



Submitted:  
04 Oktober 2024

Revised:  
08 Oktober 2024

Accepted:  
01 Desember 2024

Published:  
09 Desember 2024

## METODE BERMAIN PERAN SEBAGAI STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK AUTIS USIA 5-6 TAHUN

Zarrin Novita<sup>1</sup>, Anita Roslina Simanjuntak<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya  
e-mail: [anitaroslina@ukwms.ac.id](mailto:anitaroslina@ukwms.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan kognitif pada anak autisme usia 5-6 tahun memang memerlukan pemberian stimulus yang tepat, sesuai dengan tahapan usia dan tingkat gejala yang dialami oleh anak. Salah satu metode yang dapat diterapkan pada anak autisme untuk mengembangkan aspek kognitif anak yaitu metode bermain peran. Kegiatan bermain peran dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode bermain peran sebagai stimulasi perkembangan aspek kognitif anak autisme usia 5-6 tahun. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode kajian pustaka atau studi kepustakaan yang berkaitan dengan teori-teori yang relevan, serta artikel-jurnal yang mendukung dalam rumusan masalah dalam penelitian. Hasil dari penerapan bermain peran yang dilakukan pada anak autisme dapat menstimulus aspek perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun. Kesimpulan dari penelitian kajian pustaka ini yakni metode bermain peran dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak dengan pemberian stimulus yang bertahap dan sesuai dengan kebutuhan anak.

**Kata Kunci:** Anak Autisme, Aspek Kognitif, Bermain Peran

### Abstract

*Cognitive development in autistic children aged 5-6 years does require the provision of appropriate stimuli, according to the stages of age and level of symptoms experienced by the child. One method that can be applied to children with autism to develop cognitive aspects of children is the method of role playing. Role playing activities can improve children's cognitive development. The purpose of this study was to determine the application of the role playing method as a stimulation of the cognitive development of autistic children aged 5-6 years. The research approach used is qualitative with the method of literature review or literature study relating to relevant theories, as well as supporting articles in the formulation of research problems. The results of the application of role playing performed on children with autism can stimulate aspects of cognitive development at the age of 5-6 years. In*



*conclusion, the role playing method can affect children's cognitive development by providing a gradual stimulus and according to the child's needs.*

**Keywords:** *Autistic Children, Cognitive Aspects, Role Playing*

## **PENDAHULUAN**

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu upaya untuk membantu anak-anak usia 0-6 tahun berkembang dengan memberikan stimulasi untuk pertumbuhan mereka. Pendidikan anak usia dini sangat memengaruhi keluarga, lingkungan, dan bangsa karena anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. Dengan demikian, pendidikan yang diberikan kepada anak-anak sangat memengaruhi masa depan bangsa. Tujuan penyelenggaraan PAUD adalah untuk memaksimalkan pertumbuhan anak dengan memberikan berbagai stimulus yang tepat. Oleh karena itu, pendidik diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam membuat berbagai kegiatan dan aktivitas yang membantu perkembangan anak. Mereka juga diharapkan menggunakan fasilitas yang dapat memaksimalkan potensi anak dan mengubah aspek pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Pembelajaran anak usia dini harus menyenangkan dan menantang sekaligus menggabungkan elemen bermain, belajar, bernyanyi, dan bergerak yang dapat diterapkan. Menurut Suyanto, metode pembelajaran adalah metode yang digunakan guru untuk mengajar (Suyanto, 2005). Diharapkan anak lebih mudah memahami pelajaran dengan menggunakan pendekatan yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran bermain peran adalah salah satu metode yang dapat digunakan di institusi PAUD (Tambunan & Agustina, 2022). Mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan ekspresi anak-anak yang diinspirasi oleh karakter dan benda dibantu dengan teknik bermain peran. Bermain peran dapat membantu anak belajar bahasa, berbicara, bersosialisasi, dan bereksperimen. Anak-anak dapat membantu memecahkan masalah yang terjadi di sekitarnya dengan bermain peran. Bermain peran adalah cara bagi anak usia dini

untuk mengungkapkan perasaan, sikap, dan tingkah laku mereka melalui peran yang mereka mainkan (Silaban et al., 2024).

Dalam pendidikan anak usia dini, proses pembelajaran dimaksudkan untuk mendukung atau mendorong masing-masing aspek perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif (Purba, 2022). Aspek perkembangan kognitif termasuk mengingat, memecahkan masalah, dan akhirnya pengambilan keputusan. Semua proses ini dilakukan oleh semua orang, termasuk anak dengan autisme. Autisme adalah gangguan perkembangan yang mengganggu kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Data menunjukkan bahwa kecenderungan untuk mengembangkan autisme di Indonesia meningkat, yang ditunjukkan oleh prevalensi global. Saat ini, ada 15-20 kasus per 10.000 anak dengan autisme, atau 0,15% hingga 0,20% dari total kasus. Indonesia, dengan populasi lebih dari 200 juta orang, mengalami perkembangan penderita autisme yang pesat. Menurut penelitian yang dipublikasikan oleh Kompas, setidaknya 475.000 anak dengan gejala gangguan spektrum autisme membutuhkan perawatan yang lebih intensif (Sulistyo Wardani, 2009). Karena banyaknya anak autis di Indonesia, sebagai orang tua harus mampu memberikan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak untuk memastikan bahwa semua aspek perkembangan mereka berjalan dengan optimal.

Bermain peran berarti meniru karakter orang lain sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Bermain peran dapat didefinisikan sebagai bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau main drama yang berfungsi (Mutiah, 2015). Semua jenis bermain peran ini berpotensi mempengaruhi perkembangan kognitif dan sosial emosi anak. Manfaat bermain peran adalah membangun kepercayaan diri pada anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kreativitas dan akal, membuka kesempatan untuk memecahkan masalah, membangun kemampuan sosial dan empati, serta memberi anak pandangan positif (Lilis Madyawati, 2016:158).

Pertumbuhan berpikir logis yang terjadi dari bayi hingga dewasa disebut perkembangan kognitif (Fatimah Ibda, 2015:32). Ini berarti bahwa anak-anak

pada usia dini sudah memiliki kemampuan untuk menganalisis lingkungan sekitarnya, dan pada usia dewasa, anak-anak dapat membuat kesimpulan berdasarkan apa yang mereka amati. Perkembangan kognitif tidak sekadar memperoleh pengetahuan baru tentang konsep yang sudah ada; itu juga membantu anak-anak memahami apa yang mereka lihat. Menurut Suryana, dalam proses pembelajaran, anak-anak harus diberi kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang mengandung makna . Umi Latifah (2017:188) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif atau intelektual berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang, seperti kemampuan untuk berpikir dan memecahkan masalah, yang juga dipengaruhi oleh perkembangan sel saraf pusat di otak . Adriany (Ida, 2018: 18) menyebutkan adanya faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu :

1. Faktor Hereditas

Faktor pertama yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor hereditas karena sifat fisik dan psikis yang diwariskan dari orang tua melalui gen.

2. Faktor Kematangan Individu

Proses pertumbuhan dan perkembangan individu yang berlangsung secara bertahap, kematangan individu mencakup komponen seperti usia, pengalaman, jenis kelamin, dan cara menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial.

3. Faktor Belajar

Proses belajar sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitif. Proses pembelajaran yang diterapkan dapat dikatakan mempengaruhi cara anak berpikir, minat, usia, dan perhatian mereka. Oleh karena itu, guru dan orangtua diharapkan dapat melihat kemampuan anak sehingga mereka tidak merasa tertekan, malas, atau kelelahan.

Gangguan perkembangan yang disebabkan oleh kelainan pada sistem saraf (gangguan perkembangan neurologis atau berbasis saraf) dikenal sebagai autisme. Aryani et al. (2018:1-2) menjelaskan bahwa anak-anak dengan gangguan perkembangan saraf yang kompleks memiliki ketertarikan yang aneh dan

•  
karakteristik khusus dalam berkomunikasi sosial. Autism Spectrum Disorder (ASD) memiliki dua gejala yang dominan, yaitu komunikasi dan interaksi sosial. Anak-anak autis lebih sering kurang dalam komunikasi dan interaksi sosial dibandingkan dengan anak-anak lain karena mereka memiliki keterbatasan dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 anak-anak dengan kelainan fisik atau mental disebut sebagai anak berkebutuhan khusus. Mereka membutuhkan bantuan khusus saat belajar, sehingga program pendidikan, termasuk program PAUD, harus dapat memenuhi kebutuhan dan kekhususan mereka. Sehingga, anak autis dapat disebut juga anak berkebutuhan khusus.

Beberapa klasifikasi autis berdasarkan berbagai pengelompokan sebagai berikut (Septia Dyah, 2016) :

1. Berdasarkan munculnya kelainan
  - a. Autis infanstial, di mana anak autis sejak lahir.
  - b. Autis fiksasi, di mana anak autis saat lahir memiliki kondisi normal, tetapi tanda-tanda mulai muncul pada usia dua atau tiga tahun.
2. Berdasarkan intelektual
  - a. Autis dengan keterbelakangan mental sedang dan berat (IQ di bawah 50), 60% anak autis memilikinya.
  - b. Autis dengan keterbelakangan ringan (IQ antara 50 dan 70), 20% anak autis memilikinya.
  - c. Autis yang tidak memiliki keterbelakangan mental (IQ di atas 70), 20% anak autis memilikinya.
3. Berdasarkan interaksi sosial
  - a. Kelompok menyendiri: Anak-anak dalam kelompok ini menarik diri, acuh tak acuh, dan menunjukkan perilaku yang tidak baik saat berpartisipasi dalam kegiatan sosial.
  - b. Kelompok pasif: Anak-anak dalam kelompok ini menerima pendekatan sosial dan dapat bermain dengan teman-teman mereka jika permainannya menyenangkan.

- c. Kelompok aktif tapi aneh: Anak-anak dalam kelompok ini secara spontan berinteraksi dengan anak lain, tetapi interaksinya tidak sesuai atau sepihak.
- 4. Berdasarkan prediksi kemandirian
  - a. Prognosis buruk: Anak tidak mandiri.
  - b. Prognosis sedang: Ada kemajuan di bidang sosial dan pendidikan, tetapi masih ada masalah perilaku.
  - c. Prognosis baik: Anak memiliki kehidupan sosial yang normal atau hampir normal, dapat menyesuaikan diri di sekolah dan di rumah (Suprihatin et al., 2023).

Munculnya perilaku yang tidak sesuai dengan aturan sosial, seperti tidak merespon, tidak memiliki kontak mata dengan orang lain, tidak mampu berintraksi, hiperaktif, dan tantrum, adalah ciri khas anak autis. Anak autis dengan gejala di atas harus mendapatkan terapi atau intervensi secara teratur untuk memperbaiki keadaan mereka. Untuk membantu mengatasi masalah perilaku anak autis diharapkan terapi atau penanganan yang diberikan konsisten dan secara bertahap.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka atau studi kepustakaan. Metode studi kepustakaan kualitatif melakukan penelitian pada dokumen atau buku-buku daripada melakukan penelitian langsung (Mirzaqon, 2018). Proses pengumpulan data dan informasi dalam penelitian ini tidak terbatas pada literatur, catatan, majalah, dan referensi lainnya, serta temuan penelitian sebelumnya yang relevan untuk menemukan jawaban dan landasan teori tentang masalah yang dibahas. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari hasil penelitian peneliti sebelumnya, bukan dari pengamatan langsung. Laporan ilmiah primer tentang metode bermain peran sebagai stimulasi aspek perkembangan kognitif anak autis usia 5-6 tahun, serta buku-buku terkait, merupakan sumber data sekunder yang dimaksudkan .

Menurut Mestika Zed (2004) , metode penelitian kepustakaan bergantung pada metode kritik teks, yang mempertimbangkan tiga elemen simultan: teks, konteks, dan wacana. Semua jenis komunikasi, ucapan, gambar, dan sebagainya adalah teks yang dimaksud. Semua situasi yang berkaitan dengan hal-hal di luar teks tetapi berdampak pada penggunaan bahasa disebut konteks. Wacana adalah upaya untuk mengungkapkan maksud atau pemahaman teks dan konteks yang tersembunyi dan terlihat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif ini akan menjadi lebih mudah bagi peneliti untuk menemukan literatur yang relevan dan menulis hasil penelitian. Metode penelitian ini menggunakan studi pustaka, yang mencakup informasi dari buku (buku cetak dan *e-book*) serta artikel ilmiah pada jurnal. Kajian ini hanya membahas aspek perkembangan kognitif anak autis berusia 5 hingga 6 tahun.

Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) analisis data dapat dilakukan dengan melakukan tiga aktivitas yaitu data reduction, data display, dan conclusion verification. Reduksi data yang dimaksud adalah merangkum data dengan memprioritaskan data yang diperlukan atau penting dan relevan dengan diskusi. Dalam penelitian ini, reduksi data berarti merangkum segala data baik dari buku (buku cetak atau e-book) dan artikel ilmiah yang relevan dengan penelitian ini yaitu terkait metode bermain dan perkembangan kognitif anak autis usia 5-6 tahun. Pada tahap data *display*, data disusun secara singkat, jelas, terperinci, dan menyeluruh sehingga dapat membantu menentukan komponen penelitian mana yang akan diteliti. Pada tahap akhir yaitu tahap *conclusion verification*, dimana hasil analisis data digunakan untuk membuat kesimpulan yang luas tentang konsep yang dibahas dalam penelitian ini. Kesimpulan ditarik dari literatur yang sudah digunakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Metode bermain peran dapat digunakan pada anak usia dini tanpa batasan, hal itu dapat digunakan baik pada anak normal maupun anak dengan kebutuhan

98 | Talitakum: Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini:  
Volume 3 Nomor 2, Tahun 2024

husus, seperti anak autis. Tujuannya untuk anak berkebutuhan khusus adalah untuk merangsang setiap perkembangan anak, membantu mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan banyak lagi. Dalam artikel mereka, Aryani et al. (2018) mendefinisikan autisme sebagai kelainan perkembangan saraf yang kompleks. Sebaliknya, Susanti (2014) menyatakan dalam artikelnya bahwa autisme adalah gejala yang menyebabkan seseorang menutup diri sehingga mereka tidak dapat berinteraksi dengan orang lain. Kedua pendapat di atas adalah pendapat yang berbeda tetapi memiliki arti yang sama. Menurut Aryani et al. (2018), gangguan saraf menyebabkan anak penyandang autis kesulitan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Gangguan saraf menyebabkan anak menjadi tidak percaya diri dan menutup diri dari orang-orang di sekitarnya. Karena anak merasa lebih aman ketika mereka sendiri, biasanya anak akan memilih untuk tetap sendiri.

Selain itu, mereka biasanya mengalami masalah dengan perkembangan kognitif, yang membuat mereka lebih sulit untuk fokus pada sesuatu. Selain itu, perkembangan emosi mereka juga akan terganggu. Orangtua harus lebih banyak memberikan perhatian kepada anak autis setelah melihat tantangan yang mereka hadapi. Mereka juga harus tahu tentang anak autis, gejalanya, dan tujuan mereka untuk menambah wawasan. Mereka juga harus memilih lingkungan yang dapat mendorong perkembangan anak dan memberikan stimulus yang sesuai dengan hambatan anak.

Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, seperti (a) Faktor hereditas, (b) Faktor kematangan individu, (c) Faktor belajar. Salah satu cara yang dapat membantu perkembangan kognitif anak usia dini adalah bermain. Karena dunia anak adalah bermain, permainan harus mengandung pembelajaran. Anak-anak dapat meningkatkan perkembangan mereka dengan bermain.

Bermain peran sebagai cara untuk mendorong aspek perkembangan kognitif menunjukkan betapa pentingnya suatu teknik untuk diterapkan pada perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain peran adalah satu-satunya metode bermain peran yang dapat mendorong aspek perkembangan kognitif.



Dengan bermain peran, perkembangan kognitif anak akan lebih mudah berkembang. Misalnya, daya ingat anak akan lebih kuat karena mereka sering mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan oleh guru. Bermain peran, dengan bantuan orangtua, dapat dilakukan di rumah juga. Selain itu, ada banyak media yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, seperti buku cerita, puzzle, lego, balok, warna, dan lainnya (Silitonga et al., 2023). Tidak perlu membeli semua media ini, tetapi orangtua dan guru dapat membuatnya sendiri dengan cara yang lebih kreatif. Bermain masak-masakan adalah salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak. Kegiatan ini dapat dilakukan anak secara berkelompok (2 kelompok terdiri 4 orang) dimana anak kelompok 1 sebagai koki (anak autis), kelompok 2 sebagai pembeli (anak normal). Perkembangan kognitif anak akan berkembang dalam kegiatan masak-masakan ini. Ketika kelompok pembeli (anak normal) memesan makanan dan kelompok koki (anak autis) memasak, anak autis secara otomatis menghafal nama, bentuk, fungsi, dan warna benda yang akan digunakan.

## **KESIMPULAN**

Menurut analisis deskriptif, yang menunjukkan adanya pernyataan dari hasil literatur yang digunakan, temuan penelitian ini menunjukkan penjelasan dari berbagai sumber literatur yang menunjukkan bahwa penerapan teknik bermain peran dapat mendorong perkembangan aspek perkembangan kognitif pada anak autis. Stimulasi diperlukan untuk mendorong minat dan bakat anak untuk mengoptimalkan perkembangan mereka.

Pendidikan adalah salah satu cara untuk mendorong perkembangan anak karena memberi anak kesempatan untuk menumbuhkan minat dan bakat mereka melalui kegiatan yang diadakan di sekolah. Namun, aktivitas yang diberikan harus sesuai dengan usia anak. Pendidik juga harus mengetahui elemen mana yang memerlukan stimulus agar anak mengalami perkembangan dalam kegiatan tersebut. Kegiatan bermain peran, misalnya, dapat membantu perkembangan kognitif anak usia lima hingga enam tahun. Pada usia ini, anak-anak sudah dapat

100 | Talitakum: Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini:  
Volume 3 Nomor 2, Tahun 2024

memecahkan masalah, aktif mengeksplorasi dunia sekitarnya, dan sudah memahami sebab akibat.

## REFERENSI

- Aryani, R, A Andreas, and G Susilo, 'Perancangan Permainan Ilustrasi Untuk Menunjang Belajar Anak Dengan Gangguan Autistik', Rupaka, 2019 <<https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/view/9158>>
- Desiningrum, Dinie Ratri, 'Terapi Senam Otak Untuk Menstimulasi Kemampuan Memori Jangka Pendek Pada Anak Autis', Jurnal Psikologi, 43.1 (2016), 30 <<https://doi.org/10.22146/jpsi.10643>>
- Ibda, F., 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', Intelektualita, 3.1 (2015), 242904
- Latifah, Umi, 'Aspek Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar: Masalah Dan Perkembangannya', *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1.2 (2017), 185–96 <<https://doi.org/10.22515/academica.v1i2.1052>>
- Madyawati, Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2016)
- Mirzaqon, Abdi T., and Budi Purwoko, 'Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing Library', Jurnal BK UNESA, 4.1 (2017), 1–8 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/22037/20201>>
- Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Kencana, 2015
- Pohan, Jusrin Efendi, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Pengembangan)* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020)
- Purba, S. (2022). Pengaruh Metode Permainan Tradisional Engklek Terhadap Peningkatan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Kreatif Sipoholon. *JURNAL TALITAKUM*, 1(1), 47–65. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v1i1.4>
- Sa'ida, Naili, 'PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini', *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (2018), 16–22

- Saranani, Muhamad Safiuddin, 'Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Pengembangan Bahasa Anak Autisme', Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6.6 (2022), 5827-39  
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2280>>
- Septia, Dyah, and Lily Mauliani, 'Terhadap Desain Fasilitas Pendidikan Studi Kasus : Bangunan Pendidikan Anak Autis', Umj, 4.1 (2016), 1-16  
<[jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek)>
- Silaban, R. L. S., Sofania Magdalena Siadari, & Butar Butar, M. L. E. F. (2024). Building Creativity And Imagination In Early Childhood Through Picture Story Books. JURNAL TALITAKUM, 3(1), 33-44.  
<https://doi.org/10.69929/talitakum.v3i1.13>
- Silitonga, M., Chindy, & Salwiah. (2023). Meningkatkan Kosakata Anak Usia 3- 4 Tahun Melalui Metode Bercerita. JURNAL TALITAKUM, 2(1), 45-56.  
<https://doi.org/10.69929/talitakum.v2i1.13>
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Suprihatin, E., Antonius Jhonwilson Neno, & Ayu Simanullang. (2023). Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Strategi Discovery Learning. JURNAL TALITAKUM, 2(1), 26-38.  
<https://doi.org/10.69929/talitakum.v2i1.8>
- Susanti, Hevi, 'Representasi Konsep Diri Orangtua Yang Memiliki Anak Autis', Jurnal Ilmu Komunikasi, 5.1 (2014)
- Suyanto, Slamet, 'Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini' (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005)
- Syukron Al Mubarak, Ahmad Aly, and Amini Amini, 'Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka', Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4.1 (2019), 77  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>

Tambunan, T. A., & Agustina, W. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Mengenalkan Konsep Social Studies Pada Anak Usia Dini. JURNAL TALITAKUM, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v1i1.1>

Wiyani, Novan Ardy, Konsep Dasar PAUD (Yogyakarta: Gava Media, 2016)

Yudha Prawira, Asrori, Eko Prabowo, and Fajar Febrianto, 'Model Pembelajaran Olahraga Renang Anak Usia Dini: Literature Review', Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7.2 (2021), 300-308 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.995>>

Zed, Mestika, Metode Penelitian Kepustakaan (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004)