playdough*. Hal ini disebabkan karena adanya peningkatan pada kemampuan kognitif anak dari kegiatan bermain *Playdough* anak – anak lebih mudah untuk mencampurkan sekaligus mengklasifikasikan warna sekunder seperti kuning, hijau, biru dan merah oleh karena itu anak –anak lebih senang dan mudah tertarik untuk melakukan kegiatan bermain *Playdough*.

Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini telah dijelaskan dalam scenario yang telah dibuat, seperti pada kegiatan awal dilakukannya penyediaan alat dan bahan yang dilanjutkan dengan mengatur posisi tempat duduk anak. Kemudian anak menyimpan sepatu dan tas pada tempatnya. Setelah itu anak diajak untuk berdoa terlebih dahulu sebelum belajar. Setelah kegiatan inti anak berdoa dan mencuci tangan sebelum istirahat. Setelah selesai istirahat anak merapikan tempat duduk dan bersiap untuk pulang.

Dari hasil penelitian untuk peningkatan kognitif pada anak usia 5-6 tahun, menunjukkan bahwa dari kegiatan bermain *Playdough* sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif pada anak. Pernyataan tersebut diperkuat dengan adanya hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan dari uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik yang menunjukkan bahwa terdapat hasil rata-rata pada skor kegiatan bermain *Playdough* pada kelas eksperimen sesudah diberikan treatment. Pada kegiatan bermain *Playdough* pada kelas eksperimen sesudah diberikan treatment, terdapat peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kegiatan bermain Plastisin pada kelas kontrol. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh dari kegiatan bermain *Playdough* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Wildanun Kota Makassar.

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu, adapun penelitian yang dilakukan (Wulandari dkk, 2020) tentang pengaruh permainan eksplorasi *playdough* terhadap kognitif anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini dikatakan berhasil dan terdapat pengaruh atau mengalami peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan melakukan kegiatan bermain *playdough*. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yusuf, 2020) dalam penelitiannya menggunakan *playdough* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hasil dari penelitian tersebut bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak dengan melakukan kegiatan bermain *playdough*. Dari hasil tersebut dapat dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan penelitian ini.

Kegiatan bermain merupakan metode yang sangat tepat untuk digunakan dalam lembaga PAUD sehingga mampu merangsang stimulus perkembangan anak dengan melakukan kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur bagi anak. Salah satu kegiatan bermain yang bagus yakni *Playdough*. Metode ini mempunyai manfaat salah satunya untuk kemampuan kognitif terutama dalam kemampuan mengenal bentuk geometri. Ketika pelaksanaan kegiatan anak melakukan kegiatan dengan menyenangkan kemudian anak dapat membayangkan benda apa yang mirip dengan bentuk geometri yang mereka buat sendiri dengan cara mencetak atau membentuk *playdough*. anak-anak juga mampu menyebutkan jumlah sisi dari *playdough* hal tersebut membantu anak dalam mengenal bentuk geometri untuk mengembangkan kemampuan berpikir logika anak.

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti di atas bahwa penggunaan media *Playdough* dapat menstimulus perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada tiga indikator yaitu kemantapan persepsi, pemecahan masalah dan mampu mengklasifikasikan warna serta bentuk. Temuan penelitian ini sesuai dengan temuan peneliti lainnya yang sangat lebih kepada pengembangan kognitif tentang media untuk menstimulus perkembangan kognitif.

Uji wilcoxon pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh dari

perlakuan yang diberikan yaitu bermain *Playdough* melalui perbedaan hasil data *Pretest* dan *Posttest*. Adapun kriteria terjadinya perbedaan yaitu apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05, dan apabila sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terjadi perbedaan setelah diberikan perlakuan. Berikut hasil uji Wilcoxon kemampuan membaca permulaan pada kelompok eksperimen

Pada uji Wilcoxon kemampuan kognitif untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa Z_{hitung} sebesar 2,41 dan Z_{tabel} yaitu 0,4929. Maka H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya terjadi peningkatan terhadap pengembangan kognitif menggunakan kegiatan bermain *Playdough*. selanjutnya kelompok kontrol digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan menggunakan Plastisin dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara *Pretest* dan *Posttest*.

hal ini menunjukkan bahwa sebesar -1,826 dan nilai sig. sebesar 0,068 < 0,05, jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikannya perlakuan. Melalui uji Wilcoxon didapatkan bahwa pengembangan kognitif pada kelompok eksperimen lebih meningkat daripada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Dalam penelitian dilakukan oleh (Fadillah, 2012:169), tentang pengaruh metode bermain *playdough* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Penelitian ini dikatakan berhasil dan terdapat pengaruh atau mengalami peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak dengan melakukan kegiatan bermain *playdough* dengan bentuk geometri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak yang sebelum diberi perlakuan bermain *Playdough* usia 5-6 tahun dapat dikatakan bahwa masih kurangnya stimulus yang diberikan oleh guru, karena pada kelompok eksperimen ada 2 anak yang masuk kategori belum berkembang, 2 mulai berkembang (MB) dan 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan anak yang sudah diberi perlakuan perlakuan bermain *Playdough* mengalami peningkatan dimana 2 anak masuk kategori mulai berkembang (MB), dan 2 anak masuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Hal ini menandakan bahwa ada pengaruh kegiatan bermain *playdough* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Wildanun.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityasari anggraini. 2013. Main Matematika Yuk. Jakarta PT Gramedia Pustaka Utama. Hal 27.
- Arsyad Azhar, dkk. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta Persada.
- Azwar, Saifuddin. 2004. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bachtiar, M. Y. (2016). Pendidik dan tenaga kependidikan. Jurnal Publikasi Pendidikan| Volume VI No, 197.
- Bermain Di PAUD Tegaljaya. JEPUN: Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura, 1(1), 17-30.
- Bambang, S., & Yuli Nuraini, S. (2010). Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. Jakarta: PT, indeks.
- Carrey, N. J., Butter, H. J., Persinger, M. A., & Bialik, R. J. (1995). Physiological and cognitive correlates of child abuse. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 34(8), 1067-1075.
- Christie, J. (1980). Play for cognitive growth. *The Elementary School Journal*, 81(2),

115-118.

- Cole, D. A., & Turner Jr, J. E. (1993). Models of cognitive mediation and moderation in child depression. *Journal of abnormal psychology*, 102(2), 271.
- Desta Yulistia. 2018. Mengembagkan kemampuan kognitif melalui media bahan
- Djumanta & Susanti. 2008. Belajar Matematika Aktif dan Menyenangkan untuk Kelas IX SMP Tsanawiyah. Jakarta: PT Gramedia.
- Endang, B. Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Penggunaan Puzzle Pada Anak Tk. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(2).
- Elizabeth B. Hurlock, Perkembangan Anak Jilid 1, Terj. dari Child Development Sixth Edition oleh Meitasari Tjandra dan Muslichah Zarkasih, (Jakarta: Erlangga,1978).
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 27-36.
- Gannon, T. A., & Polaschek, D. L. (2006). *Cognitive distortions in child molesters: A re-examination of key theories and research. Clinical psychology review*, 26(8), 1000-1019.
- Haryani Chica. 2014. Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. (Skripsi S1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Bengkulu.59.
- Herman, H., & Rusmayadi, R. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), 35-43.
- Herlina, & Amal, A. 2021. Pengaruh keterampilan origami dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun pada tk sulawesi kota makassar. 1217–1225.
- Ilyas, S. N., & Rusmayadi, R. (2021). Pengaruh Kegiatan Melukis Menggunakan Bahan Bekas terhadap Peningkatan Kreativitaas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 213-221.
- Harries, J. (2015). Playing with playdough. *Early Years Educator*, 17(2), xiv-xvi.
- Kristanto, V. H. (2018). Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah.
- Latif Mukhtar, dkk. 2016. Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta.Prenada Media Group.
- Lilik Surwati. 2016. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Warna Bentuk dan Ukuran Melalui Media Playdough Pada kelompok B TK Dharma Wanita Saberojo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri. Skripsi.
- M. Fadillah, Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta : Kencana, 2014), h 26.
- Mayke S. Tedjasaputra, Bermain, Mainan, dan Permainan, (Jakarta: PT Grasindo, 2001), h. 39-40.
- Mukhtar Latif, dkk, Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta : Kencana, 2015), h. 78.
- Musfiroh, T. (2012). Teori dan konsep bermain. *PAUD4201/Modul*, 1, 1-44.
- Musi, M. A. (2016). Peningkatan Keterampilan Berhitung Anak Usia Taman Kanak-Kanak Melalui Demonstrasi Dengan Media Gambar. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 19(1).
- Novita, & Evlin, & Indarto, W, & Risma, D. (2016). Pengaruh Metode Bercerita Buku Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tradika Puri Pekanbaru. *Jurnal: 1-99 PAUD di kecamatan Danau teluk kota*

jambi.

- Nurhaedah, N., & Amal, A. (2017). Model Pembelajaran High/Scope dalam Menumbuh Kembangkan Kemampuan Anak Usia Dini. In Seminar Nasional LP2M UNM (Vol. 2, No. 1).
- Nursiah, N., Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Percobaan Sederhana di Kelompok B TK Masagena. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 2(1 Apr).
- Parwoto, P. (2015) Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Berbakat Dengan Model Pengayaan (Enrichment) Berbasis Komputer.
- Peppler, K., Wohlwend, K., Thompson, N., Tan, V., & Thomas, A. (2019). *Squishing circuits: Circuitry learning with electronics and playdough in early childhood. Journal of Science Education and Technology*, 28(2), 118-132.
- Rahman, K.A, & Wirdasari A. (2017). Persepsi masyarakat terhadap urgensi
- Raspberry, R. D., & Shimizu, K. D. (2009). *Molecular playdough: conformationally programmable molecular receptors based on restricted rotation. Organic & Biomolecular Chemistry*, 7(19), 3899-3905.
- Rubin, K. H. (1977). The social and cognitive value of preschool toys and activities. *Canadian Journal of Behavioural Science/Revue canadienne des sciences du comportement*, 9(4), 382.
- Salnia. (2016). Mengembangkan kemampuan sosial anak melalui permainan ular naga pada kelompok B di RA AL-Muminin kota Kendari. Skripsi. Hal.1.
- Siregar Huda Nurul. 2013/2014. Pengaruh Media Playdough Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Masjid Agung Medan TA . Skripsi.
- Sudaryono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudiasih, N. W. Y., Made Sulastri, M. P., Sudatha, I. G. W., & ST, M. P. (2014). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Alfabeta: Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2019). Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumardi, Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal PAUD*.
- Suriantoso, F. A., Suryaningsih, N. M. A., & Endah, C. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Playdough Pada Anak Kelompok.
- Susilowati endang.dkk . (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Playdough. *Jurnal*. Vol.1 No 1.
- Swartz, & Mallery I. (2005). Playduogh: What's Standard. *Young Children*, 60(2),100-109.
- Syamsuardi,S.,Herlina, H.,& Irfan, M (2020). The Effectiveness of Children'Ss Learning Time in Online Learning System During The Covid 19 Pandemic in Kindergartens. *Journal of Education Science and Technology*, 7(2), 148-154.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). Bermain, mainan dan permainan. Grasindo.
- Widiastutik,dkk. 2013. Kamus Lengkap Inggris - Indonesia Indonesia-Inggris. Suarabaya Appolo. Hal 63.
- Wulandari Fitrianti, dkk. Pengaruh Permainan Eksplorasi Playdough Terhadap Kognitif

Anak Usia Dini 5-6 Tahun.

Yuliani dan Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010) h. 34.

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT Indeks, 2013), h. 144.

Yusuf, A., Ummam, A. F., Nastiti, A. A., & Yunitasari, E. (2020). The Intervention of Effective Playdough Activity on The Increase of Cognitive Development of Autistic Children. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11(3), 786-792.