

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN LOMPAT ANGKA DI KELAS A KB AZ-ZAHRA DESA MOJOWETAN KECAMATAN BANJAREJO KABUPATEN BLORA

Hetin Rahmawati¹, Latifatus Sa'adah², Nur Ihsan³

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Khozinatul Ulum, Blora, Indonesia

² Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Khozinatul Ulum, Blora, Indonesia

³ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Khozinatul Ulum, Blora, Indonesia

zakkazakkiya@gmail.com¹, latifatussaadah@iaikhozin.ac.id², nurihsan@iaikhozin.ac.id³

Kata Kunci:

Kognitif Anak, Lompat Angka, Permainan Anak Usia Dini

Keyword:

Children's Cognitive, Jump Numbers, Early childhood games

ABSTRAK

Kelima aspek perkembangan anak usia dini yakni kognitif, fisik motorik, agama, bahasa dan sosial emosional aspek kognitiflah yang memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Aspek kognitif inilah yang nantinya akan mempengaruhi cara belajar anak. Yang mana setiap anak memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Hal inilah yang memotivasi peneliti untuk menggali bagaimana cara meningkatkan kecerdasan anak tanpa memberikan tekanan atau intimidasi kepada anak yaitu dengan mengemas suatu pembelajaran dalam sebuah permainan lompat angka. adapun jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian diskriptif. Pokok kajian dalam penelitian ini yaitu bagaimana cara memotivasi anak untuk memicu perkembangan kognitif anak di kelas A KB Az-Zahra melalui permainan lompat angka di kelas A KB Az-Zahra. melalui permainan ini anak dapat mengeksplor kemampuan dan mengespresikan apa yang ada dalam angan-angan tanpa adanya paksaan sehingga kognitif anak dapat muncul dengan sendirinya.

ABSTRACT

Of the five aspects of early childhood development, namely cognitive, physical motor, religion, language and social emotional cognitive aspects that have an important role in the implementation of learning. This cognitive aspect will later affect the way children learn. Where every child has a different level of intelligence. This is what motivates researchers to explore how to improve children's intelligence without giving pressure or intimidation to children, namely by packaging learning in a number jumping game. as for the type of research used is a qualitative approach with the type of descriptive research. The subject of the study in this research is how to motivate children to trigger the cognitive development of children in class A KB AZ-ZAHRA through number jumping games. Through this game, children can explore their abilities and express what is in their dreams without coercion so that children's cognitive abilities can emerge by themselves.

PENDAHULUAN

Manusia diciptakan sebagai salah satu makhluk yang sempurna. Yang selalu bertumbuh dan berkembang. Anak usia dini adalah bagian dari manusia yang juga selalu bertumbuh dan berkembang bahkan lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Kualitas perkembangan anak di masa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Pendidikan di suatu lembaga atau di dalam keluarga juga sangat berperan penting dalam perkembangan anak. Mengingat bahwa fungsi pendidikan sebenarnya adalah menumbuh kembangkan kemampuan anak secara utuh¹.

Pemberian stimulasi pendidikan untuk anak usia dini adalah hal sangat penting mengingat 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia dini. Elastisitas perkembangan otak anak usia dini lebih besar pada usia lahir hingga sebelum 8 tahun kedepannya, 20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak. Dan tentu saja bentuk stimulasi yang diberikan harusnya dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Pemberian stimulasi pendidikan yang tepat adalah di dalam lingkungan keluarga.² Yang mana interaksi di dalam keluarga dalam kehidupan sehari-hari bisa dijadikan sebagai ladang untuk memperoleh pendidikan bagi anak usia dini. Tentunya kedua orang tua sangatlah berperan penting dalam hal ini. Stimulasi tentang hal apapun akan cepat cerna oleh anak.

Perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek diantaranya aspek pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosio emosional, aspek perkembangan bahasa, serta aspek perkembangan moral agama.³ Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di KB Az_Zahra khususnya di kelas A. perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan) yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.⁴

¹ Ramaikis Jawati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi Ii," *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 1, no. 1 (2013): 250–263.

² Novera Dwi Rahmaulina and Dwi Hastuti, "Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Gizi Dan Tumbuh Kembang Anak Serta Stimulasi Psikososial Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia 2-5 Tahun," *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen* 1, no. 2 (2008): 166–176.

³ Khadijah Khadijah et al., "Penggunaan Pasir Warna Dalam Mempengaruhi Perkembangan Nilai Agama Dan Moral, Kognitif, Bahasa, Fisik-Motorik, Dan Sosial-Emosional Usia 4-5 Tahun," *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021): 201–210.

⁴ Khadijah Khadija Dini 2, no. 01 (2018): 82–90.h, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini" (2016).

Kemampuan kognitif ini berisikan akal, pikiran, dan lain-lainnya seperti bahasa, sosial, emosional, moral dan agama. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak dan sebagainya yang intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. oleh karenanya kemampuan kognitif sangat penting bagi kehidupan seseorang dan perlu dibekali dan dikembangkan sedini mungkin.⁵ Melalui berbagai kegiatan, pengalaman dan peristiwa yang anak alami, anak akan mudah mengingat dan merekam apa yang mereka lihat dan mereka alami sehingga anak mendapatkan pengetahuan.

Dari hasil observasi tersebut, maka peneliti ingin menerapkan metode bermain lompat angka yang merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Guru dapat menyesuaikan tema pembelajaran kedalam permainan ini. Permainan lompat angka merupakan permainan yang mudah dipahami, mudah dilakukan dan mengandung pembelajaran pengetahuan.

Anak yang mempunyai kemampuan mendengar dengan baik, maka anak akan memahami maksud dan membuat penafsiran tentang sesuatu hal (Mujib & Rahmawati, 2012). Kemampuan yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak. Kurang bervariasi nya kegiatan di KB Az-Zahra disebabkan oleh guru kurang berani melakukan permainan-permainan baru pada anak serta guru belum memiliki pengetahuan mengenai permainan-permainan yang kreatif untuk anak usia dini. Dengan latar belakang diatas peneliti akan menganalisis pemanfaatan permainan loncat angka di KB Az-Zahra yang berfokus pada aspek kognitif anak.

Kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan). Dalam perkembangan kognitif banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya. Kemampuan mendengar anak usia dini merupakan kemahiran pokok dalam proses mempelajari suatu ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak.⁶

Permainan lompat angka adalah salah satu permainan edukatif berupa kotak persegi yang dibuat secara manual menggunakan kapur tulis atau spidol yang dapat diaplikasikan secara langsung diatas lantai yang dapat mengasah kemampuan anak

⁵ Yesi Novitasari, "Analisis Permasalahan" Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", "PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia

⁶ Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, "Analisis Pengembangan Kognitif Dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai," Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5, no. 2 (2021): 996–1008.

dalam memecahkan ragam masalah dan dapat mengembangkan daya ingat di bidang angka. Cara pengaplikasian lompat angka yaitu dengan membuat beberapa buah kotak persegi yang di tengah-tengahnya di beri angka 1-10. Kemudian anak satu persatu meloncat sesuai dengan angka yang di sebutkan oleh ibu guru. Lompat angka sendiri merupakan permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir atau kemampuan kognitif anak untuk memecahkan masalah.⁷

Lompat angka dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan guru seperti membuat kotak angka di atas kardus bekas, membuat kotak angka dengan buku gambar A3 dan sebagainya. Boleh juga diaplikasikan diatas lantai , diatas balok kayu, di halaman sekolah di dalam kelas atau di lapangan bebas. Inilah kelebihan dari permainan lompat angka bisa di aplikasikan dengan mudah dimana saja. Dimana dalam permainan ini anak tidak hanya memperoleh kesenangan melainkan anak dapat belajar dari alat permainan ini.

Bermain lompat angka dapat dilakukan secara bersama-sama orang tua sehingga mampu merekatkan hubungan antara anak dan orang tua. Bisa dimainkan dengan teman atau ibu guru sehingga makin mempererat tali persaudaraan. Bermain lompat angka memberikan tantangan tersendiri bagi anak, disaat anak kebingungan mencari tiap angka dari susunan angka 1-10 disinilah peran orang tua untuk tetap memotivasi anak agar dia tidak menyerah dan menyelesaikannya sampai selesai. Motivasi orang tua mampu menumbuhkan rasa percaya diri anak, dia akan merasa di perhatikan di pedulikan sehingga dia pasti bisa menyelesaikannya. Rasa percaya diri yang dimiliki anak dapat menambah rasa nyaman pada anak sehingga anak akan lebih aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan lainnya. Seperti dalam (Dewi, Kamid, & Saharudin, 2019) Pada usia 3-4 tahun, anak menyukai kegiatan menyusun benda berdasarkan urutan kecil ke besar. Di usia ini anak telah berada dalam tahap perkembangan berpikir untuk menimbang dan mengukur.⁸

Adapun peneliti yang sudah melakukan penelitian dengan satu tema dengan judul penelitian diatas. (V Heryanti, W Wembrayarli, H Hadiwinarto,2014) Meningkatkan Perkembangan Koknitif Anak Melalui Permainan.⁹yang kedua oleh (YD Arimbi, S Saparahayuningsih, Mona Ardina) Meningkatkan Perkembangan Kognitif

⁷ "Penerapan Pendidikan Budi Pekerti Sebagai Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah: Sebuah Fenomena Dan Realitas," *Jurnal Pendidikan Karakter* 0, no. 3 (2013).

⁸ Arofah Minasari et al., "Perkenalan Dunia Internasional Sebagai Pendidikan Multikultural Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Puzzle," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 2124–2133.

⁹ Vera Heryanti, Wembrayarli Wembrayarli, and Hadiwinarto Hadiwinarto, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)" (Universitas Bengkulu, 2014).

Melalui Kegiatan Mind Mapping.¹⁰ Yang ketiga oleh (K Srianis, NK Suarni, PR Ujianti) Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak.¹¹

METODE

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Yang mana peneliti harus terjun langsung ke lapangan secara aktif untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan untuk penelitian. Dalam metode kualitatif ini alat pengumpul data atau instrument penelitiannya yaitu si peneliti sendiri.¹² Penelitian ini disebut juga penelitian deskriptif atau metode bercerita. Menggambarkan semua keadaan subjek atau objek yang diteliti kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan fakta yang ada sehingga tercipta suatu informasi yang mutakir. Secara singkat metode penelitian kualitatif adalah menunjuk dalam segi alamiah, kualitas, dan tidak mengadakan penghitungan.¹³ Lokasi penelitian ini dilakukan di kelas A KB AZ_ZAHRA Desa Mojowetan Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora Provinsi Jawa Tengah. Yang mana dalam kelas A terdapat 11 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Cara Bermain Loncat Angka anak di KB Az Zahra Blora.

Permainan loncat angka hal-hal yang perlu dipersiapkan adalah kapur tulis, batu bata, sepidol, atau arang yang penting bisa digunakan untuk membuat suatu garis. Cari tempat yang luas, tempat yang jauh dari jalan raya. Adapun cara pelaksanaanya sebagai berikut:

- a. Buatlah garis membentuk kotak persegi menggunakan kapur tulis, batu bata, spidol, atau arang.
- b. Tulislah angka dalam gambar kotak yang sudah tersedia (1-10) atausesuai kebutuhan anak.
- c. Bariskan anak-anak secara horisontal menghadap ke kotak angka.
- d. Biarkan anak mengamati terlebih dahulu letak masing-masing angka.
- e. Panggilah satu persatu anak dan sebutkan salah satu angka dan biarkan anak melompat sesuai dengan angka yang disebutkan ibu guru. Dengan memberikan contoh terlebih dahulu bagaimana cara bermain.

¹⁰ Yurike Dwi Arimbi, Sri Saparayuningsih, and Mona Ardina, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping," *Jurnal Ilmiah Potensia* 3, no. 2 (2018): 119–126.

¹¹ Komang Srianis et al., "Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 2, no. 1 (2014).

¹² Imam Gunawan, "Metode Penelitian Kualitatif," Jakarta: Bumi Aksara 143 (2013).

¹³ Farida Nugrahani and M Hum, "Metode Penelitian Kualitatif," Solo: Cakra Books 1, no. 1 (2014).

- f. Lakukan secara berulang-ulang secara bergantian.

Dalam permainan ini pokok tujuan utamanya adalah melatih daya ingat anak atau kognitif. Selain itu dengan melompat dari kotak satu ke kotak lainnya perkembangan motorik kasarnya akan semakin terbentuk. Kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan dan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord¹⁴. Permainan ini sangat efektif untuk anak-anak terutama yang malas belajar di dalam kelas. Mereka bisa bebas mengeksplor kemampuan dan mengekspresikan imajinasinya sesuka hati.

Keunggulan dari permainan loncat angka ini adalah bisa dilakukan di mana saja artinya area bermain tidak perlu terlalu luas. Cukup dengan beberapa kotak kecil misalnya kotak dari angka 1-10 sudah bisa digunakan untuk bermain. Permainan ini juga bisa dilakukan di dalam atau diluar ruangan. Sesuai dengan rencana pembelajaran yang kami buat permainan loncat angka ini kami lakukan seminggu sekali di hari jumat. Permainan loncat angka ini sudah kami terapkan dari tahun 2021 dengan tujuan untuk meningkatkan motorik kasar dan kognitif anak. Melatih motorik kasar memiliki beberapa tujuan yaitu mampu meningkatkan gerak anak, mampu meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani, mampu bekerjasama sesama teman, menanamkan sikap percaya diri anak, dan juga melatih kedisiplinan anak. Perkembangan fisik, khususnya kemampuan motorik kasar akan meningkat dengan sempurna dalam permainan yang aktif, bebas dan tidak terstruktur¹⁵.

2. Faktor - faktor yang mempengaruhi kognitif anak di KB Az Zahra Blora

Masa Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi kognitif anak :

- a. Peran lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan menyenangkan akan menstimulasi dan menarik minat belajar anak. Termasuk perlakuan guru yang sabar, lemah lembut tidak berkata kasar dan selalu bisa menghibur anak juga dapat membangun spiritual dan kognitif anak sehingga anak nyaman untuk belajar. Menerapkan sistem merdeka belajar bagi anak, artinya guru hanya sebagai motivator dan anak sebagai subjek. Berikan arahan kegiatan yang harus dilakukan oleh anak biarkan mereka mengeksplor kemampuan masing-masing.

- b. Peran lingkungan keluarga

Motivasi dan dukungan dari orang tua juga mempengaruhi minat belajar anak baik di rumah maupun di sekolah. Perlakuan orang tua yang baik dan tidak mengintimidasi yang artinya memberi kesempatan kepada anak

¹⁴ Maria Hidayanti, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 7, no. 1 (2013): 195–200.

¹⁵ Rindu Dwi Malateki Solihin, Faisal Anwar, and Dadang Sukandar, "Kaitan Antara Status Gizi, Perkembangan Kognitif, Dan Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Prasekolah (Relationship between Nutritional Status, Cognitive Development, and Motor Development in Preschool Children)," *Nutrition and Food Research* 36, no. 1 (2013): 62–72.

untuk melakukan hal-hal yang menurut dia benar dapat membangun rasa percaya diri anak sehingga kecerdasan spiritual dan kognitif anak dapat berkembang dengan otomatis. Sebaliknya jika orang tua selalu menerapkan pola asuh yang otoriter atau selalu memaksakan kehendak kepada anak sehingga anak harus selalu mengikuti kemauan orang tua maka kecerdasan anak akan terhambat sehingga pola pikir anak akan terbatas oleh keinginan orang tua. Maka dari itu memberikan kebebasan kepada anak sangatlah penting.

c. Peran lingkungan masyarakat

Adanya dukungan dari berbagai pihak masyarakat baik warga maupun perangkat desa setempat akan sangat membantu kelancaran proses belajar mengajar di KB Az Zahra. Dukungan tempat, material sarana prasarana maupun dukungan moral dari masyarakatlah sehingga proses belajar mengajar di KB Az Zahra dapat terlaksana dengan lancar. Sebab lingkungan masyarakat adalah suatu medan yang cocok untuk menerapkan semua ilmu yang di dapat dari lingkungan sekolah dan dari lingkungan keluarga.

SIMPULAN

Pengembangan aspek kognitif atau kecerdasan anak sangat efektif dilakukan dengan mengemas suatu pembelajaran menjadi sebuah permainan yang menyenangkan yaitu dengan permainan loncat angka. Dengan permainan ini daya ingat anak akan lebih tajam sebab dia melihat dan sekaligus mempraktekan apa yang diucapkan oleh ibu gurunya secara berulang-ulang dan tanpa disadari mereka akan hafal berbagai macam angka dengan sendirinya. Selain itu perkembangan fisik motorik kasar anak dapat terbentuk semakin kuat dengan meloncat dan bergerak sesuka hatinya. Dengan perasaan hati yang gembira pembelajaran akan semakin mudah di serap oleh anak. Dalam proses belajar mengajar dalam suatu lembaga tentu tidak luput adanya berbagai macam faktor pendukung diantaranya adalah faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan keluarga, dan faktor lingkungan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbi, Yurike Dwi, Sri Saparahayuningsih, and Mona Ardina. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping." *Jurnal Ilmiah Potensi* 3
- Dini, Jurnal Pendidikan Anak Usia. "Analisis Pengembangan Kognitif Dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5
- Gunawan, Imam. "Metode Penelitian Kualitatif." *Jakarta: Bumi Aksara* 143 (2013).
- Heryanti, Vera, Wembrayarli Wembrayarli, and Hadiwinarto Hadiwinarto. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)." *Universitas Bengkulu*, 2014.

- Hidayanti, Maria. "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 7
- Jawati, Ramaikis. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi Ii." *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*
- Khadijah, Khadijah. "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini" (2016).
- Khadijah, Khadijah, Yusnaili Budianti, Titis Agung Dwi Anjani, and Maisarah Maisarah. "Penggunaan Pasir Warna Dalam Mempengaruhi Perkembangan Nilai Agama Dan Moral, Kognitif, Bahasa, Fisik-Motorik, Dan Sosial-Emosional Usia 4-5 Tahun." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*
- Minasari, Arofah, Dyah Indraswati, Andrik Purwasito, and Ignatius Agung Setiawan. "Perkenalan Dunia Internasional Sebagai Pendidikan Multikultural Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Puzzle." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5
- Novitasari, Yesi. "Analisis Permasalahan" Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2
- Nugrahani, Farida, and M Hum. "Metode Penelitian Kualitatif." *Solo: Cakra Books* 1, no. 1 (2014).
- Rahmaulina, Novera Dwi, and Dwi Hastuti. "Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Gizi Dan Tumbuh Kembang Anak Serta Stimulasi Psikososial Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia 2-5 Tahun." *Jurnal Ilmu Keluarga \& Konsumen* 1
- Solihin, Rindu Dwi Malateki, Faisal Anwar, and Dadang Sukandar. "Kaitan Antara Status Gizi, Perkembangan Kognitif, Dan Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Prasekolah (Relationship between Nutritional Status, Cognitive Development, and Motor Development in Preschool Children)." *Nutrition and Food Research* 36
- Srianis, Komang, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, and S Psi. "Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 2, no. 1 (2014).
- Penerapan Pendidikan Budi Pekerti Sebagai Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah: Sebuah Fenomena Dan Realitas." *Jurnal Pendidikan Karakter* 0, no. 3 (2013).