



Penerapan Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Di TK PKK Desa Penedagandor

Yayuk Nurhidayatul Laili^{1*}, Ika Rachmayani^{2*}, Aulia Dwi Amalina Wahab^{3*}

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

DOI:

Article Info

Received:

Revised:

Accepted:

Correspondence:

Phone:

Abstrak; Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PKK Desa Penedagandor melalui kegiatan bermain playdough. Berdasarkan pengamatan awal, kemampuan kognitif anak masih rendah, terutama dalam mengenal bentuk, warna, pola, dan berpikir logis. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 23 anak. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat dari 42,18% pada tahap pra siklus menjadi di atas 80% pada siklus II dengan kategori *Berkembang Sangat Baik*. Dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* merupakan kegiatan yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Keywords: playdough, kemampuan kognitif, anak usia dini, penelitian tindakan kelas

Citation:

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting karena menjadi fondasi bagi perkembangan anak pada jenjang selanjutnya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini ditujukan untuk anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian serius adalah perkembangan kognitif.

Kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing*, yang berarti mengetahui. Kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk memahami sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan (Fahrudin, 2022). Selain itu, kognitif juga diartikan sebagai proses berpikir yang mencakup kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Mardiana, 2022). Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan supaya anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancainderanya (Ramdayani, 2020).

Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami konsep, memecahkan masalah, serta mengolah informasi dari lingkungan sekitarnya. Pada anak usia dini, pengembangan kemampuan kognitif sebaiknya dilakukan melalui kegiatan bermain, karena bermain merupakan cara belajar yang paling alami dan menyenangkan bagi anak

Kognitif bukan suatu yang bisa berkembang dengan sendirinya tanpa ada faktor lain yang mempengaruhinya. Perkembangan kognitif ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor hereditas, kesehatan dan lingkungan. Lingkungan mampu memberikan berbagai macam rangsangan dan pengalaman yang memungkinkan anak untuk mengembangkan skema-skema kognitif, yakni struktur mental yang digunakan untuk merespon dunia sekitar. Perkembangan kognitif anak akan dibentuk melalui interaksi mereka dengan lingkungan sekitar (Mukhlisah, 2020). Oleh karena itu, kualitas perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperoleh sejak dini dari lingkungan sekitarnya (Febrianti, 2023)

Salah satu permainan yang sangat disenangi oleh anak yaitu *playdough*. *Playdough* merupakan kegiatan yang sangat cocok bagi anak. Dengan memiliki tekstur yang lunak, lembut, mudah di remas, dan mudah di bentuk, (Einon, 2004). *Playdough* merupakan media yang tidak hanya merangsang kreativitas dan motorik halus,

Email:

tetapi juga membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan mengenal bentuk serta warna.

Hasil observasi awal di TK PKK Desa Penedagandor menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B masih belum berkembang secara optimal. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk, warna, dan pola, serta kurang mampu mengikuti instruksi sederhana secara konsisten. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih kurang memanfaatkan media bermain yang dapat merangsang keterlibatan aktif anak.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah playdough. Playdough memiliki tekstur yang lunak, mudah dibentuk, dan berwarna-warni sehingga dapat menarik minat anak untuk bereksplorasi. Melalui kegiatan bermain playdough, anak dapat belajar mengenal bentuk, warna, ukuran, serta melatih kemampuan berpikir logis dan kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa permainan *playdough* membantu anak memahami konsep dasar secara konkret melalui aktivitas membentuk huruf, angka, dan pola (Rahmadanti, 2023). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan *Playdough* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK PKK Desa Penedagandor". Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan permainan *playdough* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PKK Desa Penedagandor.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model penelitian Kurt Lewin yang terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II dengan 2 kali pertemuan serta dengan alokasi waktu masing-masing 60 menit, dengan pendekatan kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Penelitian dilaksanakan di TK PKK Desa Penedagandor pada semester ganjil tahun ajaran 2025 pada anak kelompok B. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B sedangkan untuk sampelnya adalah anak kelas B yang terdiri dari 23 orang anak, 11 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Kelas ini dipilih karena sebagian besar anak memiliki kemampuan kognitif yang masih rendah, terutama dalam hal memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan media *playdough*. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan kegiatan bermain *playdough* sesuai dengan rencana yang telah disusun. Observasi dilakukan untuk mengamati perkembangan kemampuan kognitif anak selama kegiatan berlangsung, sedangkan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Tahapan ini terus berlangsung sampai suatu permasalahan dianggap selesai yakni mencapai indikator keberhasilan yang sudah direncanakan. Model desain dan tahapan penelitiannya sebagai berikut:

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan penilaian perkembangan kognitif anak. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator perkembangan kognitif anak usia dini sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil capaian kemampuan kognitif anak pada pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B. Sebelum melaksanakan tindakan siklus I dan II, peneliti melakukan observasi awal atau tahap pra siklus terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan sebelum dan setelah pelaksanaan tindakan.

Tindakan Pra Siklus/Observasi Awal

Berdasarkan observasi awal sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa dari 23 anak di kelompok B yang diamati, sebagian besar masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 42,18%.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Menggunakan Permainan *Playdough* Pra Siklus Pertemuan 1

No	Inisial Anak	Skor Anak	Persentase %	Kategori
1	AM	43	41,34	MB
2	AZK	43	41,34	MB
3	AI	42	40,38	MB
4	AAH	44	42,30	MB
5	CMT	43	41,34	MB
6	GDD	44	42,30	MB
7	HNA	45	43,26	MB
8	JIH	45	43,26	MB
9	MKI	46	44,23	MB
10	KA	44	42,30	MB
11	KM	42	40,38	MB
12	KBA	42	40,38	MB
13	LBS	41	39,42	MB
14	MRAJ	45	43,26	MB
15	MAFB	46	44,23	MB
16	MAA	44	42,30	MB
17	MNP	43	41,34	MB
18	NN	46	44,23	MB
19	NABAA	46	44,23	MB
20	RAL	41	39,42	MB
21	SDM	42	40,38	MB
22	ZAS	47	45,19	MB
23	KCM	45	43,26	MB
Anak dengan kategori Mulai Berkembang 23 orang				
Persentase ketuntasan klasikal			42,18	MB

Tindakan Siklus I

Berdasarkan data hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I secara keseluruhan diperoleh peningkatan kemampuan kognitif anak dibandingkan dengan tahap pra siklus dengan kategori Mulai Berkembang (MB), dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 51,63% pertemuan 2 dan 63,12% pertemuan 3, namun masih belum memenuhi kriteria atau indikator keberhasilan 80,00%. Hal ini terlihat pada anak yang masih memerlukan bimbingan untuk menyelesaikan soal dalam game dan masih terlihat kaku dalam memainkan cursor pada laptop. Oleh karena itu, peneliti dan guru merasa perlu melakukan tindakan pada siklus II. Agar lebih jelas maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Hubungan Asupan Zat Gizi Makro dan Aktivitas Fisik dengan kadar gula darah sewaktu pada lansia di PSLU Mandalika

Tabel 2. Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Menggunakan Permainan *Playdough* Siklus 1 Pertemuan 2

No	Inisial Anak	Skor Anak	Persentase %	Kategori
1	AM	52	50	MB
2	AZK	52	50	MB
3	AI	51	49,03	MB
4	AAH	52	50	MB
5	CMT	50	48,07	MB
6	GDD	52	50	MB
7	HNA	49	47,11	MB
8	JIH	52	50	MB
9	MKI	51	49,03	MB
10	KA	51	49,03	MB
11	KM	50	48,07	MB
12	KBA	51	49,03	MB
13	LBS	50	48,07	MB
14	MRAJ	52	50	MB
15	MAFB	52	50	MB
16	MAA	52	50	MB
17	MNP	50	48,07	MB
18	NN	51	49,03	MB
19	NABAA	51	49,03	MB
20	RAL	48	46,15	MB
21	SDM	48	46,15	MB
22	ZAS	50	48,07	MB
23	KCM	51	49,03	MB
Anak dengan katagori Mulai Berkembang 23 orang				
Persentase ketuntasan klasikal			51,63	MB

Tabel 3. Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Menggunakan Permainan *Playdough* Siklus 1 Pertemuan 3

No	Inisial Anak	Skor Anak	Persentase %	Kategori
1	AM	67	64,42	BSH
2	AZK	68	65,38	BSH
3	AI	68	65,38	BSH
4	AAH	65	62	BSH
5	CMT	65	62	BSH
6	GDD	65	62	BSH
7	HNA	66	63,46	BSH
8	JIH	65	62	BSH
9	MKI	66	63,46	BSH
10	KA	66	63,46	BSH
11	KM	65	48,07	BSH
12	KBA	64	62	BSH
13	LBS	66	61,53	BSH
14	MRAJ	64	63,46	BSH
15	MAFB	62	61,53	BSH
16	MAA	65	59,61	MB
17	MNP	68	62	BSH
18	NN	67	65,38	BSH
19	NABAA	65	64,42	BSH
20	RAL	67	62	BSH
21	SDM	65	64,42	BSH
22	ZAS	66	62	BSH
23	KCM	66	62	BSH
Anak dengan katagori Mulai Berkembang 1 orang				
Anak dengan katagori Berkembangn Sesuai Harapan 22 orang				
Persentase ketuntasan klasikal			63,12	BSH

Tindakan Siklus II

Berdasarkan data hasil pengamatan yang dilakukan secara keseluruhan pada siklus II diperoleh peningkatan kemampuan kognitif anak dibandingkan dengan siklus sebelumnya, terlihat bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain *playdough* menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini tampak dari persentase ketuntasan klasikal yang mencapai 76,83%, pada pertemuan 4 dan 90,05% pada pertemuan 5 dengan kata gori Berkembangn Sangat Baik (BSB). Berikut adalah data hasil pengamatan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak

Tabel 4. Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Menggunakan Permainan *Playdough* Siklus II Pertemuan 4

No	Inisial Anak	Skor Anak	Persentase %	Katagori
1	M	89	85,57	BSH
2	AZK	72	69,23	BSH
3	AI	74	71,15	BSH
4	AAH	73	70,19	BSH
5	CMT	70	67,30	BSH
6	GDD	74	71,13	BSH
7	HNA	72	69,23	BSH
8	JIH	72	69,23	BSH
9	MKI	89	85,57	BSH
10	KA	77	74,03	BSH
11	KM	75	72,11	BSH
12	KBA	89	85,57	BSH
13	LBS	74	71,15	BSH
14	MRAJ	89	85,57	BSH
15	MAFB	89	85,57	BSH
16	MAA	89	85,57	BHS
17	MNP	89	85,57	BSH
18	NN	72	69,23	BSH
19	NABAA	72	69,23	BSH
20	RAL	89	85,57	BSH
21	SDM	89	85,57	BSH
22	ZAS	89	85,57	BSH
23	KCM	71	68,26	BSH
Anak dengan katagori Berkembangn Sesuai Harapan		13 orang		
Anak dengan katagori Berkembang Sangat Baik		10 orang		
Persentase ketuntasan klasikal		76,83%	BSH	

Tabel 5. Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Menggunakan Permainan *Playdough* Siklus II Pertemuan 5

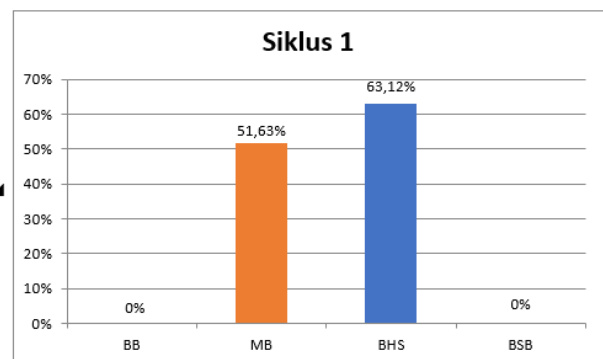
No	Inisial Anak	Skor Anak	Persentase %	Katagori
1	AM	96	92,30	BSB
2	AZK	92	88,46	BSB
3	AI	92	88,46	BSB
4	AAH	92	88,46	BSB
5	CMT	92	88,46	BSB
6	GDD	89	85,57	BSB
7	HNA	93	89,42	BSB
8	JIH	90	86,53	BSB
9	MKI	92	88,46	BSB
10	KA	94	90,38	BSB
11	KM	92	88,46	BSB
12	KBA	95	89,42	BSB
13	LBS	96	92,30	BSB
14	MRAJ	94	90,38	BSB
15	MAFB	92	88,45	BSB
16	MAA	95	91,34	BSB
17	MNP	95	91,34	BSB
18	NN	95	91,34	BSB
19	NABAA	98	94,23	BSB
20	RAL	95	91,34	BSB
21	SDM	95	91,34	BSB
22	ZAS	95	91,34	BSB
23	KCM	95	91,34	BSB
Anak dengan katagori Berkembangn Sangat Baik		23 orang		
Persentase ketuntasan klasikal		90,05	BSB	

Berikut adalah table dan grafik rekapitulasi dan hasil perbandingan peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B melalui penerapan permainan *playdough* pada tahap siklus I dan siklus II.

Tabel 4. Tabel Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalu Penerapan Permainan *Playdough* Siklus I

	BB	MB	BSH	BSB
Siklus I	0%	51,63%	63,12%	0%

Berdasarkan rekapitulasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif pada Siklus I. Persentase kemampuan anak meningkat dari 51,63% pada pertemuan 2 dengan kategori Mulai Berkembang (MB) menjadi 63,12% pada pertemuan 3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *playdough* sudah mulai memberikan dampak positif, namun belum cukup kuat untuk mencapai target keberhasilan 80%. Anak masih memerlukan pendampingan dan pengulangan dalam memahami langkah-langkah pembelajaran. Bila digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

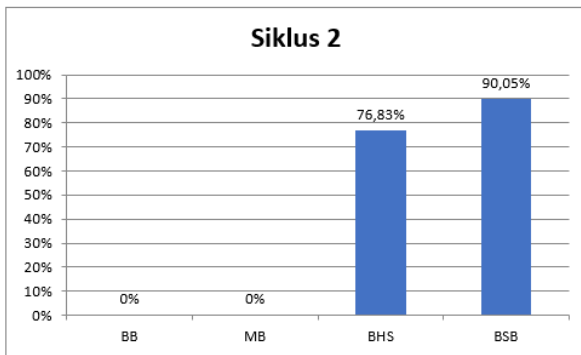


Gambar 1. Persentase Perbandingan Penilaian, Siklus I pertemuan 2 dan 3

Tabel 4. Tabel Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalu Penerapan Permainan *Playdough* Siklus II

	BB	MB	BHS	BSB
Siklus 2	0%	0%	76,83%	90,05%

Pada tabel rekapitulasi siklus II memperlihatkan peningkatan yang sangat signifikan setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II. Kemampuan kognitif anak meningkat dari 76,83% (kategori Berkembang Sesuai Harapan/BSH) menjadi 90,05% (kategori Berkembang Sangat Baik/BSB). Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan pada Siklus II berhasil dan penerapan *playdough* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Bila digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 2. Persentase Perbandingan Penilaian, Siklus II pertemuan 4 dan 5

Pembahasan

Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan *playdough* menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang bersifat konkret dan menyenangkan sangat efektif untuk anak usia dini. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan benda-benda konkret.

Melalui kegiatan bermain *playdough*, anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi, berimajinasi, dan memecahkan masalah secara mandiri. Keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal.

Selain itu, peran guru dalam memberikan pendampingan, arahan, dan stimulasi selama kegiatan bermain sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai pengamat, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu anak dalam proses belajar.

Hasil pelaksanaan penelitian dalam penerapan permainan *playdough* di kelas B1 pada setiap siklus terlaksana dengan maksimal. Penerapan permainan *playdough* ini dilakukan dalam 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian diawali dengan menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, menyiapkan RPPH dan sebagainya, serta melaksanakan refleksi dan evaluasi dari hasil pembelajaran. Hal ini sejajar dengan pendapat yang mengatakan tahap penelitian tindakan kelas terdiri dari tahap perencanaan, pengamatan, dan refleksi (Utomo & Prayoga, 2024)

Setelah diterapkan kegiatan bermain *playdough* pada siklus I, terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dari 42,18% menjadi 51,63% pada pertemuan pertama dan meningkat lagi menjadi 63,12% pada pertemuan kedua dengan kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)*. Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai terbiasa dengan media pembelajaran yang digunakan, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan. Namun, peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80%. Oleh karena itu, peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan memperbaiki strategi di siklus II dengan menambahkan variasi kegiatan, seperti mengelompokkan bentuk, mengurutkan warna, dan membuat pola sederhana menggunakan *playdough*.

Hasil tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada pertemuan ketiga, kemampuan kognitif anak mencapai 76,83%, dan pada pertemuan keempat meningkat menjadi 90,05% dengan kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)*. Peningkatan sebesar 13,22% dari siklus sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan permainan *playdough* memberikan pengaruh yang positif dan efektif terhadap perkembangan kognitif anak. Anak

menjadi lebih mampu berpikir logis, mengenal konsep bentuk dan warna, serta dapat memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Pada siklus I, hasil observasi terhadap guru juga menunjukkan pencapaian 76,92% (kategori cukup baik). Beberapa aspek masih perlu ditingkatkan, terutama dalam memberikan bimbingan dan pendampingan aktif selama anak bermain. Setelah dilakukan refleksi, guru memperbaiki pendekatan pembelajaran pada siklus II, seperti memberikan arahan lebih jelas, memperbanyak interaksi dengan anak, dan memberikan kesempatan eksplorasi yang lebih luas. Hasilnya, 10 dari 10 indikator kegiatan pembelajaran berhasil dicapai dengan persentase 100%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *playdough* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PKK Desa Penedagandor. Peningkatan yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II membuktikan bahwa pembelajaran yang berbasis bermain mampu membuat anak belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Anak-anak menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, mampu berpikir logis, memahami konsep warna, bentuk, dan ukuran, serta dapat mengelompokkan dan mengurutkan benda dengan benar. Berdasarkan hasil yang diperoleh, indikator keberhasilan penelitian ($\geq 80\%$) telah tercapai dengan sangat baik, sehingga penelitian ini dianggap berhasil tanpa perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan *playdough* hal ini dapat dibuktikan dengan nilai persentase ketuntasan klasikal pada tahap pra siklus hanya mencapai 42,18 % kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 51,63% pada pertemuan 2 dan 63,12% pada pertemuan 3, namun masih belum mencapai indikator keberhasilan 80,00%. Oleh karena itu, dilanjutkan ke siklus II dan meningkat mencapai 76,83%, pada pertemuan 4 dan 90,05% pada pertemuan 5 dengan kata gori Berkembang Sangat Baik (BSB) serta mampu mencapai indikator keberhasilan 80,00%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *playdough* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PKK Desa Penedagandor. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam mengenal bentuk, warna, pola, serta berpikir logis yang berkembang secara bertahap dari pra siklus hingga siklus II.

Permainan *playdough* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah TK PKK Desa Penedagandor yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta para pendidik khususnya guru kelas Biru kelompok B maupun skripsi ini dengan baik. Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapatkan imbalan yang setimpal.

Daftar Pustaka

- Adityasari. (2013). *Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Almanda. (2020). Pengaruh permainan playdough terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 45–52.
- (2007). *Pedoman Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Jatmika, Y. (2012). *Permainan Edukatif Anak*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Panduan Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Kemendikbud.
- Piaget, J. (2010). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.