

Pengaruh Permainan Tradisional Kideng Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Pada Kelompok B di TK Aisyiyah Pancor

Ulfa Mardiana*, Fahrudin, Aulia Dwi Amalina W., Muhammad Tahir

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: mardianulfa91@gmail.com

Article History

Received : January 13th, 2026

Revised : January 22th, 2026

Accepted : February 18th, 2026

Abstract: Perkembangan kognitif anak adalah proses bertahap dimana anak belajar berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah sejak lahir hingga dewasa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional kideng untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak pada kelompok B di Tk Aisyiyah Pancor. Penelitian menggunakan metode one group design pretest-posttest. Subyek dari penelitian ini yaitu anak-anak kelompok B TK Aisyiyah Pancor yang berjumlah 22 anak dengan rasio 10 perempuan dan 12 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrument dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu uji paired sample t-test dengan bantuan spss. Hasil dan kesimpulan pada penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan stimulasi kognitif pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Pancor dari rata-rata pretest 39,5 meningkat menuju 95,6. Adapun dari hasil spss didapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional kideng untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak apada kelompok B di TK Aisyiyah Pancor.

Keywords: Perkembangan Kognitif; Permainan Tradisional Kideng; anak usia dini

PENDAHULUAN

Kemampuan kognitif adalah kecerdasan atau cara berpikir anak untuk dapat menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi untuk dapat memecahkan suatu masalah dan dapat melihat bagaimana pikiran anak dapat berkembang dan berfungsi sehingga anak dapat berfikir dan mempertimbangkan suatu kejadian (Sofie, Fahrudin & Rachmayani, 2022). Menurut Wibowo dalam Fahrudin & Zulfakar (2018) Lembaga pendidikan anak usia dini berupaya mengembangkan potensi yang dimiliki anak, dimana potensi tersebut memiliki keberagaman sesuai dengan karakteristik anak usia dini berdasarkan tahapan usia perkembangannya. Pada dasarnya prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi dirinya, mengekspresikan ide, gagasan serta pengetahuannya, selain itu dengan bermain anak memperoleh informasi serta wawasan yang mereka bangun dan yang paling penting anak dapat merasakan kesenangan tersendiri maupun

dengan temannya ketika melakukan proses kegiatan (Zubaidi, Astini, Astawa & Fahrudin, 2022). Permainan tradisional Kideng berasal dari Nusa Tenggara Barat menawarkan kombinasi elemen ingatan, persepsi sensorik, pemecahan masalah, dan konsentrasi anak. Dalam konteks kelompok B TK Aisyiyah Pancor, kegiatan bermain Kideng dapat dialihkan menjadi stimulasi kognitif secara menyenangkan dan sesuai kurikulum PAUD. Studi teori Piaget (dalam Marinda, 2020) menegaskan bahwa anak usia 2-7 tahun berada di tahapan praoperasional dan operasional konkret dimana permainan aktif sangat vital untuk membangun kemampuan representasi dan logika awal. Permendikbud terbaru (Permendikbudristek RI No. 84/2021) pun mendorong penggunaan permainan tradisional dalam kurikulum PAUD guna menjaga keanekaragaman dan kultur lokal. Dengan demikian, Kideng bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang relevan dengan kebijakan pendidikan nasional. Penelitian ini bertujuan menggali dampak spesifik permainan Kideng terhadap aspek kognitif seperti daya ingat, perhatian, logika awal, dan bahasa anak.

Adapun permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini merupakan permainan tradisional kideng yaitu salah satu permainan tradisional yang berasal dari Nusa Tenggara Barat. Permainan ini berkembang di Kampung Lengkok Buaq, Desa Sakra, Kecamatan Sakra, Kabupaten Lombok Timur. Kata Kideng dalam bahasa sehari-hari berarti mencari sesuatu yang diinginkan dengan hati-hati. Kideng berkaitan dengan kata Kidung yang berarti menenangkan pikiran. Sedangkan kideng-kideng memiliki arti mencari-cari dengan berpikir. Dalam permainan ini, pihak yang "jadi" harus bisa menebak dengan tepat dalam keadaan mata tertutup, ia harus berpikir dan mencari dengan tenang sambil mengingat-ingat. Permainan ini umumnya hanya dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan selembar kain sebagai penutup mata. Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1984).

Variabel utama dalam penelitian ini meliputi penggunaan permainan tradisional Kideng sebagai variabel bebas dan perkembangan kognitif anak pada kelompok B sebagai variabel terikat. Penggunaan permainan Kideng tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga aspek mental seperti konsentrasi, daya ingat, kemampuan analisis, dan pengambilan keputusan. Permainan Kideng menuntut anak untuk memperhatikan aturan, strategi, dan interaksi dengan teman sebaya, yang pada gilirannya menstimulasi berbagai aspek kognitif tersebut secara simultan. Perkembangan kognitif anak sendiri merupakan hasil dari interaksi kompleks antara stimulasi lingkungan dan potensi biologis anak, di mana media permainan menjadi salah satu faktor eksternal yang sangat berperan. Fenomena ini mencerminkan kebutuhan pembelajaran yang kontekstual dan adaptif, khususnya di masa sekarang ketika anak-anak cenderung terpapar pada media digital yang dapat mengurangi interaksi sosial dan stimulasi fisik. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional seperti Kideng dalam kegiatan belajar di TK Aisyiyah Pancor menjadi pendekatan yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut sekaligus memperkaya pengalaman belajar anak. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Kideng dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak pada kelompok B di TK Aisyiyah Pancor. Penelitian ini juga bertujuan menggali bagaimana proses penggunaan permainan Kideng berlangsung dan bagaimana pengaruhnya

untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga kontekstual dan berakar pada budaya lokal. Secara akademik, penelitian ini diharapkan memperkaya literatur mengenai stimulasi kognitif melalui permainan tradisional dengan pendekatan yang spesifik dan kontekstual. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran di TK Aisyiyah Pancor dan lembaga sejenis dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media stimulasi kognitif anak. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada penggunaan permainan Kideng sebagai media stimulasi, perkembangan kognitif anak kelompok B, serta persepsi pendidik dan orang tua sebagai informan utama, dalam konteks lingkungan pendidikan TK Aisyiyah Pancor.

METODE

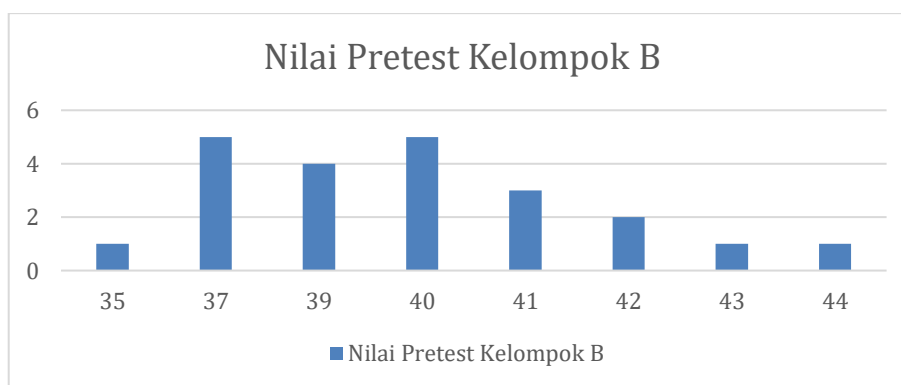
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan secara sistematis. Pendekatan kuantitatif dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan tradisional Kideng terhadap perkembangan kognitif anak pada kelompok B secara objektif dan terukur. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang dapat dianalisis secara statistik sehingga hasilnya dapat digeneralisasikan dan dijadikan dasar pengambilan keputusan yang lebih tepat dalam konteks pendidikan anak usia dini (Sugiyono, 2018). Selain itu, pendekatan kuantitatif relevan dengan tujuan penelitian yang bersifat menguji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat, sehingga metode ini sangat sesuai untuk mendapatkan gambaran yang valid mengenai pengaruh permainan Kideng sebagai stimulasi perkembangan kognitif anak.

Dalam penelitian ini, desain yang digunakan adalah desain eksperimen kuantitatif, lebih spesifiknya menggunakan desain eksperimen one group pretest-posttest. Desain ini dipilih karena mampu mengamati perubahan perkembangan kognitif anak setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan permainan tradisional Kideng. Menurut Arikunto

(2018), desain eksperimen pretest-posttest merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk mengukur pengaruh suatu intervensi dengan cara membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Dengan desain ini, peneliti dapat menilai secara langsung efek permainan Kideng terhadap kemampuan kognitif anak, tanpa perlu membandingkan dengan kelompok kontrol, sehingga penelitian dapat dilakukan lebih fokus dan efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

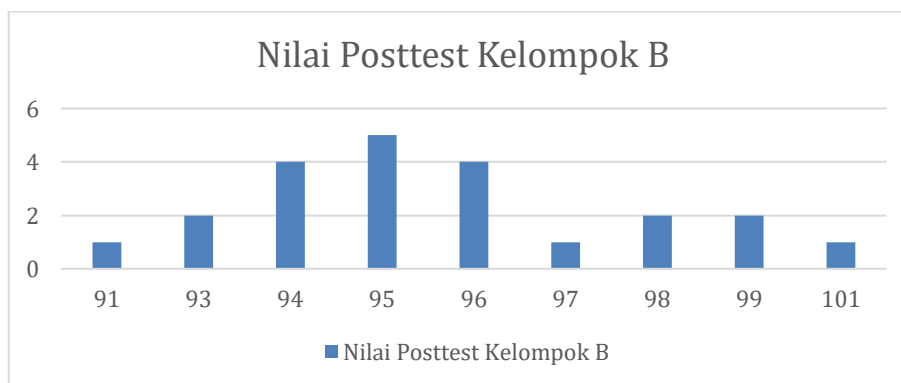
Berdasarkan dari 22 responden didapatkan data lapangan yang diambil melalui instrumen yang telah divalidasi dan dinyatakan valid oleh ahli materi dan praktisi ahli. Adapun data nilai pretest dan posttest yang didapatkan dari penelitian ini dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Nilai Pretest Kelompok B

Pada Gambar 1 Grafik Nilai Pretest Kelompok B dapat dilihat rentang nilai dari 22 responden. Rentang nilai responden mulai dari nilai terendah dengan skor 35 didapatkan oleh 1

responden dan skor tertinggi 44 diperoleh oleh 1 responden. Selain itu, skor dengan responden terbanyak terdapat pada skor 37 dan skor 40 dengan jumlah masing-masing 5 responden.



Gambar 2. Grafik Nilai Posttest Kelompok B

Pada Gambar 2 Grafik Nilai Posttest Kelompok B dapat dilihat rentang nilai dari 22 responden. Rentang nilai responden mulai dari nilai terendah dengan skor 91 didapatkan oleh 1

responden dan skor tertinggi 101 diperoleh oleh 1 responden. Selain itu, skor dengan responden terbanyak terdapat pada skor 95 dengan jumlah 5 responden.

1. Uji Normalitas

Tabel 1. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.145	22	.200*	.962	22	.534
Posttest	.165	22	.123	.962	22	.540

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Shapiro-Wilk. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada taraf signifikan. Sig(2-tailed) > 0,05 maka data berdistribusi normal, Sig (2-tailed) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan Tabel 1 didapatkan nilai Sig(2-tailed) pada

pretest senilai 0.534 yang dimana >0.05 sehingga dinyatakan data pada pretest berdistribusi normal. Selanjutnya, pada tabel nilai Sig(2-tailed) posttest sebesar 0.540 yang berarti > dari 0.05 sehingga data pada posttest dapat dikatakan berdistribusi secara normal.

2. Uji homogenitas

Tabel 2. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.002	1	42	.968
	Based on Median	.000	1	42	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	41.412	1.000
	Based on trimmed mean	.001	1	42	.975

Uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians antara kedua test (pre-test dan post-test). Jika hasil analisis menunjukkan nilai signifikan p > dari 0,05, maka data tersebut homogen, akan tetapi jika hasil analisis data menunjukkan nilai signifikan p < dari 0,05 maka tidak homogen. Berdasarkan tabel pada kolom based on mean

didapatkan nilai sigmoid 0,968 dan dapat disimpulkan sigmoid 0,968 > 0,05. Sehingga disimpulkan data *pretest* dan *posttest* merupakan data bersifat homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Tabel 3. Paired Simple Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretes Posttest	-56.091	4.363	.930	-58.026	-54.156	60.295	21	.000

Berdasarkan Tabel 3 *Paired Samples Test* dapat dilihat hasil uji *one paired sample t-test* menggunakan IBM SPSS dengan kriteria pengambilan keputusan, Jika nilai sig.(2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pengaruh permainan tradisional kideng untuk menstimulasi kognitif pada pretest dan posttest kelompok B dan jika nilai sig.(2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yg signifikan antara permainan tradisional kideng untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada kelompok B. Dari hasil Tabel 3 maka dapat

diambil keputusan, Diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional kideng untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak pada kelompok B berdasarkan hasil pada pretest dan posttest. Selanjutnya untuk melihat persentase peningkatan menggunakan uji N-Gain dengan rumus sebagai berikut:

$$N\ GAIN = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest} \times 100\%$$

Sehingga didapatkan hasil dari 22 responden.

Tabel 4. Nilai *N-GAIN* Responden

No.	Nama Responden	N-Gain	N-Gain(%)
1.	Ma	0.787	78.787
2.	Dsk	0.826	82.608
3.	Adt	0.769	76.923
4.	Uws	0.794	79.411
5.	Nzm	0.826	82.608
6.	Fra	0.791	79.104
7.	Ryn	0.873	87.323
8.	Dnh	0.808	80.882
9.	Slw	0.859	85.915
10.	Akn	0.904	90.410
11.	Rvn	0.808	80.882
12.	Rzq	0.776	77.611
13.	Zz	0.742	74.242
14.	Dhs	0.826	82.608
15.	Hnn	0.859	85.915
16.	Oa	0.811	81.159
17.	Spt	0.808	80.882
18.	Yyp	0.808	80.882
19.	Fra	0.873	87.323
20.	Br	0.845	84.507
21.	Srf	0.791	79.104
22.	Mo	0.812	81.25
Means		0.818	81,83%

Berdasarkan Tabel 4, Nilai *N-Gain* Responden dapat dilihat hasil rata-rata n-gain sebesar 81% yang dimana berarti masuk pada kategori peningkatan tinggi.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional kideng untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Pancor Tahun 2025. Permainan kideng merupakan permainan tradisional suku sasak yang dimainkan dengan cara menutup mata dan menebak objek. Permainan ini melatih untuk dapat meningkatkan fokus dan daya ingat anak terhadap objek yang pernah dilihat sebelumnya. Teori ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Kemendikbud RI (2020) yang terkait dengan kebutuhan penggunaan akan alternatif media stimulasi yang lebih sehat dan bermakna, yaitu melalui permainan tradisional yang familiar dengan lingkungan anak salah satunya yaitu permainan tradisional kideng.

Rancangan penelitian ini menggunakan desain eksperimen *one group pretest-posttest*. Penelitian ini diawali dengan pemberian pretest kepada kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Rata-rata

pada hasil pretest pada kelas eksperimen sebesar 39,5. Selanjutnya, peneliti memberikan treatment dengan memberikan pembelajaran berbasis permainan tradisional kideng pada kelas eksperimen, selanjutnya satu minggu setelah pemberian treatment pada kelas eksperimen, peneliti memberikan tes yang sama seperti pada treatment pertama. Selanjutnya peneliti memberikan posttest terhadap kelas eksperimen yang bertujuan untuk melihat pengaruh permainan tradisional kideng sebelum dan sesudah pemberian treatment. Rata-rata yang dihasilkan oleh kelas eksperimen ialah 95,6. Selain itu nilai tertinggi untuk posttest pada kelas eksperimen ialah 101 dengan nilai terendah 91, sedangkan pada pretest nilai tertinggi ialah 44 dan terendah 35. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen pada pretest dan posttest.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian Putri dan Santoso (2018) yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan tradisional terhadap stimulasi perkembangan kognitif pada anak di TK Aisyiyah Pancor. Selain itu, terdapat penelitian oleh UNICEF (2019) yang menyatakan bahwa

permainan yang melibatkan interaksi fisik dan dan social memerlukan dampak positif yang lebih luas dibandingkan dengan stimulasi pasif, seperti menonton layar. Hal ini menegaskan bahwa peran permainan tradisional kideng yang secara langsung mengandung unsur interaksi sosial dan fisik dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak di kelompok B di TK Aisyiyah Pancor Tahun Ajaran 2024/2025

Hasil uji normalitas data pretest dan posttest kelas eksperimen menggunakan IBM SPSS ternyata menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan pada taraf signifikansi. $Sig(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka data berdistribusi normal, $Sig(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan Tabel 1. Test Of Normality didapatkan nilai $Sig(2\text{-tailed})$ pada pretest senilai 0.534 yang dimana $>0,05$ sehingga dinyatakan data pada pretest berdistribusi normal. Selanjutnya, pada table nilai $Sig(2\text{-tailed})$ posttest sebesar 0.540 yang berarti $>$ dari 0.05 sehingga data pada posttest dapat dikatakan berdistribusi secara normal.

Selain uji normalitas data dilakukan juga uji homogenitas data pretest dan posttest menggunakan IBM SPSS dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan table pada kolom based on mean didapatkan nilai sigmoid 0,968 dan dapat disimpulkan sigmoid $0,968 > 0,05$. Sehingga disimpulkan data pretest dan posttest merupakan data bersifat homogen. Selanjutnya uji hipotesis menggunakan *one paired sample t-test* pada pretest dan posttest kelas eksperimen. Uji t-test dicari menggunakan IBM SPSS dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai $sig.(2\text{-tailed}) < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pengaruh permainan tradisional kideng terhadap kognitif pada pretest dan posttest dan jika nilai $sig.(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yg signifikan. Diketahui bahwa nilai $sig.(2\text{-tailed})$ sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional kideng untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Pancor 2025.

Selanjutnya yaitu persentase peningkatan, hasil perhitungan rata-rata kelas eksperimen pada pretest senilai 39,5 dan pada rata-rata posttest sebesar 95,6. Sehingga didapatkan peningkatan *N-Gain* sebesar 81%. Adapun hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Lestari dan Fauzi (2017) meneliti pengaruh permainan tradisional pada perkembangan kognitif dan

sosial anak usia dini yang menyatakan terdapat pengaruh positif. Untuk memperkuat penelitian ini terdapat penelitian terdahulu oleh Hidayat, Sari dan Nugroho (2020) yang menyatakan permainan tradisional berbasis budaya sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai budaya local dan budaya anak. Temuan mereka memberikan perspektif penting bahwa stimulasi kognitif tidak hanya bersifat mekanis, melainkan juga mengandung dimensi social dan kultural yang mempengaruhi perkembangan secara menyeluruh

Hasil dalam penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional kideng untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Pancor tahun pelajaran 2024/2025. Sesuai dengan penemuan terkait permainan tradisional sendiri dapat digunakan sebagai media untuk menstimulasi perkembangan kognitif, sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa pada permainan tradisional terdapat pengembangan kognitif yaitu saat anak distimulasi untuk berpikir kreatif untuk membuat strategi (Astini, Rachmayani, Nurhasanah & Zakiyah, 2022)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu terdapat pengaruh permainan tradisional kideng untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak pada usia dini di TK Aisyiyah Pancor Tahun Pelajaran 2024/2025. Analisis statistic menggunakan uji *one paired sample t-test* mendapatkan hasil nilai $sig.(2\text{-tailed})$ sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dikatakan terdapat pengaruh permainan tradisional kideng untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Pancor 2025. Berdasarkan hasil peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest pada anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah Pancor terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 81%. Dengan demikian memperkuat kesimpulan bahwa ada pengaruh permainan tradisional kideng untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Pancor Tahun Ajaran 2024/2025.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan ibu Har guru TK Aisyiyah

Pancor yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di TK Aisyiyah Pancor.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi VI)*. Rineka Cipta.
- Astini, Rachmayani, Nurhasanah & Zakiyah (2022): *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 11 (2), 98-108
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2021). *Statistik Permainan Tradisional di Indonesia*. <https://www.bps.go.id>
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1984). *Permainan Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Fahrudin & Zulfakar (2018). Culturally Responsive Teaching Practice In Early Childhood International Journal of Recent Scientific Research. Vol.9, Issue 9(E), PP 28941-2895.
- Hidayat, R., Sari, D., & Nugroho, T. (2020). Permainan Edukatif Berbasis Budaya dalam Pengembangan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 22-35. [Link akses jurnal: <https://ejournal.example.com/pendidikan/v5i1>](<https://ejournal.example.com/pendidikan/v5i1>)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Survei Penggunaan Media Anak Usia Dini*. <https://www.kemdikbud.go.id>
- Lestari, M., & Fauzi, A. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 10(1), 12-24. [Link akses jurnal: <https://ejournal.example.com/psikologi-pondidikan/v10i1>](<https://ejournal.example.com/psikologi-pondidikan/v10i1>)
- Malinda (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116.
- Putri, A., & Santoso, B. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Konsentrasi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Anak*, 12(2), 45-58. [Link akses jurnal: <https://ejournal.example.com/psikologianak/v12i2>](<https://ejournal.example.com/psikologi-anak/v12i2>)
- Sofie, Fahrudin & Rachmayani (2022). Pengembangan Permainan Telur Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Al-Husna Gersik Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 (4): 2202 – 2207
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuni, D., & Santoso, H. B. (2018). Pengaruh Konteks Budaya Lokal terhadap Efektivitas Media Pembelajaran Tradisional pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 2533. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i1.19132>
- Zubaidi, Astini, Astawa & Fahrudin (2022). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Journal Of Classroom Action Research*, 4(3), 97-105.