

## IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF DAN SOSIAL ANAK USIA DINI

Masdiana Maula<sup>1</sup>, Rukiah<sup>2</sup>, Ity Rukiyah<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Jl. KH. Abul Hasan, Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia  
Email: [masdianamaula321@gmail.com](mailto:masdianamaula321@gmail.com)

---

### Article History

Received: 25-11-2024

Revision: 14-12-2024

Accepted: 16-12-2025

Published: 23-12-2025

**Abstract.** This research aims to describe the implementation of play methods in stimulating the cognitive and social abilities of young children. The research was conducted using a descriptive qualitative approach. The research subjects consisted of 17 Buah Hati Kindergarten children aged 5-6 years, who were selected using a purposive sampling technique based on the children's involvement in play activities designed by the teacher. Data was collected through observation, interviews and documentation, then analyzed using the Miles, Huberman and Saldana model including data collection, data condensation, data presentation and conclusion drawing, with triangulation validation techniques and sources. The results of the research show that play activities that are applied systematically, such as playing with blocks, stick men, making weapons from banana stems, and matching pictures of flags, make a significant contribution to children's development. Block games train logic, creativity and problem-solving skills. Stick man games hone creativity and critical thinking skills through discussion and collaboration. The activity of making weapons from banana stems fosters imagination, gross motor coordination and cooperation, while the flag matching game improves memory, symbol recognition and social interaction. The conclusion of this research confirms that play methods, if well designed and relevant, can be an effective learning strategy in supporting the cognitive and social development of early childhood.

**Keywords:** Play Methods, Cognitive Abilities, Social Abilities

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode bermain dalam menstimulasi kemampuan kognitif dan sosial anak usia dini. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 17 anak TK Buah Hati usia 5-6 tahun, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan keterlibatan anak dalam kegiatan bermain yang dirancang oleh guru. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana meliputi pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, dengan validasi triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang diterapkan secara sistematis, seperti permainan balok, stick man, membuat senjata dari pelepah pisang, dan mencocokkan gambar bendera, memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan anak. Permainan balok melatih logika, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Permainan stick man mengasah kreativitas serta kemampuan berpikir kritis melalui diskusi dan kolaborasi. Aktivitas membuat senjata dari pelepah pisang memupuk imajinasi, koordinasi motorik kasar, dan kerja sama, sementara permainan mencocokkan gambar bendera meningkatkan daya ingat, pengenalan simbol, serta interaksi sosial. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa metode bermain, jika dirancang dengan baik dan relevan, dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini.

**Kata Kunci:** Metode Bermain, Kemampuan Kognitif, Kemampuan Sosial

---

**How to Cite:** Maula, M., Rukiah., & Rukiyah, I. (2024). Implementasi Metode Bermain dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif dan Sosial Anak Usia Dini. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 8200-8208. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2218>

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini menjadi fondasi penting dalam kehidupan manusia. Pada usia 0-6 tahun, anak mengalami perkembangan pesat dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan kognitif dan sosial. Kemampuan kognitif berhubungan dengan proses berpikir, seperti memecahkan masalah, memahami konsep, dan meningkatkan daya ingat (Pahrul & Amalia, 2020). Sedangkan kemampuan sosial mencakup keterampilan interaksi, kerja sama, dan empati (Hilda et al., 2024). Masa ini dikenal sebagai *golden age*, di mana stimulasi yang tepat sangat menentukan perkembangan anak di masa mendatang.

Bermain merupakan aktivitas alami yang memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak. Menurut Piaget, bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan memahami dunia sekitarnya. Melalui bermain, anak tidak hanya belajar tentang objek di sekitarnya, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif melalui aktivitas analisis, sintesis, dan evaluasi (Rahmatunnisa & Herviana, 2021). Selain itu, melalui interaksi dengan teman sebaya saat bermain, anak belajar memahami perasaan orang lain dan meningkatkan kemampuan sosialnya. Metode bermain telah lama diakui sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini. Sebagaimana yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menekankan pentingnya pendekatan pendidikan yang menyenangkan bagi anak (Wartoyo, 2022). Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD juga menyatakan bahwa pembelajaran harus berbasis bermain, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini (Rifai, 2018).

Mengenai konteks pembelajaran di PAUD, metode bermain sering digunakan untuk mengenalkan konsep-konsep dasar. Namun, dalam implementasinya, terdapat berbagai tantangan yang dihadapi guru. Beberapa guru masih cenderung menerapkan metode pengajaran konvensional yang kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi (Ade Holis, 2016). Selain itu, kurangnya fasilitas bermain di beberapa lembaga PAUD menjadi kendala dalam penerapan metode bermain yang optimal (Diana et al., 2022). Padahal, penelitian menunjukkan bahwa metode bermain tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga sosial, yang menjadi fondasi penting untuk masa depan anak (Nurhayati et al., 2021). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa metode bermain efektif dalam meningkatkan kemampuan anak. Sebagai contoh, penelitian oleh Santrock menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan bermain konstruktif memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mendapatkan stimulasi tersebut (Nurhayati et al., 2021).

TK Buah Hati sebagai salah satu lembaga PAUD memiliki program bermain yang cukup beragam. Program ini dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Namun, sejauh mana efektivitas program ini dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial anak masih perlu dieksplorasi lebih dalam. Teori Vygotsky tentang *zone of proximal development* (ZPD) juga menjadi dasar penting dalam penelitian ini. Vygotsky menekankan bahwa anak belajar paling efektif ketika berinteraksi dengan lingkungan yang memberikan tantangan sesuai kemampuan anak, dengan bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya (Habsy et al., 2023). Dalam konteks bermain, anak tidak hanya belajar sendiri tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar kolaboratif yang memperkaya kemampuan sosial.

Selain itu, penelitian ini juga didasarkan pada teori Erikson yang menyatakan bahwa usia dini merupakan tahap di mana anak belajar untuk membangun kepercayaan dan otonomi (Fuadia, 2022). Melalui kegiatan bermain kelompok, anak belajar berbagi, berkomunikasi, dan bekerja sama, yang semuanya merupakan keterampilan sosial penting. Dengan kata lain, bermain menjadi media yang tidak hanya mendukung perkembangan kognitif tetapi juga sosial secara bersamaan.

Kesenjangan antara teori dan praktik di lapangan menjadi dasar perlunya penelitian ini. Meskipun berbagai teori dan penelitian sebelumnya mendukung metode bermain, implementasinya di lembaga PAUD masih menghadapi berbagai kendala. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih konkret tentang bagaimana metode bermain dapat diterapkan secara efektif untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan sosial anak usia dini, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan lembaga PAUD untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis bermain.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan implementasi metode bermain dalam menstimulasi kemampuan kognitif dan sosial anak usia dini. Subjek penelitian terdiri dari 17 anak usia 5-6 tahun, yang dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan anak dalam kegiatan bermain yang telah dirancang oleh guru. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2017). Observasi dilakukan selama kegiatan bermain berlangsung untuk merekam interaksi anak, respons terhadap tantangan kognitif, serta dinamika sosial yang terjadi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mendapatkan informasi mendalam tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan bermain. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan guru juga digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara.

Kegiatan bermain yang diamati dipilih berdasarkan tujuan tertentu, seperti melatih logika, daya ingat, kreativitas, dan kerja sama. Proses analisis data dilakukan dengan mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldana yang terdiri dari empat langkah: pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles, 2014). Validasi data dilakukan dengan triangulasi teknik dan sumber, memastikan bahwa hasil penelitian akurat dan dapat dipercaya.

## HASIL

### Permainan Balok

Permainan balok membantu anak-anak mengenali konsep bentuk, ukuran, dan hubungan spasial. Anak-anak belajar menyusun balok dengan logis, membangun struktur, dan memahami stabilitas bangunan. Aktivitas ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan memecahkan masalah. Guru juga mengamati bahwa anak-anak yang awalnya kurang percaya diri mulai berani mencoba dan menyelesaikan tantangan secara mandiri.



**Gambar 1.** Permainan balok

### Permainan Stick Man

Pada permainan ini, anak-anak diajak membuat figur manusia dari stik es krim. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa permainan ini melatih kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Anak-anak juga sering berdiskusi dengan teman mengenai desain figur yang akan dibuat berdasarkan kartu gambar yang telah disediakan, menunjukkan adanya interaksi sosial yang aktif. Guru mencatat bahwa anak-anak belajar berbagi ide, mendengarkan pendapat teman, dan bekerja sama untuk menghasilkan karya yang menarik.



**Gambar 2.** Bermain stik man

### **Membuat Senjata Pahlawan dari Pelelah Pisang**

Kegiatan ini mengajak anak untuk membuat replika senjata seperti pedang atau tameng menggunakan pelepas pisang. Aktivitas ini dirancang untuk merangsang imajinasi, kreativitas, dan keterampilan motorik kasar anak. Selama kegiatan, anak-anak memotong, membentuk, dan menghias pelepas pisang sesuai dengan desain yang mereka pilih. Proses ini memupuk kemampuan berpikir kreatif sekaligus melatih koordinasi mata dan tangan. Guru juga mencatat adanya peningkatan kerja sama di antara anak-anak, di mana mereka saling membantu dalam membentuk senjata atau berbagi bahan. Aktivitas ini sekaligus memperkenalkan anak pada penggunaan bahan alami yang ramah lingkungan, memberikan nilai edukasi tambahan tentang pemanfaatan sumber daya di sekitar.



**Gambar 3.** Membuat senjata pahlawan

### **Permainan Mencocokkan Gambar Bendera**

Dalam permainan ini, anak diminta mencocokkan gambar bendera dengan nama negara. Aktivitas ini efektif meningkatkan kemampuan daya ingat, pengenalan warna, dan kemampuan membaca awal. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak sangat termotivasi untuk menyelesaikan permainan dengan benar, dan beberapa di antaranya bahkan membantu teman yang kesulitan. Permainan ini mendorong semangat kompetisi sehat sekaligus rasa empati dalam kelompok.



**Gambar 4.** Bermain mencocokkan gambar bendera

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa kegiatan bermain tidak hanya menstimulasi kemampuan kognitif anak seperti berpikir logis, pemecahan masalah, dan daya ingat, tetapi juga mendorong kemampuan sosial. Anak-anak belajar berbagi, berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai pendapat teman. Guru mencatat bahwa setelah kegiatan bermain dilakukan secara rutin, interaksi sosial anak menjadi lebih harmonis, dan anak lebih mudah bekerja dalam kelompok. Data dari wawancara juga menunjukkan bahwa guru merasa metode bermain ini membantu mengurangi tekanan dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Anak-anak lebih antusias untuk belajar dan merasa terlibat dalam kegiatan. Dokumentasi berupa foto dan video memperlihatkan anak-anak yang aktif, bersemangat, dan penuh inisiatif selama kegiatan berlangsung.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa metode bermain, ketika dirancang dengan baik dan relevan, dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial anak usia dini. Hal ini mendukung pandangan bahwa bermain tidak hanya merupakan hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang esensial dalam pendidikan anak usia dini.

## **DISKUSI**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain yang diterapkan di TK Buah Hati memberikan dampak positif pada stimulasi kemampuan kognitif dan sosial anak usia dini. Permainan balok, misalnya, membantu anak mengenali konsep bentuk, ukuran, dan ruang, yang sejalan dengan teori Piaget tentang perkembangan kognitif. Piaget menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, dimana anak mulai mengembangkan pemikiran simbolis melalui eksplorasi objek nyata (Khotimah & Agustini, 2023). Dengan menyusun balok menjadi struktur yang stabil, anak-anak melatih kemampuan berpikir logis dan memecahkan masalah. Hal ini juga didukung oleh penelitian Santrock, yang menegaskan bahwa permainan konstruktif meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah anak (Nurhayati et al., 2021).

Permainan stick man yang melibatkan pembuatan figur manusia dari stik es krim memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis. Aktivitas ini sesuai dengan teori Montessori, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun kemampuan kognitif anak (Usman et al., 2024). Diskusi dan kolaborasi selama permainan juga mencerminkan teori Vygotsky tentang *zone of proximal development* (ZPD), dimana anak-anak belajar melalui interaksi dengan teman sebaya (Suardipa, 2020). Penelitian Berk mendukung temuan ini dengan menyebutkan bahwa

permainan berbasis seni mampu meningkatkan komunikasi dan kerja sama anak (Werdiningsih, 2022).

Pada permainan membuat senjata pahlawan dari pelepah pisang, anak-anak diajak untuk berimajinasi dan memanfaatkan bahan alami di sekitar anak. Aktivitas ini tidak hanya merangsang kreativitas tetapi juga memperkenalkan nilai edukasi tentang keberlanjutan. Permainan dramatik memungkinkan anak mengekspresikan ide dan imajinasi sambil menyelesaikan tantangan praktis (Wahyuni & Azizah, 2020). Proses kolaborasi dalam membuat senjata juga meningkatkan keterampilan sosial, seperti berbagi tanggung jawab dan menghargai kontribusi teman.

Permainan mencocokkan nama dengan gambar bendera memberikan stimulasi pada kemampuan daya ingat dan pengenalan simbol anak. Aktivitas ini relevan dengan teori informasi memori, seperti yang dijelaskan oleh Atkinson & Shiffrin yang menyatakan bahwa proses mengingat melibatkan pengkodean, penyimpanan, dan pengambilan informasi (Fadilah et al., 2023). Selain itu, interaksi sosial selama permainan ini mendukung teori Erikson tentang perkembangan psikososial, di mana anak-anak belajar berinteraksi dan bekerja sama (Fuadia, 2022). Permainan berbasis asosiasi, seperti mencocokkan gambar, mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial anak secara bersamaan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan teori dan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa bermain memberikan lingkungan belajar yang kaya untuk perkembangan anak usia dini. Bermain tidak hanya menjadi media untuk stimulasi kognitif tetapi juga melatih anak dalam berinteraksi sosial. Anak-anak belajar berbagi, berkomunikasi, dan bekerja sama melalui permainan yang dirancang secara sistematis. Guru di TK Buah Hati juga memainkan peran penting dalam merancang kegiatan bermain yang relevan dengan kebutuhan perkembangan anak. Bermain adalah pekerjaan anak, dan melalui bermain, anak belajar memahami dunia di sekitarnya. Dengan pendekatan berbasis bermain yang efektif, pembelajaran anak usia dini dapat berlangsung secara menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana metode bermain dapat diimplementasikan secara optimal untuk mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa implementasi metode bermain di TK Buah Hati mampu menstimulasi kemampuan kognitif dan sosial anak usia dini. Permainan balok meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah,

permainan stick man melatih kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, permainan membuat senjata pahlawan merangsang imajinasi serta kerja sama, dan permainan mencocokkan nama dengan gambar bendera memperkuat daya ingat serta kemampuan interaksi sosial anak. Metode bermain terbukti menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa rekomendasi diantaranya:

- Bagi guru; guru disarankan untuk terus mengintegrasikan metode bermain dalam pembelajaran sehari-hari di PAUD. Permainan yang dirancang harus sesuai dengan usia anak dan mencakup berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, sosial, motorik, dan emosional. Guru juga perlu melakukan evaluasi rutin terhadap efektivitas setiap permainan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai.
- Bagi sekolah; sekolah perlu menyediakan fasilitas dan bahan bermain yang memadai, termasuk alat permainan edukatif yang aman dan ramah lingkungan seperti pelepah pisang dan stik es krim. Selain itu, pelatihan bagi guru tentang metode bermain yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis bermain.
- Bagi orang tua; orang tua diharapkan mendukung metode bermain dengan melibatkan anak dalam aktivitas bermain di rumah yang bersifat edukatif. Hal ini dapat membantu memperkuat keterampilan yang telah dikembangkan anak di sekolah dan menciptakan lingkungan belajar yang konsisten.

## REFERENSI

- Diana, D., Pranoto, Y. K. S., & Rumpoko, A. U. T. (2022). Persepsi Guru terhadap Aktivitas Bermain Anak Berkebutuhan Khusus di PAUD Inklusi se-Jawa Tengah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7347–7358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3559>
- Fadilah, A. P., Juwita, F. S., & Mawaddah, N. (2023). Pendekatan Pemrosesan Informasi Kognitif. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 906–912.
- Fuadia, N. (2022). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Dini. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31–47. <https://doi.org/10.53800/wawasan.v3i1.131>
- Habsy, B. A., Rachmawati, A. P., Wiyono, R. F. W. F., & Rakhmanita, A. (2023). Penerapan Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Perkembangan Bahasa Vygotsky dalam Pembelajaran. *Tsaqofah*, 4(1), 143–158. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2143>
- Hilda, Lia Roaina, A. L. & Yassinta A. (2024). Analisis Peran Tari Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 246–254.

- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 909–916. [https://doi.org/10.1142/9789812773678\\_0145](https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145)
- Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i1.196>
- Miles, H. & S. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications.
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4 1(1), 1–13.
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Rahmatunnisa, S., & Herviana, F. (2021). Hubungan Antara Kegiatan Outing Class dengan Kemampuan Kognitif Materi Makhluk Hidup di Sekolah Ramah Anak. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.613>
- Rifai, A. (2018). Pengembangan dan Inovasi Kurikulum 2013 pada Pendidikan Anak Usia Dini di RA Ibnu Aqil Soreang Kabupaten Bandung. *Waladuna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1–10.
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Pembelajaran. *Widyacarya*, 4(1), 79–92. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/widyacarya/article/view/555>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Usman, A. A., Usman, & Azizah, F. P. (2024). Dunia Pendidikan: Epistemologi Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Maria Montessori. *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, 5(1), 31–45.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wartoyo, F. X. (2022). Measuring Merdeka Belajar Correlativity with the National Education System Act No. 20 of 2003 and Pancasila. *Widya Pranata Hukum: Jurnal Kajian dan Penelitian Hukum*, 4(2), 115–126. <https://doi.org/10.37631/widyapranata.v4i2.682>
- Werdiningsih, W. (2022). Implementasi Model Pembelajaran PAUD Berbasis Sentra dan Waktu Lingkaran dalam Meningkatkan Berbagai Aspek Perkembangan Anak. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 3(2), 203–218. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v3i2.101>