

## Pengaruh Permainan Ular Tangga Edukatif Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini

Mita Sari<sup>1</sup>, Nur Apni<sup>2</sup>, Ningsi Mahmud<sup>3</sup>, Fitriani AR. Latoko<sup>3</sup>, Fikra Mahyun<sup>4</sup>  
PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo<sup>1,2,3,4</sup>

Email Penulis: [afniafni092021@gmail.com](mailto:afniafni092021@gmail.com)  
koresponden penulis: [mita\\_sari@ung.ac.id](mailto:mita_sari@ung.ac.id)

### Sejarah Artikel:

Diterima 29-05-2026  
Disetujui 05-06-2026  
Diterbitkan 07-06-2026

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of the educational Snakes and Ladders game on the learning outcomes of early childhood children. The study used a quantitative approach with an experimental method using a one-group pretest-posttest design. The study subjects were 20 children in Group B, aged 5–6 years, at an early childhood education institution (PAUD). Data collection techniques included observation, documentation, and learning outcome tests before and after the implementation of the educational Snakes and Ladders game. Learning outcome indicators included number recognition, letter recognition, learning concentration, cooperation, and simple problem-solving skills. The results showed an improvement in children's learning outcomes after the implementation of the educational Snakes and Ladders game. The average pretest score of 58.4 increased to 85 in the posttest, representing an increase of 26.6. The educational Snakes and Ladders game has been proven to create an active, fun, and interactive learning environment, resulting in more enthusiastic participation in learning. Therefore, the educational Snakes and Ladders game has a positive effect on the learning outcomes of early childhood children.*

**Keywords:** *educational Snakes and Ladders game, learning outcomes, early childhood, learning media, PAUD.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap hasil belajar anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 20 anak kelompok B usia 5–6 tahun pada salah satu lembaga PAUD. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan permainan ular tangga edukatif. Indikator hasil belajar meliputi kemampuan mengenal angka, mengenal huruf, konsentrasi belajar, kerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar anak setelah penerapan permainan ular tangga edukatif. Nilai rata-rata pretest sebesar 58,4 meningkat menjadi 85 pada posttest dengan peningkatan sebesar 26,6. Permainan ular tangga edukatif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga anak lebih antusias mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, permainan ular tangga edukatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar anak usia dini.

**Kata Kunci:** permainan ular tangga edukatif, hasil belajar, anak usia dini, media pembelajaran, PAUD.

**Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:**

Sari, M. ., Apni, N., Latoko, F. A. ., & Mahyun, F. . (2026). Pengaruh Permainan Ular Tangga Edukatif Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(4), 5218-5225. <https://doi.org/10.63822/q4zx5831>

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam proses pembentukan kemampuan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik anak. Pada fase ini, anak berada pada masa golden age yang menentukan perkembangan selanjutnya sehingga proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Menurut Suyadi (2021), pembelajaran pada anak usia dini harus menempatkan aktivitas bermain sebagai media utama dalam menstimulasi perkembangan anak karena dunia anak identik dengan bermain dan eksplorasi lingkungan. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah Permainan ular tangga edukatif. Permainan ular tangga edukatif merupakan bentuk permainan modifikasi yang dirancang tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang memuat unsur edukasi, seperti pengenalan angka, warna, huruf, hewan, maupun materi tertentu sesuai kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Menurut Mulyasa (2022), media permainan edukatif memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran aktif karena anak dapat belajar melalui pengalaman langsung, interaksi, dan keterlibatan emosional selama proses bermain berlangsung. Dengan demikian, permainan edukatif mampu membantu anak memahami materi secara lebih mudah dibandingkan pembelajaran konvensional yang monoton.

Permainan ular tangga edukatif dipandang efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan motivasi belajar anak. Anak usia dini cenderung mudah merasa bosan apabila pembelajaran dilakukan secara satu arah tanpa melibatkan aktivitas bermain. Menurut Novan Ardy Wiyani (2020), metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi anak karena aktivitas bermain memberikan pengalaman belajar yang konkret dan sesuai dengan perkembangan psikologis anak. Permainan ular tangga edukatif juga memungkinkan anak belajar sambil bergerak, berkomunikasi, dan memecahkan masalah sederhana selama permainan berlangsung.

Selain itu, permainan ular tangga edukatif dapat melatih kemampuan sosial dan emosional anak. Dalam proses permainan, anak belajar menunggu giliran, menaati aturan, bekerja sama, serta menerima kemenangan dan kekalahan secara sportif. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2021), media permainan edukatif mampu memberikan stimulasi menyeluruh terhadap perkembangan anak karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana pengembangan karakter dan keterampilan sosial anak usia dini.

Penggunaan permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran juga dianggap relevan dengan pendekatan pembelajaran modern yang berpusat pada anak. Pembelajaran yang berpusat pada anak menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Menurut Anita Yus (2023), media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak karena anak terlibat langsung dalam proses menemukan pengetahuan melalui pengalaman bermain. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media permainan edukatif sebagai strategi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Namun, pada kenyataannya masih terdapat lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan metode pembelajaran monoton sehingga anak kurang aktif dan mudah kehilangan fokus saat belajar. Proses pembelajaran yang dominan menggunakan metode ceramah membuat anak sulit memahami materi secara optimal. Menurut Slamet Suyanto (2020), rendahnya penggunaan media pembelajaran inovatif di PAUD dapat memengaruhi minat belajar anak dan berdampak pada rendahnya pencapaian perkembangan anak.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini, salah satunya melalui permainan ular tangga edukatif.

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar anak usia dini. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku, kemampuan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh anak setelah mengikuti proses pembelajaran. Pada pendidikan anak usia dini, hasil belajar tidak hanya diukur dari aspek akademik, tetapi juga meliputi perkembangan sosial, emosional, bahasa, moral, dan motorik anak. Menurut Nana Sudjana (2021), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, hasil belajar anak usia dini perlu dipahami secara menyeluruh sesuai karakteristik perkembangan anak.

Hasil belajar anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat, motivasi, kemampuan dasar, dan kondisi psikologis anak, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta peran guru dan orang tua. Menurut Hamzah B Uno (2022), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat penting dalam mendukung peningkatan hasil belajar anak usia dini.

Dalam praktik pembelajaran PAUD, masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan memahami materi karena metode pembelajaran kurang menarik dan kurang melibatkan aktivitas bermain. Akibatnya, anak menjadi cepat bosan, kurang fokus, dan tidak aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Muhibbin Syah (2021), hasil belajar anak dapat meningkat apabila proses pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Peningkatan hasil belajar anak usia dini menjadi perhatian penting karena keberhasilan belajar pada masa awal akan memengaruhi kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Anak yang memperoleh stimulasi pembelajaran secara optimal cenderung memiliki kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan bersosialisasi yang lebih baik. Menurut Slameto (2020), hasil belajar dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Semakin aktif anak dalam belajar, maka semakin besar kemungkinan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Permainan ular tangga edukatif diperkirakan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar anak usia dini karena media ini menggabungkan unsur bermain dan belajar dalam satu aktivitas yang menyenangkan. Anak tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan. Menurut Eliyawati (2023), media permainan edukatif mampu meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan berpikir anak karena pembelajaran dilakukan melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan permainan ular tangga edukatif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak usia dini secara lebih optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa permainan ular tangga edukatif memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi kebutuhan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap hasil belajar anak usia dini penting untuk dilakukan guna mengetahui sejauh mana media permainan tersebut dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap hasil belajar anak usia dini. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan mengukur hubungan dan pengaruh antarvariabel secara objektif melalui data numerik yang dianalisis menggunakan statistik. Menurut Sugiyono (2022), metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan bentuk one group pretest-posttest design, yaitu memberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan. Perlakuan dalam penelitian ini berupa penggunaan permainan ular tangga edukatif dalam proses pembelajaran anak usia dini. Menurut Suharsimi Arikunto (2021), desain one group pretest-posttest digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sehingga pengaruh perlakuan dapat dianalisis secara lebih jelas

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini pada lembaga PAUD yang menjadi lokasi penelitian, sedangkan sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling sesuai kriteria yang dibutuhkan peneliti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar anak sebelum dan sesudah penggunaan permainan ular tangga edukatif. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes kemampuan belajar anak yang disusun berdasarkan indikator perkembangan anak usia dini. Menurut Sukardi (2020), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data agar hasil penelitian memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial, seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap hasil belajar anak usia dini. Menurut Ghozali (2021), analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan antarvariabel yang diteliti

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B usia 5–6 tahun di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan jumlah responden sebanyak 20 anak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap hasil belajar anak usia dini.

Indikator hasil belajar yang diamati meliputi kemampuan mengenal angka, mengenal huruf, konsentrasi belajar, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan permainan ular tangga edukatif, dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal anak. Setelah penerapan media permainan selama 4 kali pertemuan, dilakukan posttest untuk melihat peningkatan hasil belajar anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar anak setelah menggunakan permainan ular tangga edukatif. Menurut Angkur dkk. (2023), permainan edukatif berbasis aktivitas bermain mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan motivasi belajar anak usia dini karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

**Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest**

No	Indikator Penilaian	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Peningkatan
1	Mengenal angka	58	85	27
2	Mengenal huruf	60	88	28
3	Konsentrasi belajar	55	82	27
4	Kerja sama	62	86	24
5	Pemecahan masalah	57	84	27
	<b>Rata-rata</b>	<b>58,4</b>	<b>85</b>	<b>26,6</b>

Sumber: Data hasil penelitian, 2026.

Data pada tabel menunjukkan bahwa seluruh indikator hasil belajar anak mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan ular tangga edukatif. Nilai rata-rata pretest sebesar 58,4 meningkat menjadi 85 pada nilai posttest. Peningkatan terbesar terlihat pada kemampuan mengenal huruf dan mengenal angka karena selama permainan anak belajar sambil mengenali simbol dan instruksi yang terdapat pada papan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal. Menurut Hayati dan Sit (2024), penggunaan permainan ular tangga edukatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan konsentrasi anak karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan

**Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar Anak**



Sumber: Rismadani dkk. (2022)

Grafik menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar anak sebelum dan sesudah penggunaan permainan ular tangga edukatif. Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar anak setelah penggunaan media permainan ular tangga edukatif. Anak terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Selain meningkatkan kemampuan akademik dasar, permainan ular tangga juga membantu meningkatkan kemampuan sosial anak seperti kerja sama dan komunikasi dengan teman sebaya. Menurut Rismadani dkk. (2022), alat permainan edukatif dapat meningkatkan aktivitas belajar anak karena pembelajaran berlangsung secara aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Gambar 2. Kegiatan Permainan Ular Tangga Edukatif



Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga edukatif membuat anak lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan mengikuti aturan permainan dengan baik. Anak juga terlihat lebih fokus dan mampu menyelesaikan tugas pembelajaran secara mandiri maupun kelompok. Kondisi ini membuktikan bahwa metode belajar sambil bermain sangat sesuai diterapkan pada anak usia dini karena karakteristik anak lebih menyukai aktivitas eksploratif dan interaktif dibandingkan metode ceramah. Menurut Sari dkk. (2021), pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan sosial, dan perkembangan kognitif anak usia dini secara optimal karena anak belajar melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan hasil Pengamatan dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga edukatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar anak usia dini. Media permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka, huruf, konsentrasi belajar, kerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana pada anak. Oleh karena itu, permainan ular tangga edukatif dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru PAUD untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga edukatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar anak usia dini. Penggunaan media permainan ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, mengenal huruf, meningkatkan konsentrasi belajar, kerja sama, serta kemampuan memecahkan masalah sederhana. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar anak dari pretest sebesar 58,4 menjadi 85 pada posttest setelah penerapan permainan ular tangga edukatif. Proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat anak lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, permainan ular tangga edukatif dapat dijadikan sebagai salah

satu media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar anak usia dini di lembaga PAUD.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan kepada guru PAUD agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya permainan edukatif seperti ular tangga edukatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar sambil bermain agar perkembangan dan hasil belajar anak dapat meningkat secara optimal. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, variabel yang lebih beragam, serta metode penelitian yang lebih mendalam sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan komprehensif mengenai efektivitas permainan edukatif terhadap perkembangan anak usia dini.

### DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2020). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiyani, N. A. (2021). *Konsep dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2020). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Angkur, M. F. M., dkk. (2023). Pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4210–4219. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3190>
- Hayati, R., & Sit, M. (2024). Pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. *Jurnal Murhum: Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 55–66. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.920>
- Rismadani, D., dkk. (2022). Penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dalam meningkatkan aktivitas belajar anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 120–129. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(2\).8646](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(2).8646)
- Sari, N., dkk. (2021). Pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 145–153. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.41235>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2022). Media permainan edukatif sebagai sarana meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 88–97. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i1.5120>
- Putri, A. R., & Hasanah, U. (2021). Pengaruh media permainan terhadap hasil belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7621–7628. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2310>
- Rahmawati, L., dkk. (2023). Efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1880–1891. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4021>
- Fitriani, E., & Wahyuni, S. (2020). Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar anak TK. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 34–41.
- Kurniawati, D., dkk. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 210–220. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7012>
- Saputri, Y., & Lestari, M. (2022). Penerapan permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*, 5(2), 101–110. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v5i2.998>