



## **Analisis Stimulasi Aspek Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional Cingklak**

Ni Luh Ayu Ariasih<sup>1</sup>, I Made Gede Anadhi<sup>2</sup>,  
<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar  
Email Korespondensi: [anadhi@uhnsugriwa.ac.id](mailto:anadhi@uhnsugriwa.ac.id)

### **ABSTRAK**

Salah satu permainan tradisional yang sudah lama terkenal dan mampu memberikan pengalaman yang tidak bisa dilupakan saat dewasa serta memiliki manfaat tersembunyi disamping manfaatnya untuk memberikan rasa kepuasan, kesenangan, kebahagiaan, serta rasa kompetitif terhadap teman atau lawan mainnya adalah permainan Cingklak. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis dan menggali berbagai aspek perkembangan yang dapat distimulasi melalui permainan tradisional Cingklak. Teknik penelitian ini menggunakan teknik atau metode kualitatif yaitu dengan menggali dari beberapa sumber bacaan dan data-data yang relevan, serta subjeknya meruapkan anak-anak usia dini dengan rentang usia 7 hingga 8 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa dan melihat pengaruh dari permainan Cingklak yang dimainkan anak-anak terhadap aspek perkembangan motorik halus dan kognitifnya, serta mengenalkan permainan-permainan tradisional pada anak-anak alah satunya adalah permainan cingklak ini. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil yang didapat adalah menunjukkan perkembangan yang baik, karena berkat stimulasi dari permainan ini, anak-anak mampu mengembangkan motorik halus dengan baik.

Kata kunci: Permainan Tradisional Cingklak, Stimulasi, Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.

### ***Stimulation Analysis of Fine Motor and Cognitive Development Aspects of Early Children in The Traditional Game Cingklak***

#### **ABSTRACT**

*One of the traditional games that has long been famous and is able to provide an unforgettable experience as an adult and has hidden benefits in addition to its benefits to provide a sense of satisfaction, fun, happiness, and a sense of competition with friends or opponents is the game Cingklak. The purpose of the research is to analyze and explore various aspects of development that can be stimulated through the traditional game of Cingklak. This research technique uses qualitative techniques or methods, namely by exploring several reading sources and relevant data, and the subjects are early childhood children with an age range of 7 to 8 years. The purpose of this study is to analyze and see the effect of the Cingklak game played by children on aspects of fine motor and cognitive development, as well as introduce traditional games to children, one of which is this Cingklak game. This study shows that the results obtained are showing good development, because thanks to the stimulation of this game, children are able to develop their fine motor skills well.*

*Keywords: Cingklak Traditional Games, Stimulation, Aspects of Early Childhood Development.*



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan oleh kebanyakan anak-anak sepanjang hari sebab, untuk anak bermain digambarkan sebagai hidup dan hidup itu bermain. Aktivitas yang dilakukan antara bermain, bekerja dan belajar tidak dibedakan oleh anak usia dini. Bagi anak-anak bermain adalah media sebagai wadah untuk meluapkan ekspresi secara aktif untuk memperoleh kebahagiaan dari permainan yang anak lakukan. Bermain juga sangat berpengaruh pada perkembangan saraf, otot, dan kemampuan perkembangan motorik dan sensorinya.

Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang dimainkan anak-anak yang disebarluaskan secara lisan atau cerita di masyarakat, variasi yang sangat banyak, bernuansa tradisional, serta diwarisi secara turun-temurun. Permainan tradisional banyak tersebar di seluruh daerah Indonesia, salah satunya di Bali. (James Danandjaja, 1987). Sebelum kemajuan teknologi seperti sekarang ini, anak-anak di Indonesia memiliki banyak permainan tradisional yang dapat dimainkan bersama teman-temannya di waktu luang. Permainan ini dapat ditemukan di sekolah, taman bermain, tetangga di kompleks rumah, dan tempat lain. Meskipun kita lupa, bahkan anak-anak sekarang tidak tahu bahwa Indonesia memiliki banyak permainan tradisional.

Bermain dan permainan meningkatkan perbendaharaan kata dan eksplorasi. Konsep bentuk, waktu, dan ruang. Bermain adalah cara anak bereksplorasi. Sebagaimana dikatakan oleh D Singer dan J Singer (1990 dalam Suminar 2019), bermain atau bermain simulasi membantu perkembangan kognitif. Permainan dapat membantu pertumbuhan anak untuk: Mengembangkan perbendaharaan kata dan hubungannya dengan objek dan tindakan; meningkatkan keteguhan objek; membuat skema konsep dan skrip; mempelajari strategi pemecahan masalah; mengembangkan kemampuan berpikir yang fleksibel, baik naratif maupun logis; dan mengembangkan kemampuan berpikir fleksibel.

Kemajuan zaman saat ini jelas mendorong kemajuan teknologi dalam bidang apapun. Dari satu sisi, teknologi dapat membantu memudahkan pekerjaan manusia. Di sisi lain, ada akibat yang menyebabkan teknologi tidak berfungsi. Kehidupan sosial masyarakat juga akan berubah. Perubahan dapat terjadi dengan lambat atau cepat. Salah satu contoh dari permainan tradisional yang disukai oleh anak-anak dewasa ini adalah permainan modern, yang lebih disukai oleh anak-anak saat ini daripada permainan tradisional. Kemudahan untuk menikmati permainan yang diberikan oleh kemajuan teknologi melalui gadget dan atau televisi, penyebab lainnya yaitu intensitas kelahiran anak mengalami penurunan di masyarakat, lahan bermain yang semakin menyempit dan menghilang di zaman sekarang anak-anak sudah jarang untuk memainkan permainan tradisional, termasuk cingklak. Hal tersebut disebabkan oleh. Sehingga anak-anak sekarang menjadi kurang peduli dengan adanya permainan tradisional.

Pada dasarnya, anak-anak membutuhkan jumlah aktivitas fisik yang cukup untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan mereka. Bermain permainan adalah salah satu aktivitas fisik yang paling sering dilakukan anak-anak. Dengan bermain, anak dapat memperoleh banyak manfaat. Misalnya, mereka dapat merasa senang, berteman, meningkatkan kemampuan mereka, dan belajar keterampilan baru. Permainan tradisional juga dapat meningkatkan kemampuan sosial pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan kontemporer atau modern seperti Gadget.

Penelitian yang berdasarkan Aisyah dalam artikelnya yang berjudul Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok (2020), memaparkan bahwa melalui permainan balok yang merupakan Salah satu bagian dari lingkungan sekitar sebagai

sarana dan sumber belajar yang bermanfaat untuk memberi pengalaman dan kesempatan untuk anak agar anak mampu mengeksplorasi pengalaman yang sedang diberikan serta penggunaan permainan balok di lingkungan PAUD mampu untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan kognitif anak, dengan begitu balok sebagai salah satu permainan edukatif dinyatakan relevan untuk meningkatkan kemampuan pola berpikir anak atau aspek kognitif anak.

Istilah Congklak berasal dari kata "Congak" dalam bahasa Melayu kuno, yang berarti "perhitungan mental", yang terutama digunakan dalam permainan ini. Ini termasuk teknik penambahan dan pengurangan matematika (Jelani et al., 2021). Permainan congklak adalah salah satu permainan tradisional Indonesia yang paling populer. Namun, seiring waktu, keberadannya mulai terlupakan karena pengaruh permainan online dan perangkat elektronik. Namun, Susani (2017) menyatakan bahwa permainan congklak akan membantu perkembangan berpikir simbolik anak-anak, karena biji yang ada di lubang sisi pemain dimiliki masing-masing pemain (Sumartini & Antara, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian Dari Dwi Handoko Dan Aditya Gumantan (2021), Dalam Artikelnya Yang Berjudul Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga Di Sma Negeri 1 Baradatu, menyatakan bahwa permainan tradisional adalah jenis olahraga dan permainan yang berasal dari kerutinan masyarakat tertentu. Selain itu, permainan tradisional sering dianggap sebagai jenis permainan yang memiliki ciri-ciri unik yang berasal dari kebiasaan budaya lokal di daerah tersebut. Sebelum munculnya permainan modern, permainan tradisional telah menjadi bagian dari budaya setiap suku yang sudah ada. Untuk bermain olahraga tradisional seperti olahraga lainnya, panahan juga membutuhkan persiapan fisik dan daya tahan. Ini karena teknik dan kemampuan memanah yang didasarkan pada gerakan yang diatur dan release yang dilakukan berulang kali dengan tahanan beban berat dari string dan busur (E. B. Fahrizqi, Gumantan, et al., 2021). Olahraga tradisional, yang mencakup elemen olah fisik, adalah bagian dari tradisi budaya negara. Permainan rakyat yang sudah berlangsung lama ini harus dilestarikan karena selain menjadi olahraga yang menghibur dan menyenangkan dan memiliki nilai sosial, mereka juga dapat meningkatkan kualitas fisik pemain. Olahraga tradisional mengandung ajaran luhur dari pemiliknya, memberikan manfaat bagi tubuh, seperti menjadi lebih bugar dan sehat, dan juga dapat menanamkan nilai moral dari pemiliknya.

Hasil penelitian yang ditulis oleh Hikmah Prisia Yudiwinata (2014), yang berjudul Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak, menyatakan bahwa ada beberapa hal yang membedakan permainan tradisional dari permainan modern yang sedang berkembang saat ini, yang membuatnya dianggap unik. Kita akan menemukan nilai-nilai permainan yang sangat menarik dan tentunya sangat bermanfaat untuk perkembangan karakter anak jika kita melakukan penelitian lebih lanjut tentang permainan tradisional. Contohnya, anak-anak harus belajar bekerja sama, berperilaku baik, dan jujur, serta bagaimana mereka dapat bernegosiasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya secara efektif. Selain itu, permainan tradisional mempengaruhi perkembangan mental dan fisik anak-anak. Gobak sodor, engkle, dan lompat tali sangat dibutuhkan dalam permainan ini yang dilakukan secara kelompok. Di kemudian hari, Anda dapat membentuk anak-anak menjadi lebih aktif dalam kehidupan sosial mereka melalui permainan ini. Permainan berkelompok, seperti benteg-bentengan dan gobak sodor, meningkatkan sikap atletik karena teman-teman sepermainan tidak akan bisa bermain dengan baik jika mereka berbuat curang karena sanksi. Permainan ini meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berpikir kritis dan membuat strategi yang digunakan dalam permainan. Untuk memenangkan permainan gobak sodor, strategi yang kuat sangat penting.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa permainan tradisional Cingklak masih ada yang memainkan atau tidak, serta mengenalkan permainan-permainan tradisional pada anak-anak alah satunya adalah permainan cingklak ini. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah

untuk melihat pengaruh dari permainan Cingklak yang dimainkan anak-anak terhadap aspek perkembangan kognitifnya.

## **METODE**

Metode yang peneliti gunakan dalam artikel ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena dari sudut pandang subjek penelitian dan konteks sosial dimana mereka berada. Metode ini lebih menekankan pada pengumpulan data non-statistik, seperti kata-kata, gambar, atau objek, daripada angka. Dipilihnya metode kualitatif ini berkaitan dengan observasi yang peneliti lakukan, yaitu penelitian lapangan yang mencoba memperhatikan beberapa anak yang sedang bermain Cingklak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Permainan Tradisional Cingklak**

Cingklak adalah permainan dengan enam batu dan guli. Pertama, Anda harus melayangkan guli ke atas dan mengambil batu satu per satu sampai Anda mendapatkan keenamnya. Kemudian, Anda harus mencari nilai dengan melayangkan dan menangkap batu. Cingklak merupakan salah satu permainan tradisional yang pada umumnya menggunakan batu kerikil, dan pemainnya sekitar ada 4 atau 5 orang anak.

Cara bermainnya adalah satu kelompok anak yang berisi 4 atau 5 orang tersebut melakukan pemilihan pemain yang mendapat giliran pertama, kedua, ketiga, ke-4 dan yang terakhir adalah kelima dengan cara melakukan Hompimpa. Jika sudah melakukan pemilihan giliran pemain, selanjutnya yang mendapat giliran pertama akan memainkan batu cingklak tersebut dengan cara digenggam di telapak tangan kemudian dilepaskan di atas lantai kemudian salah satu batu diambil tetapi harus memperhitungkan atau mengukur Ukuran batu selanjutnya yang akan diambil. Jika sudah mengukur dan menganalisa 5 batu yang masih ada di lantai langkah selanjutnya adalah melemparkan batu pelempar dan dengan sikap mengambil sebanyak 1 Batu yang ada di lantai tetapi tidak sampai menjatuhkan batu pelempar, Hal tersebut dilakukan sampai Batu yang ada di lantai habis dan dilanjutkan dengan melempar batu pelempar dan mengambil dua buah Batu yang ada di lantai sekaligus hingga batu yang di lantai habis. Kemudian lakukan hal yang sama hingga mengambil 3 batu kemudian 4 batu dan keseluruhan batu. Jika selama permainan single ini ada kesalahan atau kalah akan bergilir dengan pemain yang kedua dan seterusnya. Jika sampai memenangkan permainan single ini yaitu dengan dapat mengambil kelima batu yang ada di lantai dengan satu lemparan batu pelempar maka pemain tersebut harus mengumpulkan kembali cingklak di tangan kemudian dilempar balikan ke punggung tangan dari telapak tangan. Jika berhasil mengambil semua batu tersebut dari lemparan punggung tangan kembali lagi ke telapak tangan, maka pemain tersebut dinyatakan pemenang dan jika ada batu yang terlempar satu atau dua atau tiga buah dihitung poinnya sebanyak batu yang dapat ditangkap. Dan jika tidak bisa menangkap semua atau tersisa satu batu yang ada di telapak tangan setelah melemparkannya maka pemain itu kalah dan mendapat giliran terakhir sebagai pemain.

### **Stimulasi**

Stimulus atau stimulasi adalah kata lain dari rangsangan, rangsangan ini diberikan melalui berbagai kegiatan dan berbagai cara, misalnya untuk mengembangkan aspek kognitif anak maka diberikan stimulus kegiatan yang berkaitan dengan kognitif atau cara berpikir atau pola pikir anak baik itu melalui permainan puzzle, balok, dan masih banyak lagi permainan-permainan yang menstimulasi perkembangan kognitif. Selain itu stimulasi perkembangan kognitif dapat diberikan melalui cara menyikapi anak yang sesuai dengan di lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar anak, hal tersebut sangat berpengaruh karena keluarga dan

lingkungan sekitar anak adalah yang paling dekat dengan anak.

Stimulus itu rangsangan ini diberikan melalui berbagai kegiatan dan berbagai cara, misalnya untuk mengembangkan aspek kognitif anak maka diberikan stimulus kegiatan yang berkaitan dengan kognitif atau cara berpikir atau pola pikir anak baik itu melalui permainan puzzle, balok, dan masih banyak lagi permainan-permainan yang menstimulasi perkembangan kognitif. Selain itu stimulasi perkembangan kognitif dapat diberikan melalui cara menyikapi anak yang sesuai dengan di lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar anak, hal tersebut sangat berpengaruh karena keluarga dan lingkungan sekitar anak adalah yang paling dekat dengan anak.

### **Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Anak-anak merupakan harta yang sangat berharga bagi para orang tua. Dan orang tua pasti mengharapkan anak-anak mereka tumbuh dan berkembang sesuai harapan agar di masa depan anak menjadi individu yang sehat jasmani, rohani, sosial dan emosionalnya. Orang tua juga menginginkan anak-anak mereka tumbuh dengan optimal dan nantinya memiliki potensi minat dan bakat yang akan mereka miliki, menjadi seseorang yang berkualitas, mampu menggunakan fungsi anggota tubuhnya, mampu berpikir secara rasional, mampu mengendalikan emosinya dan dapat bergaul dengan baik di lingkungan sosialnya

Aspek perkembangan motorik merupakan aspek yang mencakup mengenai anggota gerak tubuh anak atau perkembangan umur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Aspek motorik ini dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar adalah anggota tubuh anak yang digunakan untuk menggerakkan badan untuk kegiatan berjalan, berlari, melompat, dan menangkap bola, serta kegiatan yang menggunakan otot-otot besar tubuh. Sedangkan motorik halus adalah fungsi anggota gerak tubuh anak yang digunakan untuk menggerakkan bagian tubuh seperti tangan dan mata untuk berkegiatan menulis, melipat, menggantung, serta menggunakan otot-otot kecil tubuh. (Mayar & Sriandila, 2021)

Kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk mengelola pikiran dan menggunakan akalinya dengan baik. Aspek kognitif berperan penting dalam keberhasilan anak. Karena perkembangan di zaman sekarang sangat riskan, sebab secara global banyak menuju pada penyimpangan yang akan memiliki pengaruh terhadap cara pandang dan berpikir anak.

Dalam perkembangan kognitif anak diharapkan anak mampu belajar menggunakan simbol-simbol seiring kemampuan anak dalam menguasai bahasa dan komunikasi namun untuk berpikir logika, menyatakan hubungan sebab akibat, persepsi waktu, dan perbandingan masih belum berkembang, tergantung beberapa faktor. Seperti, faktor keturunan, keluarga, sekolah, faktor budaya, dan juga lingkungan sekitar bermain anak. (Maya.S, 2021). Dalam penelitian ini berfokus pada perkembangan aspek motorik halus dan kognitif anak.

### **Analisis Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Cingklak**

Permainan Cingklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sejatinya menggunakan bahan alam yaitu batu kerikil kecil yang berkembang dan memiliki nama "Cingklak" itu sendiri di Bali atau nama lainnya adalah "Gonggi". Permainan Cingklak ini sudah ada sejak dahulu dan dimainkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Namun, pada generasi sekarang ini, sudah jarang bahkan banyak yang tidak tahu mengenai permainan Cingklak ini seperti apa. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengobservasi beberapa anak di zaman sekarang memainkan Cingklak ini.

Permainan Cingklak di zaman modern sekarang ini tidak banyak menggunakan media dan bahan dari batu kerikil, namun banyak yang menggunakan yang namanya "biji" atau "pit", atau "gonggi" yang pada umumnya ada yang terbuat dari besi seperti bentuk rantai sepeda, dan juga ada yang berbahan dari kuningan dan ada yang berbahan plastik yang di bentuk

sedemikian rupa. Dan pit tersebut dapat di beli di toko-toko mainan atau warung yang menjual permainan-permainan kecil, bahkan di toko online pun sudah ada.

Permainan Cingklak yang dilakukan dengan bahan 5 (lima) buah gonggi, yang bisa berupa batu kecil, kerang, atau benda plastik berwarna-warni.

Tabel 1. Cara Bermain

<b>Tahap</b>	<b>Langkah</b>
<b>Pertama</b>	Pemain melempar ke lima gonggi ke tanah. Pemain melempar salah satu gonggi ke udara, mengambil satu gonggi dari tanah, dan menangkap gonggi yang dilempar ke udara menggunakan tangan yang sama. Proses ini dilakukan satu per satu terhadap semua gonggi di tanah.
<b>Kedua</b>	Mirip dengan tahap pertama, tetapi pemain mengambil dua gonggi setiap kali sebelum menangkap gonggi yang dilempar ke udara.
<b>Ketiga</b>	Pemain mengambil tiga gonggi sekaligus dalam satu lemparan dan satu gonggi dalam lemparan lain.
<b>Keempat</b>	Pemain harus mengambil empat gonggi di tanah dalam satu kali lempar dan kemudian satu gonggi dalam lemparan berikutnya.
<b>Kelima</b>	Pemain melempar semua gonggi ke udara dan mencoba menangkap sebanyak mungkin di telapak tangan mereka.

Permainan Cingklak ini sangat bermanfaat dan mampu mengasah dan menstimulasi motorik halus dan aspek kognitif anak. Pada aspek motorik halus anak, dapat terstimulasi dengan baik dan lincah sebab pada permainan cingklak diperlukan adanya koordinasi antara tangan dan mata untuk mengambil batu-batu lainnya, serta mengasah otot-otot tangan anak agar berfungsi dan anak dapat mengendalikan fungsi anggota tubuhnya dengan baik.

Selain untuk perkembangan motorik halus anak, permainan Cingklak ini juga mampu mengasah dan menstimulasi perkembangan kognitif anak. Diperlukan adanya kemampuan berpikir logis dan rasional secara sederhana seperti “bagaimana caranya agar batu ini dapat dengan mudah saya tangkap?” atau “batu mana yang harus lebih dulu saya mainkan?”. Dengan begitu, seiring bertambahnya usia anak, maka anak akan memiliki daya berpikir rasional yang baik, yang diawali dengan cara sederhana.

Dengan begitu adanya keterkaitan antara fungsi motorik halus anak dan perkembangan kognitif yang baik pada permainan tradisional ini, maka akan diperoleh pula kemampuan mata anak yang lincah, perkembangan motorik halus yang baik dan cekatan, serta perkembangan kemampuan berpikir logis yang sederhana yang didapat dari permainan ini akan berdampak baik pada anak di kemudia hari sebagai stimulasi.

## **SIMPULAN**

Permainan Cingklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sejatinya menggunakan bahan alam yaitu batu kerikil kecil yang berkembang dan memiliki nama “Cingklak” itu sendiri di Bali. Yang sangatlah baik diperuntukkan oleh anak-anak, dengan permainan cingklak atau gonggi ini mampu memberikan pengalaman yang tidak terlupakan kelak dewasa nanti dan memiliki tujuan yang baik untuk menstimulasi perkembangan motorik halus dan kemampuan kognitif atau berpikir anak. Dari hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa permainan Cingklak ini sangat efektif dan relevan untuk dijadikan media dan stimulus untuk perkembangan motorik halus dan kognitif anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aisyah. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Page 37-41.

- Fitriana, D. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE). Universitas Islam Lamongan.
- Hasanah, U., & STAIN Jurai Siwo Metro Lampung, Mp. (n.d.). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini.
- Hidayanah, L.M., Mustikasari, R., & Arifin, M.Z. (2022). Permainan Menara Binatang Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Mentari*, 76-85.
- Khafifah, N. R. (n.d.). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dengan Metode Bernyanyi Pada Anak Usia Dini.
- Kurniawati, R., & Mulyati M. (2021). Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sain. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Page : 5730-5736.
- Ma, N., Rahmi, A., Agama Islam Negeri Palangka Raya, I., Kunci, K., Kasar, M., Usia Dini, A., & Estafet Bola, P. (n.d.). KREASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Pendampingan Permainan Estafet Bola. 2(1), 2022. <https://jurnal.piaud.org/index.php/kreasi/index>
- Mayar, F., & Sriandila, R. (n.d.). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (n.d.). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik The Cognitive Ability Of Early Childhood In Aquatic Learning.
- Putri Hendrayana, S., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. (2021). *Jurnal Pendidikan e-issn* (Vol. 5, Issue 2).
- S. Maya . (2021). Psikologi perkembangan anak. Memaksimalkan Pertumbuhan dan Kemampuan Buah Hati. C-Klik Media. Yogyakarta.
- Siti Badriyah, E., Hamid Samiaji, M., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (n.d.). Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. In *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 1).
- Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 78–89. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>