



Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Pengklasifikasian Benda Alam

Dilla Puspita Sari^{1*},

Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, STAI Madinatun Najah Rengat, Indonesia

Email: dillapupitasr@gmail.com

Dessy Syofiyanti²

Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, STAI Madinatun Najah Rengat, Indonesia

Email: dessysyofiyanti@gmail.com

*Correspondence author

Received: 9 Juni 2025 | Revised: 14 Juli 2025 | Accepted: 20 Juli 2025 | Published

Online: 30 Agustus 2025

© The Author(s) 2022

Abstrak

Perkembangan kognitif merupakan aspek penting dalam masa pertumbuhan anak usia dini, karena berpengaruh langsung terhadap kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Namun, banyak anak usia dini yang mengalami hambatan dalam perkembangan kognitifnya. Salah satu cara yang efektif untuk menstimulasi aspek ini adalah melalui kegiatan bermain yang bermakna, khususnya dengan menggunakan media dari bahan alam. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain klasifikasi benda alam. Penelitian ini menggunakan metode Library Research. Sumber primer yang digunakan adalah hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan topik pembahasan dalam penelitian ini dan beberapa sumber sekunder, seperti buku cetak maupun digital. Analisis data menggunakan metode *Content analysis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain klasifikasi menggunakan media alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam hal mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Anak menjadi lebih aktif, tertarik, dan termotivasi selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media alam terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang konkret dan menyenangkan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Kognitif, anak usia dini, bermain, klasifikasi, media alam

Abstract

Cognitive development is an important aspect in early childhood growth, because it directly affects the ability to think, understand, and solve problems. However, many early childhood children experience obstacles in their cognitive development. One effective way to stimulate this aspect is through meaningful play activities, especially by using media from natural materials. This study aims to improve the cognitive development of early childhood through natural object classification play activities. This study uses the Library Research method.



The primary sources used are research results related to the topic of discussion in this study and several secondary sources, such as printed and digital books. Data analysis uses the Content analysis method. The results of the study show that classification play activities using natural media can improve children's cognitive abilities, especially in terms of grouping objects based on color, shape, and size. Children become more active, interested, and motivated during the learning process. Thus, natural media has proven to be effective as a concrete and fun learning aid in improving the cognitive development of early childhood.

Keywords: *Cognitive, early childhood, play, classification, natural media*

Pendahuluan

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan fondasi penting bagi pembelajaran dan kemampuan berpikir logis di masa depan. Namun, dalam kenyataannya, banyak anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan kognitifnya. Sebagai contoh, penelitian di TK Raisa Pekanbaru menunjukkan bahwa 39% anak usia 4–6 tahun memiliki banyak masalah dalam perkembangan kognitif, sementara 37% lainnya juga mengalami masalah signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak belum mencapai potensi maksimal dalam aspek kognitifnya (Novitasari, 2018).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang diberikan sebelum anak memasuki pendidikan dasar, yakni sejak lahir hingga usia enam tahun. Tujuan utama PAUD adalah memberikan rangsangan pendidikan yang terarah dan menyeluruh untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental anak, sehingga mereka siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Proses pembelajaran pada usia dini sebaiknya dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan, seperti bermain sambil belajar. Hal ini didasari oleh pandangan epistemologis bahwa anak akan lebih mudah menyerap informasi jika kegiatan pembelajaran dikemas dalam suasana yang menggembirakan. Dari sisi aksiologis, pembelajaran juga harus memiliki nilai-nilai kebenaran dan dapat dipertanggungjawabkan, serta selaras dengan budaya, nilai seni, dan agama yang dianut anak (Etivali & Alaika M, 2019).

Aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini yang tercantum dalam peraturan pemerintah No.137 Tahun 2014 meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan

seni. Keenam aspek tersebut sangat penting bagi perkembangan anak usia dini untuk dikembangkan sejak dini. Salah satu aspek perkembangan yang penting dikembangkan adalah aspek perkembangan ini dapat dikembangkan dengan cara mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

Para pakar sering mengatakan bahwa anak adalah dunia bermain. Anak bermain dengan menggunakan mainan yang konkret (nyata). Dengan mainan tersebut anak akan belajar banyak hal seperti warna, ukuran, bentuk besar kecil, berat ringan, kasar halus, selain itu anak juga akan belajar mengelompokkan benda, ciri-ciri benda dan sifat-sifat benda. Kemampuan anak untuk belajar tersebut akan terus terbangun baik saat anak-anak bermain maupun beres-beres setelah bermain (Mukhtar Latif, 2016).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media bahan alam sebagai media pembelajaran, seperti memanfaatkan batu-batuan, pasir, air, daun-daunan, tanaman, bamboo, biji-bijian dan lain-lain. Banyak media yang terdapat dilingkungan alam sekitar anak yang dapat digunakan sebagai media atau alat peraga untuk kegiatan pembelajaran anak. Pemanfaatan media alam dapat memberikan pengalaman yang nyata kepada anak, pembelajaran menjadi lebih konkret, dan tidak verbalistik, sehingga anak lebih mudah menyerap pengetahuan (Kurniasari et al., 2018). Kemampuan mengklasifikasikan benda sangat penting untuk dikembangkan, kemampuan mengklasifikasikan benda diperlukan agar anak memiliki pengetahuan untuk mengenal dan membedakan benda-benda yang ada dilingkungan sekitarnya.

Kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini diantaranya mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: bentuk, ukuran, jenis, dan lain-lain. Menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, dan tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu: mengenal perbedaan besar-kecil, banyak-sedikit panjang-pendek, tebal-tipis, kasar-halus, berat ringan, jauh-dekat, sama dan tidak sama: serta menyusun benda dari besar-kecil (Ramadhan & Sofia, 2018). Salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran klasifikasi adalah dengan memanfaatkan media dari bahan-

bahan alam, seperti batu, daun, pasir, air, biji-bijian, dan benda-benda lain di lingkungan sekitar. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna bagi anak karena bersifat nyata dan mudah dijangkau, sehingga pembelajaran tidak bersifat verbalistik semata (Kurniasari et al., 2018). Namun dalam praktiknya, pembelajaran klasifikasi seringkali disampaikan dengan cara yang monoton, seperti melalui cerita atau gambar saja. Hal ini menyebabkan anak kurang tertarik dan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, penggunaan media yang konkret dan menarik sangat dibutuhkan agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan eksplorasi alam sebagai media pembelajaran klasifikasi. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman nyata, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar anak, memudahkan mereka memahami perbedaan antar benda, serta meningkatkan kemampuan berpikir logis sejak dini. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan membuktikan efektivitas kegiatan bermain klasifikasi dengan menggunakan benda-benda alam dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pustaka (*library research*), yakni penelitian yang obyek kajiannya menggunakan data pustaka berupa hasil penelitian dan buku-buku sebagai sumber datanya. Penelitian ini dilakukan dengan membaca, menelaah, dan menganalisis dari berbagai sumber buku dan hasil penelitian yang memiliki topik pembahasan serupa. Sumber primer yang digunakan adalah beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan topik pembahasan dalam penelitian ini. Serta beberapa sumber sekunder, seperti buku, surat kabar baik cetak maupun digital. Analisis data dengan menggunakan metode Content analysis, Analisis data dengan menggunakan metode deduktif dan Content analysis.

Hasil dan Pembahasan

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Secara sederhana, kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Kemampuan Kognitif adalah menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Jadi Kemampuan Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Sedangkan menurut Depdiknas kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan (Nurkhasanah, 2019). Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi:

- 1) Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- 2) Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat.
- 3) Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Permendikbud No. 137 Tahun 2014).

Agar pencapaian perkembangan anak dapat optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua, dan akses layanan PAUD yang bermutu. Dalam tahap perkembangan kognitif, anak usia dini 0-6 tahun masuk pada tahap sensori motor dan pra operasional (Rahman, 2009) (Nur et al., 2020).

b. Faktor Yang **Mempengaruhi** Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Banyak faktor yang dapat memengaruhi kemampuan kognitif, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi kemampuan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut (Izzuddin, 2021):

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Scopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh

lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau factor keturunan.

2) Faktor Lingkungan

Menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya. Lebih lanjut Ki Hajar Dewantoro melengkapi pendapat ini dengan menyebutkan bahwa seseorang dibentuk oleh perpaduan dari dasar dan ajar. Artinya bahwa seorang anak yang sudah memiliki dasar potensi bawaan akan menjadi siapa dan seperti apakah dia juga dipengaruhi oleh factor eksternal berupa ajar atau pengajaran yang diperolehnya dari lingkungan.

3) Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian.

5) Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6) Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen

(menyebar) yang berarti bahwa anusia memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya. Pengembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran.

2. Klasifikasi Benda

a. Pengertian Mengklasifikasi Benda Anak Usia Dini

Mengklasifikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk diajarkan pada anak karena mengklasifikasi merupakan salah satu tahapan awal anak untuk belajar mengenai aturan yang jelas dalam mengelompokkan benda pada saat mengklasifikasi benda. Kemampuan mengklasifikasi tidak tumbuh begitu saja pada diri seseorang, namun perlu dibangun sejak dini. Anak harus sudah mulai diasah kemampuan mengklasifikasi dalam hal yang konkret berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Misalnya, dimulai dari melatih anak mengelompokkan benda-benda di lingkungan sekitar berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan tekstur (Nur et al., 2020).

b. Langkah-Langkah Mengklasifikasi Benda Alam

Dalam melakukan klasifikasi ada beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu (Withasari, 2019):

- 1) Pengenalan karakteristik suatu obyek, sebelum mengklasifikasikan dan menggabungkannya, anak ditunjukkan dulu benda sebagai suatu obyek.
- 2) Mengamati persamaan dan perbedaan suatu obyek, adanya benda yang merupakan obyek, anak bisa melihat persamaan dan perbedaan obyek tertentu.
- 3) Memilih karakteristik untuk dasar dalam mengklasifikasi, seperti bentuk, warna, bau dan sebagainya. Dalam pengembangan kemampuan mengklasifikasikan benda anak akan mengenali beberapa obyek nyata yang ditunjukkan oleh guru. Dalam kegiatan ini, guru mengajak anak untuk mengamati obyek yang ada dan menjelaskan pada anak mengenai obyek tersebut. Setelah anak-anak mengamati obyek yang ditunjukkan oleh guru, kemudian anak diajak untuk memilih obyek yang sama bentuk, warna maupun ukurannya dan anak juga diajak untuk memisahkan obyek yang berbeda bentuk, warna maupun ukurannya. Sehingga anak mampu menyelesaikan kegiatan mengklasifikasi dan

memahami macam- macam obyek tersebut.

3. Aktivitas Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain Bagi Anak Usia Dini

Tahapan Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan. Piaget mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakuka berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang (Nurani & Hartati, 2020).

Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir (Nurani & Hartati, 2020).

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli tentang definisi bermain, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat merangsang kreativitas serta daya fikir anak secara optimal tanpa anak tersebut merasa terpaksa untuk melakukannya. Kegiatan bermain untuk anak- anak dapat memberi pelajaran atau pengalaman bagaimana beradaptasi baik itu dengan lingkungan, orang lain, maupun dengan dirinya sendiri. Dalam kegiatan bermain anak-anak tidak sungguh-sungguh, melainkan bertindak sesuai perannya, akan tetapi walaupun demikian bermain merupakan suatu hal yang serius bagi mereka (Priyanto, 2014).

b. Tahapan Bermain untuk Anak Usia Dini

Bermain memiliki beberapa tahapan, berikut tahapan bermain menurut ((Ardini & Lestarinigrum, 2018) adalah sebagai berikut:

1) Tahapan Penjelajahan (*Exploration Stage*)

Berupa kegiatan mengenal objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat

merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihinya

2) Tahapan Mainan (*Toy Stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat mainannya. Biasanya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3) Tahapan Bermain (*Play Stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah dan bermain dengan alat permainan yang lama kalamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya anak suka sekali dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal.

c. Karakteristik Bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain mempunyai karakteristik yang sangat esensial. Menurut (Andayani, 2021), karakteristik dari bermain yaitu:

- 1) Fhfh Bermain didorong oleh motivasi intrinsik, maksudnya yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatannnnnya itu sendiri, bukan faktor-faktor luar yang bersifat ekstrinsik. Misalnya dorongan dari orang tua, untuk mendapatkan hadiah, dan sebagainya.
- 2) Bermain itu bersifat aktif dan bebas dapat diikuti oleh siapa saja, maksudnya bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya dan terbuka dapat diikuti oleh siapa saja tanpa ada paksaan dan anak yang bermain memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya.
- 3) Bermain itu menyenangkan, maksudnya bermain bisa memberikan perasan-perasan positif bagi pelakunya, artinya semakin aktivitas itu menyenangkan maka hal tersebut semakin merupakan bermain.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini merupakan aspek utama dalam membentuk kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Kemampuan ini tidak terbentuk secara instan, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal seperti hereditas, bakat, dan kematangan, maupun eksternal seperti lingkungan, pembentukan, dan pengalaman belajar. Salah satu pendekatan yang efektif untuk mengembangkan aspek kognitif ini adalah melalui kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan menggunakan media benda alam. Kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan karakteristik tertentu seperti warna, bentuk, dan ukuran merupakan salah satu bentuk aktivitas yang dapat merangsang daya pikir anak secara konkret. Penggunaan media dari bahan-bahan alam dalam proses bermain tidak hanya membantu anak dalam mengenal lingkungan sekitar, tetapi juga memperkuat kemampuan daya berfikir dan analisis mereka sejak dini. Dengan demikian, integrasi antara bermain dan pembelajaran melalui media alam dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini secara optimal, sambil tetap memperhatikan kebutuhan dan karakteristik perkembangan mereka.

Daftar Pustaka

- Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan* [Http://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/87](http://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/87)
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (P. 90).
- Etivali, A. U. Al, & Alaika M, B. Kurnia Ps. (2019). Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal :Penelitian Medan Agama*, 10(2), 212–237.
- Izzuddin, A. (2021). E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Oktober*, 3(3), 542–557. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Kurniasari, I., Sasmiati, S., & Haenilah, E. Y. (2018). Penggunaan Media Alam Sekitar Dan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak*. [Core.Ac.Uk. https://core.ac.uk/download/pdf/294953107.pdf](https://core.ac.uk/download/pdf/294953107.pdf)
- Mukhtar Latif, D. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*.

- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/Paudlectura.V2i01.2007>
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.24246/J.Js.2020.V10.I1.P42-50>
- Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Books.Google.Com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Hm38dwaaqbaj&oi=fnd&pg=pa1&dq=%22yuliani+Nurani%22&ots=82_9nuupch&sig=Hct41plaqzeh6oaa_Dcvsv4xzdg
- Nurkhasanah, I. (2019). *Kemampuan..., Iin Nurkhasanah, Fkip Ump, 2015 Upaya Meningkatkan*. 7–27.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. In *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*.
- Ramadhan, S. Z. N., & Sofia, A. (2018). Mengembangkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Anak Usia Dini Melalui Bermain Bahan Alam. In *Jurnal Pendidikan Anak*. Core.Ac.Uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/294953231.pdf>
- Withasari, Y. (2019). Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Mengklasifikasi Pada Anak Usia Dini. *Noura: Jurnal Kajian Gender*, 3(2), 21–41. <https://doi.org/10.32923/Nou.V3i2.1046>