



Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Kegiatan Bermain Palydough bagi Anak Usia 5-6 Tahun

Elfrida Suriani Ngawan*, I Made Elia Cahaya, Elizabeth Prima

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ekonomi Bisnis Dan Humaniora,
Universitas Dhyana Pura - Badung

*E-mail: fridasuriani5@gmail.com, 082236831168

Articel Recieved: 25/08/2023
Article Accepted: 02/02/2025

Article Processed: 26/01/2025
Article Published: 02/02/2025

Abstract

One of the abilities that must be developed in children is cognitive abilities. Cognitive ability is a thinking process in the form of the ability or power to connect an event with another event as well as the ability to assess and consider everything that is observed from the world around. Cognitive abilities can be stimulated through playing while learning. One of them can be done by playing Playdough. This study aims to determine the increase in cognitive abilities of early childhood through playing Playdough in Group B2 TK Widya Kumara Tangeb children. This research is a classroom action research carried out in 2 cycles with the stages of planning, action, observation, and reflection in each cycle. The subjects of this study were the children of Group B2 Kindergarten Widya Kumara Tangeb for the 2022/2023 Academic Year, totaling 24 children. The object of this research is to improve cognitive abilities through playing Playdough. Data collection methods are documentation, observation, and interviews. The analysis technique used in this research is quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate that the criteria for the completeness of the cognitive abilities of the children in Group B2 Kindergarten Widya Kumara Tangeb at the initial observation were 20.83%, in Cycle I was 45.83%, and in Cycle II was 87.50%. Thus the application of playing Playdough can improve the cognitive abilities of Group B2 TK Widya Kumara Tangeb children

Keywords: Cognitive, playing playdough, early childhood

Abstrak

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam diri anak adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kemampuan kognitif dapat distimulasi melalui kegiatan bermain sambil belajar. Salah satunya dapat dilakukan dengan bermain Playdough. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui bermain Playdough pada anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada masing-masing siklusnya. Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb Tahun Ajaran 2022/2023 berjumlah 24 anak. Objek penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain Playdough. Metode pengumpulan data adalah dokumentasi, observasi, dan wawancara. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan kognitif anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb pada observasi awal sebesar 20,83%, Pada Siklus I sebesar 45,83%, dan pada Siklus II sebesar 87,50%. Dengan demikian penerapan bermain Playdough dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb.

Kata kunci: Kognitif, bermain playdough, anak usia dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai golden age (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak karena rasa ingin tahu anak usia ini berada pada posisi puncak. Secara umum pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang harus disesuaikan dengan kebutuhan minat dan perkembangan anak (Fatmawati, 2020).

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam diri anak adalah kemampuan kognitif. kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak pada aspek kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Tiap lingkup perkembangan anak pada aspek kognitif selalu diikuti dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Beberapa aspek kognitif anak dalam lingkup perkembangan berfikir logis yakni mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, dan mengenal sebab-akibat (Krisna dkk., 2018). Aspek perkembangan kognitif merupakan upaya kemampuan berpikir anak sehingga dapat berkembang secara menyeluruh di pusat syaraf berpikir anak didik. Kemampuan kognitif akan mengalami perkembangan secara bertahap seiring dengan perkembangan, pertumbuhan fisik dan dan pusat susunan saraf (Veryawan, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Widya Kumara Tangeb, sebagian besar kemampuan kognitif anak masih tergolong rendah karena banyak anak masih belum mampu memecahkan masalah sederhana dengan tepat yang diberikan oleh guru, misalnya saat memberi lembar kerja mengenai mengurutkan benda anak masih kesulitan, seperti mengurutkan bola dari yang terkecil ke yang besar. Anak-anak juga masih kesulitan dalam mengingat nama dan lambang bilangan. Hal ini karena masih kurang kreatifnya guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi anak, untuk mengatasi hal ini, perlu menerapkan dan melaksanakan kegiatan yang menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, salah satunya adalah dengan melakukan kegiatan bermain playdough. Dari data observasi awal yang didapatkan dari ketuntasan presentase penguasaan dari 24 orang anak sebagai berikut: kategori sangat tinggi tidak ada (0,00%), kategori tinggi tidak ada (0,00%), kategori sedang sebanyak 5 anak (20,83%), kategori rendah sebanyak 2 anak (8,33%), kategori sangat rendah ada 17 anak (70,83%) hasil ketuntasan ini belum mencapai kriteria yang ditetapkan sebesar 80%.

Permainan Playdough memberikan berbagai manfaat positif bagi anak di mana anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya seperti kemampuan sosial emosional, bahasa, dan kognitif seperti kemampuan mengenal konsep bentuk, ukuran dan warna, seni dan kreatifitas serta kemampuan fisik motorik halus anak. Bermain Playdough merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak. Kegiatan bermain Playdough dimulai dari menggerakkan tangan agar dapat membuat berbagai bentuk sesuai dengan gambaran yang diinginkan. Anak mulai menggunakan bahasa untuk membandingkan jumlah benda dengan menggunakan istilah seperti lebih, kurang, dan sama dengan, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan menggabungkan atau memisahkan benda menurut jumlah, bentuk, warna dan ukuran benda konkret serta membangun pemahaman tentang memposisikan benda seperti di atas, di bawah, di dalam, di luar, di depan dan di belakang (Pratiwi, 2017).

Playdough merupakan salah satu permainan yang tepat untuk membantu anak mengenal dan membedakan objek berdasarkan bentuk, ukuran dan warna. Melalui bermain Playdough, anak membentuk berbagai objek dengan ukuran yang berbeda, anak dapat

memanipulasi berbagai bentuk geometris menggunakan permainan Playdough, serta anak dapat mengenal jenis warna yang terdapat dalam adonan Playdough tersebut. Dengan membentuk berbagai objek berdasarkan bentuk, ukuran dan warna, anak dapat mengembangkan daya pikir (Khaironi, 2018b).

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Susilowati dkk, (2019) menunjukkan bahwa terjadi perubahan kemampuan kognitif anak dari tahap demi tahap. Kriteria berkembang sangat baik pada 6 anak atau 33,33% pada Siklus I dan mengalami kenaikan kembali pada Siklus II menjadi 10 anak atau 55,56%. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan pada pra siklus berjumlah 2 anak atau 11,11% sedangkan Siklus I naik menjadi 5 anak atau 27% dan pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 8 anak atau 44,44%. Pada kriteria mulai berkembang pra siklus berjumlah 2 anak atau 11,11%, Siklus I menurun menjadi 1 anak atau 5,56% sedangkan pada Siklus II menurun menjadi belum ada anak yang mencapainya, untuk yang terakhir yaitu belum berkembang pada pra siklus berjumlah 8 anak atau 44,44% mengalami penurunan pada Siklus I dengan jumlah 6 anak atau 35,33% sedangkan pada Siklus II sudah tidak ada. Untuk Siklus II ini anak dengan kriteria belum berkembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Playdough dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Sumardi, (2017), Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil observasi Siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Sebelum dilaksanakan tindakan kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada kriteria berkembang sangat baik rata-rata sebanyak 3 anak atau dengan rata-rata persentase 27,8%. Pada pelaksanaan Siklus I, kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada kriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 4 anak atau dengan rata-rata persentase 30,6%. Pada pelaksanaan Siklus II, kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada kriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 8 anak atau dengan rata-rata persentase 63,9%. Pada pelaksanaan Siklus III kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada kriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 10 anak atau dengan rata-rata persentase 86,1%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Playdough dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan.

Pendukung lainnya yakni penelitian yang dilakukan oleh Sari, Isnani Rakimahwati & Rakimahwati, (2019) dengan judul, "Peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain Playdough di Taman Kanak-Kanak Qur'aniah Air Runding Pasaman Barat". Hasil yang diperoleh mengenai peningkatan kemampuan motorik halus anak pada masing-masing indikator yang telah ditetapkan, maka anak yang mendapat nilai berkembang sangat baik pada kondisi awal belum ada anak yang mencapainya, sedangkan pada Siklus I mengalami kenaikan 36% dan mengalami kenaikan yang sangat bagus pada Siklus II menjadi 82%. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan bahwa Playdough dapat meningkatkan kemampuan motorik halus

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Konsep inti PTK yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin bahwa satu siklus terdiri empat komponen pokok yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yaitu: 1) Perencanaan (*planning*), 2) Tindakan (*acting*), 3) Observasi (*observation*), 4) Refleksi (*reflection*) (Pandiangan, 2019). Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh peneliti, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui bermain *playdough* di Kelompok B TK Widya Kumara Tangeb.

Subjek penelitian adalah anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb, pada Tahun Ajaran 2022/2023, dengan jumlah peserta didik 24 anak yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan

10 anak perempuan. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui beberapa yaitu metode dokumentasi, metode observasi, dan metode wawancara.

Metode analisis data yang digunakan adalah Metode analisis deskriptif yaitu suatu cara pengelolaan data yang dilakukan dengan cara menyusun secara sistematis dan dalam bentuk angka-angka dan persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Metode analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menentukan tinggi rendah Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain *Playdough* yang ditentukan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Rumus yang digunakan untuk analisis ini adalah:

$$M = \frac{M}{SMI} \times 100\% \dots \dots \dots (Sumber: Agung, 2014).$$

Keterangan:

M (%) = Rata-rata persen

M = Rata-rata skor

SMI = Skor maksimal ideal

Tingkat meningkatkan kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain *Playdough* dapat ditentukan dengan membandingkan M (%) atau rata-rata persen kedalam PAP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Orientasi Awal Kegiatan Bermain *Playdough*

Keberhasilan dalam kegiatan bermain *Playdough* menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb. Keberhasilan ini tercapai karena mendapatkan dukungan yang baik dari berbagai pihak yaitu, yang pertama, dukungan dari pihak lembaga TK Widya Kumara Tangeb yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini. Pada observasi awal TK Widya Kumara Tangeb sudah memberikan izin untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas ini. Kepala sekolah TK Widya Kumara Tangeb serta guru kelas B2 mengharapkan hasil dari Penelitian Tindakan Kelas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak sejak dini. Yang kedua adanya dukungan dari lingkungan sekolah dalam melaksanakan kegiatan bermain *playdough* sehingga tingkat kemampuan kognitif anak terus diperhatikan dan dikembangkan dengan baik. Yang ketiga, dukungan dari keluarga yang mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak yaitu, dimana sekarang faktor lingkungan keluarga dan sekolah berperan penting untuk membimbing anak karena dari lingkungan keluarga yang harus memperhatikan proses perkembangan dan pertumbuhan anak, sedangkan guru berupaya memberikan materi pembelajaran untuk dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Yang keempat, semangat belajar Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb selama proses penelitian berlangsung, pada saat kegiatan bermain *playdough*.

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

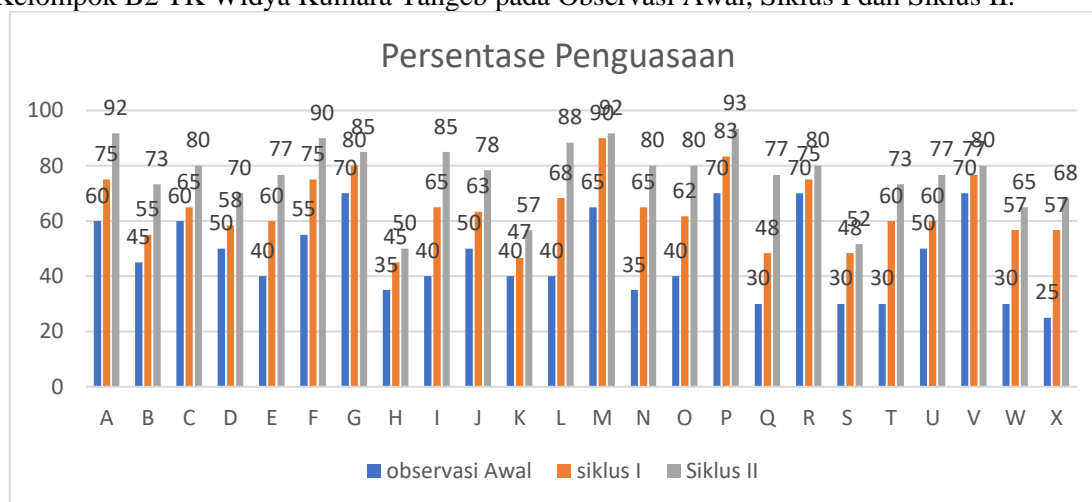
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb pada kegiatan observasi awal mencapai ketuntasan 20,83% sebanyak 5 anak, dengan rincian kategori sangat rendah sebanyak 17 anak (70,83%), kategori rendah sebanyak 2 anak (8,33%),

kategori sedang sebanyak 5 anak (20,83%), dan belum ada anak yang mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi. Pada Siklus I mencapai ketuntasan dalam kemampuan kognitif Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb meningkat menjadi 45,83% sebanyak 11 anak dengan rincian kategori sangat rendah 4 anak (16,67%), kategori rendah 9 anak(37,50%), kategori sedang 9 anak (37,50 %), kategori tinggi 1 anak (4,17%), dan kategori sangat tinggi 1 anak(4, 17%). Dari data ini ketuntasan kemampuan kognitif melalui bermain *Playdough* pada Kelompok B2 TK Widya Tangeb meningkat sebesar 41,67% dari Siklus I ke Siklus II dibandingkan dengan peningkatan dari observasi awal ke Siklus I sebesar 25,00%.

Berdasarkan penelitian, peningkatan ketuntasan kemampuan kognitif anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb pada Siklus I terjadi secara bertahap. Pada Siklus I anak terlihat belum mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke yang paling besar, anak masih ragu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan atau menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Namun, seiring dengan memberi tindakan yang berupa kegiatan bermain *Playdough* kesulitan tersebut mulai berkurang pada Siklus I.

Kemampuan kognitif mendapatkan peningkatan pada Siklus II dengan persentase yang dicapai 87,50% dari 24 anak, dengan ketentuan kategori sangat rendah 2 anak (8,33%), kategori rendah 1 anak (4,17%), kategori sedang 14 anak (58,33%), kategori tinggi 3 anak (12,50%) dan kategori sangat tinggi 4 anak (16,67%). Perkembangan kemampuan kognitif pada Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan pada Siklus I.

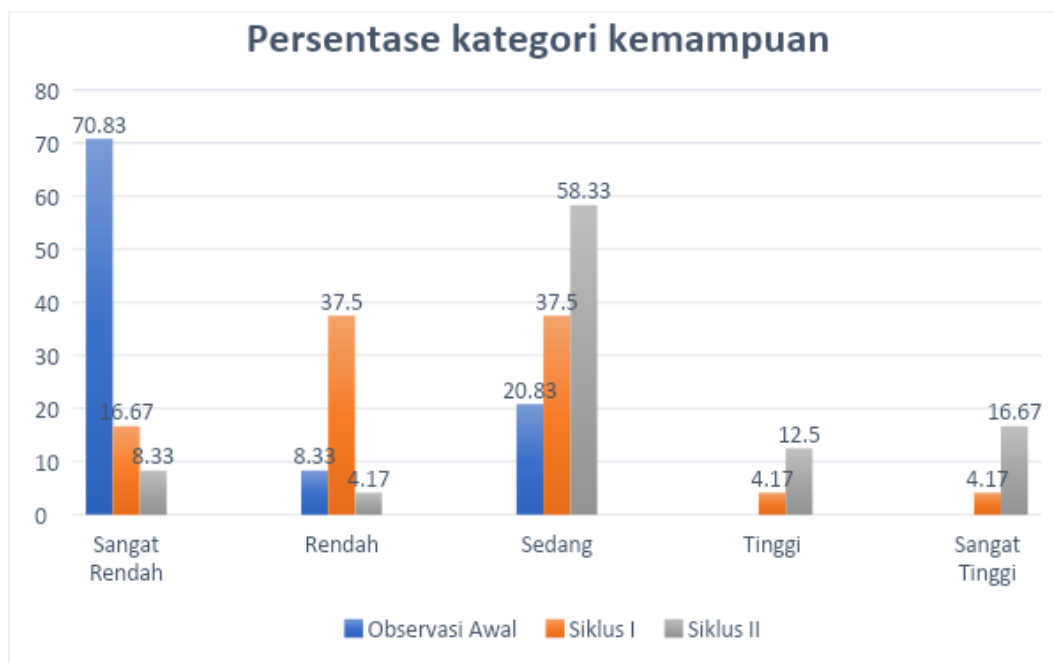
Berikut adalah gambar grafik perbandingan persentase kategori kemampuan kognitif anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb pada Observasi Awal, Siklus I dan Siklus II.



Gambar 1 Perbandingan Persentase Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb pada Observasi Awal, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan Gambar 1 dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan kognitif yang dimulai dari observasi awal sampai dengan Siklus II. Tahap observasi awal merupakan tahap pengamatan terhadap kemampuan anak, sedangkan Siklus I dan Siklus II merupakan tahap melakukan tindakan berupa kegiatan bermain *Playdough* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Dengan demikian bermain *Playdough* di Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berikut adalah grafik perbandingan persentase kategori kemampuan kognitif anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb pada observasi awal, Siklus I, dan Siklus II.



Gambar 2 Perbandingan Persentase Kategori Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb pada Observasi Awal, Siklus I, dan Siklus II.

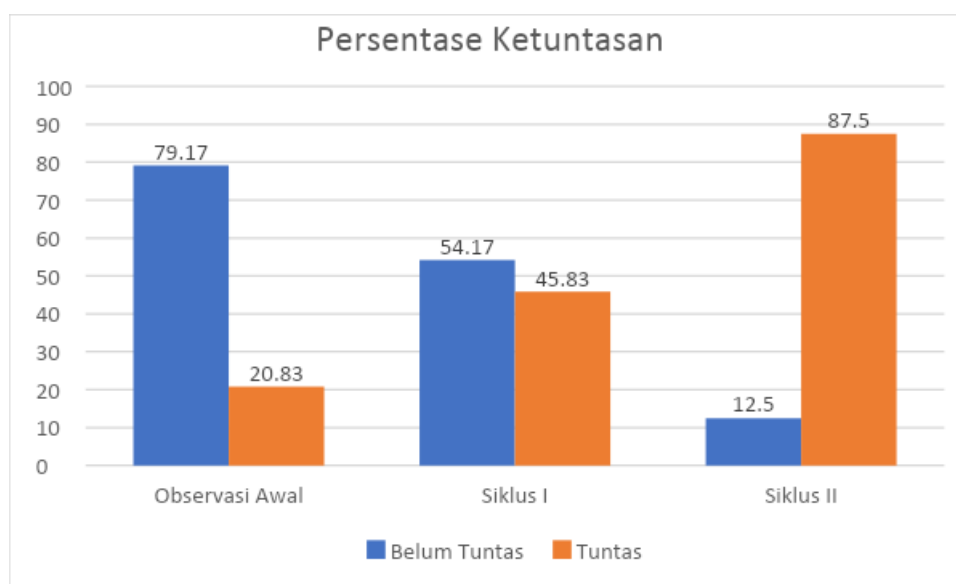
Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat persentase kemampuan kognitif anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb mengalami perubahan pada setiap siklusnya. Anak yang termasuk kategori sangat rendah pada observasi awal mencapai 70,83% jumlah ini menurun menjadi 16,67% pada Siklus I dan menurun kembali menjadi 8,33% pada Siklus II. Persentase anak dalam kategori rendah pada observasi awal 8,33% jumlah ini mengalami peningkatan menjadi 37,50% pada Siklus I dan mengalami penurunan pada Siklus II menjadi 4,17%. Anak yang termasuk kedalam kategori sedang pada observasi awal mencapai 20,83% jumlah ini mengalami peningkatan mencapai 37,50% pada Siklus I dan mengalami kenaikan sebesar 58,33% pada Siklus II. Anak dengan kategori tinggi pada observasi awal belum ada anak yang mencapainya 0,00% meningkat menjadi 4,17% pada Siklus I dan mengalami kenaikan mencapai 12,50% pada Siklus II. Anak yang termasuk dalam kategori sangat tinggi pada observasi awal belum ada anak yang mencapainya 0,00% meningkat menjadi 4,17% pada Siklus I dan mengalami kenaikan mencapai 16,67% pada Siklus II.

Perubahan persentase kategori kemampuan kognitif anak pada observasi awal dan setiap siklus mempengaruhi tingkat ketuntasan kemampuan kognitif Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb. Menurun dan meningkatnya persentase sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi pada setiap siklus, hal ini menyebabkan semakin menurun persentase ketidaktuntasan dan semakin meningkat persentase ketuntasan. Pada observasi awal kategori tuntas ada 5 anak (20,83%) dan kategori tidak tuntas 19 anak (79,17%). Pada Siklus I kategori tuntas mengalami kenaikan menjadi 11 anak (45,83%) dan kategori tidak tuntas mengalami penurunan menjadi 13 anak (54,17%). Pada Siklus II kategori tuntas mengalami kenaikan menjadi 21 anak (87,50%) dan kategori tidak tuntas mengalami penurunan menjadi 3 anak (12,50%). Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada setiap siklus penelitian.

Tabel 3 Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Kognitif Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb Pada Observasi Awal, Siklus I, dan Siklus II

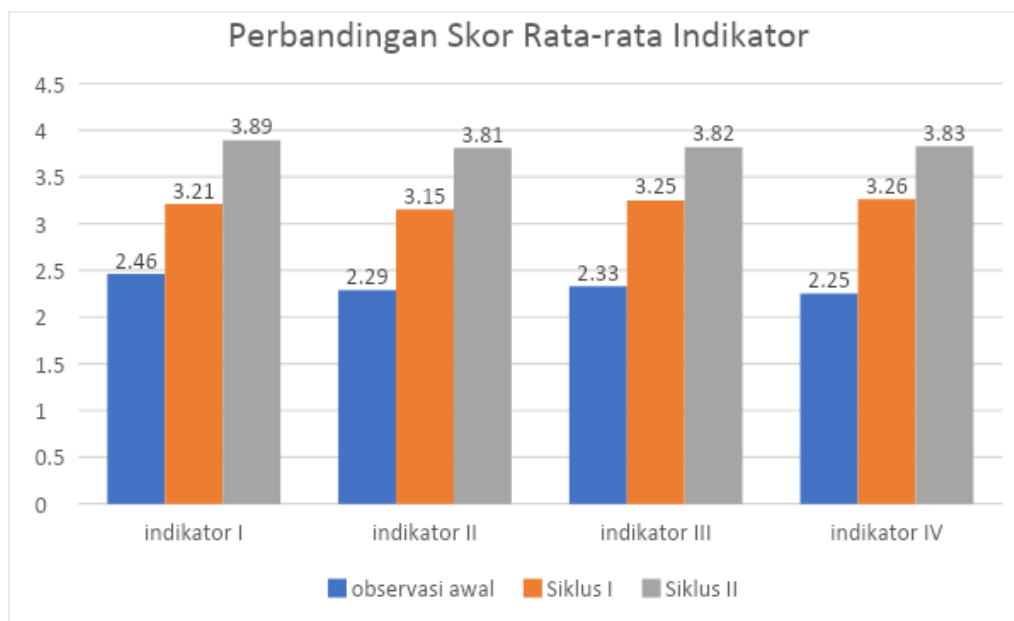
Kategori	Observasi Awal	Siklus I	Siklus II	Kriteria	Observasi Awal	Siklus I	Siklus II
Sangat Rendah	17 (70,83%)	4 (16,67%)	2 (8,33%)	Belum Tuntas	19 (79,17%)	13 (54,17%)	3 (12,50%)
Rendah	2 (8,33%)	9 (37,50%)	1 (4,17%)				
Sedang	5 (20,83%)	9 (37,50%)	14 (58,33%)	Tuntas	5 (20,83%)	11 (45,83%)	21 (87,50%)
Tinggi	0 (0,00%)	1 (4,17%)	3 (12,50%)				
Sangat Tinggi	0 (0,00%)	1 (4,17%)	4 (16,67%)				

Berikut adalah perbandingan persentase ketuntasan kemampuan kognitif anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb pada observasi awal, Siklus I, dan Siklus II.



Gambar 4 Grafik Perbandingan Persentase Ketuntasan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb.

Peningkatan kemampuan kognitif anak Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb juga dilihat dari peningkatan rata-rata setiap indikator penelitian pada setiap siklus. Pada observasi awal, diperoleh data rata-rata skor Indikator I sebesar 2,46; Indikator II sebesar 2,29; Indikator III sebesar 2,33; dan Indikator IV sebesar 2,25. Pada Siklus I diperoleh data rata-rata skor Indikator I sebesar 3,21; Indikator II sebesar 3,15; Indikator III sebesar 3,25; dan Indikator IV sebesar 3,26. Pada Siklus II diperoleh data rata-rata skor Indikator I sebesar 3,89; Indikator II sebesar 3,81; Indikator III 3,82; dan Indikator IV sebesar 3,83.



Gambar 5 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Indikator Penilaian Pada Observasi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 5 di atas, dapat diketahui bahwa indikator dengan rata-rata skor tertinggi pada saat observasi awal, Siklus I, dan Siklus II adalah Indikator I (Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke besar atau sebaliknya), sedangkan indikator dengan rata-rata skor terendah pada saat observasi awal, Siklus I, dan Siklus II adalah Indikator II (menggunakan lambang bilangan untuk menghitung). Indikator I mendapat skor rata-rata tertinggi sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang sudah mampu untuk membedakan ukuran dari yang terkecil ke yang besar menggunakan *playdough*. Indikator II mendapatkan skor rata-rata terendah karena anak masih kesulitan membuat angka dari *Playdough*. Skor rata-rata setiap indikator tetap meningkat walaupun pada indikator masih ada mendapat skor terendah. Namun, pada setiap siklus indikator meningkat bersama dengan indikator lainnya.

Peningkatan indikator pada setiap siklus dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat meningkat melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, terutama bermain *playdough*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di Kelompok B2 TK Widya Kumara Tangeb dapat disimpulkan bahwa bermain *Playdough* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan ketuntasan yang diperoleh pada observasi awal mencapai 20,83% dengan jumlah 5 anak dari 24 anak, pada Siklus I mencapai 45,83% dengan jumlah 11 anak termasuk dalam kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi sedangkan 13 anak termasuk dalam kategori rendah dan sangat rendah, pada Siklus II yang mencapai tingkat ketuntasan 87,50% dengan jumlah 21 anak, sedangkan 3 anak lainnya belum tuntas dengan kategori rendah dan sangat rendah.

RUJUKAN

Agung. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Publishing.

Fadillah, M. (2019). *Buku Ajar dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia group.

- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. IAIN Pontianak Pres.
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak.
- Hidayani,r., Sugianto. M., Tarigan, R., & Handayani, E. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka Tangerang Selatan
- Jutmika, Y. N. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. DIVA Press.
- Khaironi, M. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 1–12. Universitas Hamzanwadi.
- Khdijah, K. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Kota Medan.
- Kustiawan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudra.
- Mansur, A. R., & Andalas, U. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Prasekolah*. Andalas University Pres.
- Mulyasa, H. E. (2022). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.
- Munirah, M. Ari. (2020). *Wanita Muslimah dan Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Balai Insan Cendekia Mandiri.
- Nafisah, A. D. Dkk. (2022). *Bunga Rampai Teori dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Budi Utama.
- Permadi, K. S., & Dewi, P. Y. A. (2022). *Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 41–50.
- Pratiwi, W. (2017b). *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Purnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. CV.Budi Utama.
- Ridwan, R., & Bangsawan, I. (2021). *Seni Bercerita, Bermain dan Bernyanyi*. Anugrah Pratama Press.
- Sahjat, S., & Samad, F. (2019). *Pelatihan Pembustan Alat Permainann Edukatif (APE) Playdough Sebagai Sumber Belajar*. *EDUKASI*.
- Sari, Isnani rakimahwati, & Rakimahwati, R. (2019). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Di Taman Kanak-Kanak Qur'aniah Air Runding Pasaman Barat*. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.29210/3003279000>
- Suhartanti, I., Rufaida, Z., Setyowati, W., & Ariyanti, F. W. (2019). *Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah*. Stikes Majapahit.
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough*. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 190–202.
- Sumardi. (2017). *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough*. *Jurnal PAUD Agapedia*.
- Susanto, A. (2015). *Bimbingn Dan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*. Prenda Media.

- Susilowati, E., Sumiyati, S., & Subawi, S. (2019). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Playdough. PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 36–52.
- Syifauzakia, M. P., Ariyanto, B., & Aslina, Y. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Literasi Nusantara.
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2016). *Hakikat Anak Usia Dini. Dasar - Dasar Pendidikan anak usia dini. Universitas Terbuka Tangerang Selatan*.
- Veryawan. (2022). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Insan Cendekia Mandiri.
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). *Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. Teologi Dan Pendidikan Kristen, 3. Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara*.
- Feri, F. S., Gunarhadi, Muhamad, A., & Munawir, Y. (2022). *Mengenal Konsep Matematika Melalui Bermain Imajinasi Pada Anak Usia Dini*. Unisri Press.
- Geon, A. F. B., Cahaya, I. M. E., & Prima, E. (2021). Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Boling Pada Anak Usia Dini Kelompok B1 Di TK Wedha Lestari. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.
- Krisna, M., Suryaningsih, N. M. A., & Prima, E. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui kegiatan Meronce Berbantuan Bahan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 2.
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan Dan Konseling Ditaman Kanak-Kanak*. Prenda Media.