

## **Analisis Bibliometrik dalam Permainan untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun**

### **Arin Auliani Hamel**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia (KamDa Serang), Indonesia  
[arinaulianihamel@upi.edu](mailto:arinaulianihamel@upi.edu)

### **Erlita Gunawan**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia (KamDa Serang), Indonesia  
[erlitagunawan@upi.edu](mailto:erlitagunawan@upi.edu)

### **Iklimatul Hasanah**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia (KamDa Serang), Indonesia  
[iklimatulhasanah@upi.edu](mailto:iklimatulhasanah@upi.edu)

### **Nadia Shafira**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia (KamDa Serang), Indonesia  
[nadiashafira07@upi.edu](mailto:nadiashafira07@upi.edu)

### **Sarah Dian Pertiwi**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia (KamDa Serang), Indonesia  
[sarahdianpertiwi@upi.edu](mailto:sarahdianpertiwi@upi.edu)

### **Qhaysah Fara Rahima**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia (KamDa Serang), Indonesia  
[qhaysahrahima@upi.edu](mailto:qhaysahrahima@upi.edu)

### **RR. Deni Widjayatri**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia (KamDa Serang), Indonesia  
[deniwidjayatri@upi.edu](mailto:deniwidjayatri@upi.edu)

**Abstrak** Setiap anak memiliki perkembangan kognitif yang berbeda-beda. Pada penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif metode Systematic Literature Review (SLR) serta analisis bibliometrik. sumber data berasal dari Google Scholar menggunakan rentang tahun 2018-2023, Harzing's Publish or Perish (Pop) dan VOSviewer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: aspek kognitif anak usia 5-6 tahun bisa berkembang melalui permainan; didapatkan 4 cluster yang terdiri dari 4 warna yaitu merah, biru, hijau dan kuning; permainan papan hitung buah, kartu huruf, congklak dan puzzle, masuk pada kategori sangat baik. implikasi dari penelitian yaitu bermain sangat krusial pada kehidupan anak, tanpa disadari dengan bermain bisa mengembangkan salah satu aspek perkembangan kognitif anak.

**Kata kunci:** Anak Usia 5-6, Kognitif, Permainan.



**Abstract** Every child has different cognitive development. This research aims to find out games that can develop the cognitive abilities of young children aged 5-6 years. This research uses a qualitative approach, the Systematic Literature Review (SLR) method and bibliometric analysis. The data source comes from Google Scholar using the year range 2018-2023, Harzing's Publish or Perish (Pop) and VOSviewer. The research results show that: the cognitive aspects of children aged 5-6 years can develop through play; obtained 4 clusters consisting of 4 colors, namely red, blue, green and yellow; fruit counting board games, letter cards, congklak and puzzles are in the very good category. The implication of this research is that playing is very crucial in children's lives, without realizing it, playing can develop one aspect of children's cognitive development.

**Keywords:** Children Usia 5-6, Cognitive, Games

### **Pendahuluan**

Perkembangan merupakan suatu hal yang lumrah bagi setiap manusia. Perkembangan adalah peningkatan kualitatif yang mencakup perolehan pengetahuan dan pengembangan keterampilan psikologis seperti kecerdasan. Hal serupa juga terjadi pada anak usia dini. UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Pasal 28 ayat 1, mendefinisikan pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hal tersebut dapat dicapai dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembang jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Pernyataan ini menggambarkan rentang usia anak usia dini yaitu 0-6 tahun.

Sebaliknya, anak usia dini didefinisikan oleh National Association for the Education of Young Children (NAEYC) sebagai anak yang berusia antara 0 dan 8 tahun. Dari berbagai definisi tersebut terlihat jelas bahwa anak kecil, kira-kira berusia lima sampai enam tahun, termasuk dalam kategori anak usia dini. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, perkembangan sesuai usia anak meliputi kualitas sosial emosional, seni, fisik-motorik, kognitif, bahasa, agama, dan moral. Selain itu, tujuan kognitif anak usia lima hingga enam tahun adalah: memberikan mereka aktivitas yang merangsang dan mengeksplorasi; memungkinkan mereka menyelesaikan permasalahan sederhana dengan cara yang fleksibel; memungkinkan mereka menerapkan pengetahuannya pada situasi baru; dan mendorong kreativitas. Sejak konsepsi hingga usia delapan tahun, proses berpikir anak mengalami berbagai perubahan yang secara bersama-sama disebut dengan perkembangan kognitif (Khadijah & Amelia, 2020).

Ada empat fase kognitif yang berbeda, masing-masing dengan karakteristik unik, menurut Piaget (Husnul Khotimah dan Agustini, 2023): sensorimotor (usia 0-2 tahun), praoperasional (usia 2-7), operasional konkret (usia 7-12), dan operasional formal (usia 12-18). Lingkungan dan stimulasi yang diberikan orang tua kepada anaknya mempengaruhi tumbuh kembangnya. Hal inilah yang menjadi penyebab utama terjadinya variasi perkembangan kognitif anak. Meskipun beberapa anak dapat berkembang secara kognitif sesuai dengan fase perkembangannya, anak lainnya mungkin menghadapi beberapa tantangan, dan beberapa anak mungkin mengalami kesulitan dalam perkembangan kognitifnya.



Adapun fokus penelitian yaitu permainan untuk mengembangkan kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun. Optimalisasi aspek kognitif anak usia 5-6 tahun memerlukan metode yang tepat untuk mempermudah anak usia dini dalam perkembangannya. Metode ini merupakan suatu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan langkah – langkah yang sistematis dan teratur. Salah satu metode untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun adalah bermain dan belajar.

Bermain memungkinkan anak melakukan berbagai percobaan terhadap hal-hal yang diketahui maupun tidak diketahui. Kegiatan bermain bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Keterlibatan kognitif dalam aktivitas bermain berpindah dari pelibatan kemampuan kognitif secara sederhana ke kemampuan kognitif yang lebih tinggi.

Melalui kegiatan bermain, anak dapat menyerap segala proses mental yang baru dikuasainya. Oleh karena itu, permainan yang tepat diperlukan untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun. Bermain memberikan manfaat pengalaman edukatif atau pembelajaran dalam permainan, bahkan bagi anak-anak. Oleh sebab itu ada beberapa kriteria dalam bermain, diantaranya; mengandung unsur pendidikan; permainan yang tidak berbahaya bagi anak; dasar pemilihan permainan merupakan minat serta kebutuhan anak terhadap mainan tadi; alat permainan usahakan beraneka macam; taraf kesulitan sebaiknya diubah sesuai pada rentang usia anak.

### **Metode Penelitian**

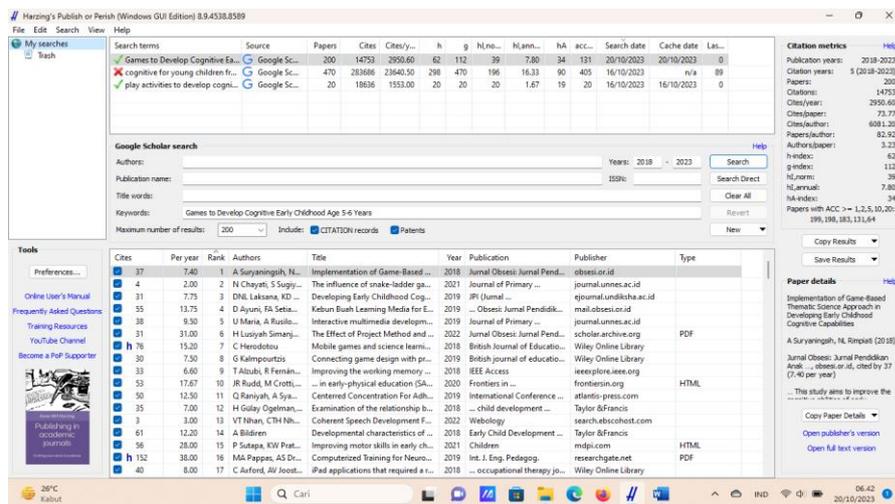
Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Systematic Literature Review* (SLR). Menurut Widjayatri, Hasanah dkk. Metode *Systematic Literature Review* (SLR) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada metodologi penelitian atau riset *eksklusif* dan pengembangan yang dilakukan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu. Penelitian SLR dilakukan untuk berbagai tujuan, antara lain mengidentifikasi, menelaah, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian tersedia dengan bidang topik fenomena menarik, dengan pertanyaan penelitian tertentu bersifat relevan.

Metode analisis bibliometrik dapat digunakan dalam penelitian ini. Untuk memanfaatkan literatur informasi sebagai alat evaluasi, maka metode analisis bibliometrik merupakan ilmu yang mengkajinya. Hasil analisisnya bersifat matematis (Giraldo, Benavente, Manzano-Agugliaro, & Gimenez, 2019). Analisis bibliometrik deskriptif adalah salah satu jenis analisis bibliometrik yang digunakan untuk melihat permainan dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak-anak yang berusia antara lima dan enam tahun. Teknik bibliometrik digunakan untuk beberapa tujuan, seperti menetapkan hal baru dalam publikasi dan jurnal.

Penelitian ini menekankan di penelusuran pustaka yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. penggunaan Metode SLR serta bibliometrik dapat dilakukan *review* serta identifikasi jurnal secara sistematis yang setiap



prosesnya mengikuti langkah-langkah yang sudah ditetapkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber-sumber relevan berkaitan dengan permainan untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Adapun sumber yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu *Google Scholar* rentang tahun 2018-2023, aplikasi yang digunakan *Harzing's Publish or Perish (Pop)* serta *VOSviewer*. Gambar 1. Analisis Bibliometrik *Tracing* dari *Google Scholar Database* menggunakan *Harzing's Publish or Perish (Pop)*.



Gambar 1. Analisis Bibliometrik *Tracing* dari *Google Scholar Database* Menggunakan *Harzing's Publish or Perish (Pop)*

Adapun langkah-langkah bisa dilakukan pada gambar 1 yaitu; pertama, mengidentifikasi pertanyaan dan masalah tentang permainan apa saja yang bisa mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun; kedua, *download* perangkat lunak *Harzing's Publish or Perish (PoP)* serta *VOSviewer*; ketiga, melakukan pencarian studi literatur dengan rentang tahun 2018-2023 di database *Google Scholar* dengan menggunakan kata kunci untuk pencarian adalah "permainan untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun"; keempat, peneliti melakukan literatur dari 200 jurnal yang ada untuk mengumpulkan informasi dari hasil *literatur*; kelima, sehingga hanya 20 jurnal saja yang dianalisis; keenam, artikel-artikel tersebut, terutama di bagian hasil penelitian, secara intensif diperiksa dan dikaji. sehingga dapat menjadi hasil yang valid.

## Hasil dan Pembahasan

Studi ini mengkaji 22 publikasi yang diterbitkan antara tahun 2018 dan 2023 yang membahas penggunaan permainan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya pada rentang usia 5 hingga 6 tahun. Tiga topik penelitian dibahas dalam karya ini: "Bagaimana permainan dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak usia lima hingga enam tahun?" Selain itu "apa saja bentuk pemetaan belajar untuk mengidentifikasi topik dan mata pelajaran terpenting" atau "permainan apa saja yang



dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun?”. Dengan demikian, tujuan penelitian ini untuk mengkaji ketiga permasalahan yang diangkat.

Dari 22 artikel yang digunakan dalam penelitian ini pada tahun 2018–2023, hasil penelusuran menggunakan PoP mengungkapkan terdapat 200 kutipan artikel terkait dampak permainan terhadap perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun. Tabel 1 di bawah ini mencantumkan artikel yang mendapat kutipan terbanyak.

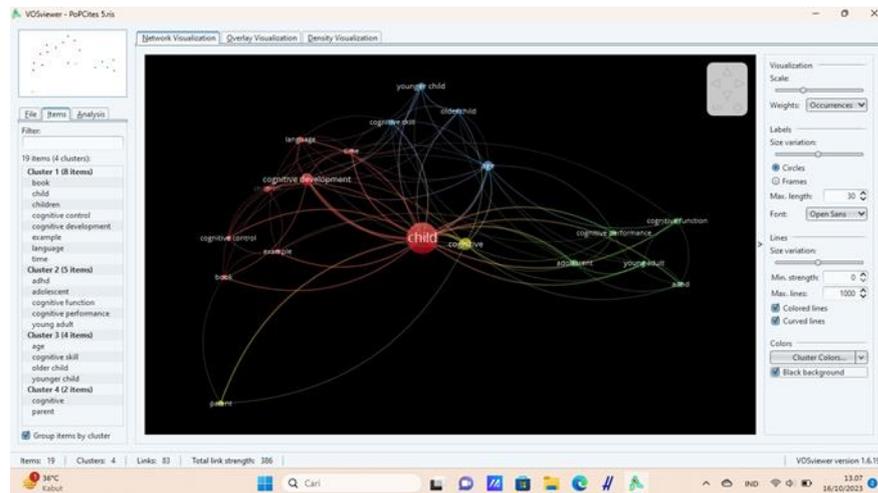
**Tabel 1. Penulis Teratas Berdasarkan Jumlah Kutipan antara 2018-2023**

Jumlah Sitasi	Penulis	Judul Artikel	Tahun	Nama Jurnal
1856	DH Clements, J Sarama	<i>Learning and teaching early math: The learning trajectories approach</i>	2020	books.google.com
558	JP Chaput, J Willumsen	<i>2020 WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour for children and adolescents aged 5–17 years: summary of the evidence</i>	2020	International Journal of environmental
456	M Lipowska	<i>Physical activity and cognitive functioning of children: a systematic review</i>	2018	International journal of environmental
442	P Stallard	<i>Think good, feel good: A cognitive behavioural therapy workbook for children and young people</i>	2019	books.google.com
305	DR Patel, M Neelakantan, K Pandher	<i>Cerebral palsy in children: a clinical overview</i>	2020	Translational
299	P Mesa-Gresa, H Gil-Gómez, JA Lozano-Quilis	<i>Effectiveness of virtual reality for children and adolescents with autism spectrum disorder: an evidence-based systematic review</i>	2018	Sensors, mdpi.com
259	J Jeong, EE Franchett, CV Ramos de Oliveira	<i>Parenting interventions to promote early child development in the first three years of life: A global systematic review and meta-analysis</i>	2021	journals.plos.org

Tabel 1 merangkum penelitian tentang bagaimana permainan membantu anak-anak berusia antara empat dan enam tahun mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Terlihat, DH Clements dan J Sarama memimpin daftar sitasi dengan 1.856 sitasi, disusul JP Chaput dan J Willumsen dengan 558 sitasi dan M Lipowska dengan 456 sitasi.



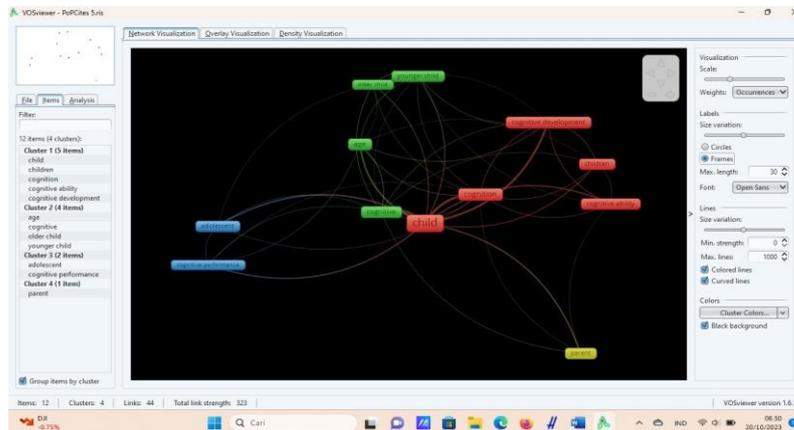
Menjawab pertanyaan tentang peran pemetaan permainan dalam membantu anak-anak berusia antara lima dan enam tahun meningkatkan keterampilan kognitif mereka adalah tujuan kedua dari penelitian ini. Studi ini menghasilkan temuan pemetaan (lihat Gambar 2), analisis kebaruan (Gambar 3), dan analisis kepadatan (Gambar 4). Berikut beberapa contoh dari ketiga konsep tersebut.



**Gambar 2. Hasil Analisis Network Visualization Permainan untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.**

Gambar 2 mengilustrasikan bagaimana permainan untuk anak usia 5–6 tahun memiliki topik yang relatif luas untuk meningkatkan perkembangan kognitif mereka. Empat warna digunakan untuk mewakili empat kelompok topik. Cluster 1 yang ditandai dengan warna merah terdiri dari 18 item, yang paling umum adalah buku, anak, anak, kontrol kognitif, perkembangan kognitif, contoh, bahasa, dan waktu. Cluster 2 diwakili oleh lima item berwarna hijau, yaitu ADHD, Remaja, fungsi kognitif, kinerja kognitif, dan dewasa muda. Selanjutnya cluster 3 diwakili dengan warna biru yang memiliki empat objek di dalamnya. Usia, kemampuan kognitif, tatanan anak, dan anak kecil adalah item-item tersebut. Sedangkan cluster 4 yang terdiri dari dua komponen kognitif dan orang tua diwakili dengan warna kuning tua.

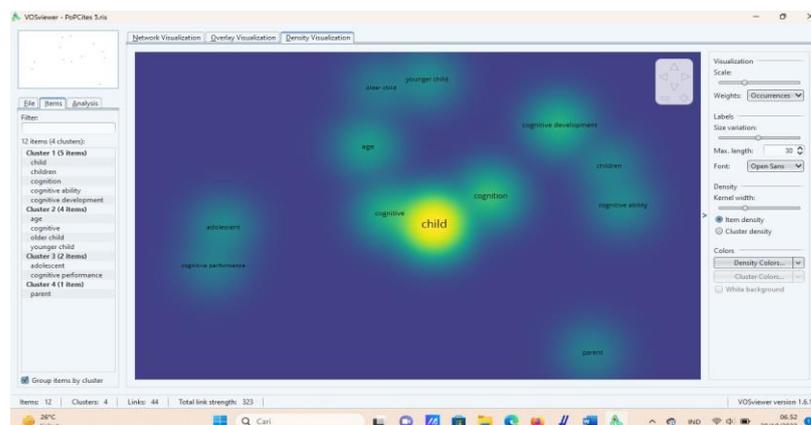
Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai tren tema penulisan artikel di jurnal yang dikumpulkan dari database Google Scholars, Gambar 3 di bawah ini menggambarkan Kajian Visualisasi Frames Overlay yang melibatkan permainan untuk mendorong perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun.



**Gambar 3. Frames Overlay Visualization Study Tentang Permainan untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

Berdasarkan observasi Gambar 3 terlihat tema warna kuning, biru, dan hijau tua menunjukkan lintasan penelitian peran permainan terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun dari tahun 2018 hingga 2023. Percaya bahwa penelitian ini menawarkan topik terkini dalam permainan kognitif untuk anak-anak berusia antara lima dan enam tahun.

Lebih lanjut ditemukan bahwa visualisasi kepadatan mewakili kepadatan topik yang diteliti berdasarkan temuan observasi dan pengolahan data yang dilakukan peneliti. Warna kuning menunjukkan kepadatan tema kajian. Lebih banyak penelitian telah dilakukan pada suatu subjek, semakin jelas warna temanya. Semakin sedikit saturasi ronanya, semakin jarang topik tersebut dipelajari. Terbukti bahwa beberapa topik sering muncul kembali: anak, kognisi, perkembangan kognitif, dan kognitif. Di sisi lain, tema yang berwarna redup—seperti orang tua, anak yang lebih besar, dan fungsi kognitif—dapat menjadi referensi untuk studi lebih lanjut. Hal ini ditunjukkan pada gambar 4 ilustrasi berikut.



**Gambar 4. Visualisasi kepadatan Studi Tentang Permainan untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**



Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* (SLR) yang dilakukan oleh peneliti terdahulu mengenai permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun yang dijelaskan dalam Tabel 2 berikut.

**Table 2. Hasil Penelitian Permainan untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Rentan Waktu 2018-2023**

Peneliti dan Tahun	Judul Jurnal	Permainan	Cara bermain	Hasil Penelitian
Tuti Rahmawati, Nurhasanah, M.A. Muazar Habibi, I Nyoman Suarta (2023)	Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	PAHIBU (Papan Hitung Buah)	Anak dibagi menjadi dua <i>grup</i> , masing-masing terdiri dari lima anak. Setiap <i>grup</i> melakukan hompimpa untuk menentukan urutan main. Anak pertama mengocok kartu gambar, lalu mengambil satu kartu, dan mencari serta menempelkan buah yang sesuai dengan jumlah buah di gambar ke papan flanel. Berlanjut dengan anak kedua sampai terakhir di masing-masing kelompok.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan PAHIBU pada tahap pengembangan I menghasilkan persentase 42,8%, dan kemudian meningkat menjadi 79,9% pada tahap pengembangan II. Penggunaan PAHIBU secara maksimal berdampak positif pada peningkatan kemampuan kognitif 10 anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Ampenan.
Wulandari Retnaningrum, (2021)	Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf	Kartu Huruf	Guru menyampaikan dengan memberi contoh tulisan kata. Contohnya ayam, kelinci, kucing. Guru menyediakan kartu huruf di dalam beberapa kotak. Anak diminta untuk mencari huruf di dalam kotak yang telah disediakan guru dan kemudian disusun menjadi sebuah istilah. Anak diminta untuk menyebutkan huruf.	Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah anak usia 4-6 tahun RA Ma'rifah NU 04 Istiqomah desa Kalisabuk, kecamatan Kesugihan, kabupaten Cilacap. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu huruf dapat mengembangkan kognitif anak usia dini
Putu Indah Lestari, Elizabeth Prima (2018)	Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	Congklak	Setiap anak mengisi lubang kecilnya menggunakan 5-7 biji congklak, kemudian bergantian memilih satu lubang mungil yang ada di "halaman" mereka dan mengambil semua biji congklak yang ada di dalamnya. Anak lalu	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak dengan capaian hasil yang diperoleh pada Siklus I menunjukkan bahwa dari 18 anak, 12 anak (66,67%) telah mencapai



Peneliti dan Tahun	Judul Jurnal	Permainan	Cara bermain	Hasil Penelitian
			mengambil biji congklak dari tangan mereka serta menaruh satu biji congklak di setiap lubang mungil yang terdapat di searah jarum jam, termasuk lubang milik mereka sendiri. Jika anak melewati lubang milik lawan yang berisi biji congklak, mereka wajib mengambil biji congklak tadi dan melanjutkan permainan dari lubang berikutnya. Bila anak terakhir meletakkan biji congklak terakhirnya di lubang mungil yang kosong di "halaman" lawan, maka permainan selesai. Anak yang memiliki jumlah biji congklak terbanyak setelah semua biji congklak sudah diletakkan di "laman" lawan adalah pemenangnya.	ketuntasan belajar. Siklus II menunjukkan dari 18 anak, 16 anak (88,89%) sudah mencapai ketuntasan belajar. Terdapat peningkatan sebesar 22,22% perkembangan berpikir simbolik anak dari Siklus I ke Siklus II. Permainan congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, yang dibuktikan dengan melihat hasil perhitungan disetiap aspek pengamatan mengalami peningkatan disetiap siklus.
Aprianti Wini (2021)	Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida Ii Bandar Lampung	Puzzle	Permainan puzzle adalah permainan yang dimainkan menggunakan potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya yang diinginkan. Ragam puzzle sangat banyak, mulai dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf serta pepohonan.	Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah anak usia 5-6 tahun RA Perwanida II Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020. Pokok persoalan yang hendak diteliti untuk mendapatkan data secara terarah yaitu permainan puzzle. Hasilnya permainan puzzle dapat mengembangkan kognitif anak di RA Perwanida II Bandar Lampung.

Empat *kelompok* warna berbeda ditemukan dalam penelitian ini, yang menunjukkan variasi dalam perkembangan kognitif anak-anak antara usia lima dan enam tahun. Menurut temuan penelitian SLR, permainan seperti puzzle, congklak, kartu huruf, dan PAHIBU (Papan Menghitung Buah) membantu mendorong perkembangan kognitif anak-anak berusia antara lima dan enam tahun. Semua aktivitas ini sangat baik untuk



membantu anak-anak berusia antara lima dan enam tahun memperkuat keterampilan kognitif mereka.

Temuan penelitian sebelumnya mengenai penggunaan permainan untuk mendorong pertumbuhan kognitif pada anak-anak yang baru mulai berkembang pada usia lima atau enam tahun menunjukkan hal ini. Dari total 20 publikasi, para peneliti menemukan bahwa kategori sangat baik adalah yang paling berguna untuk mendorong pertumbuhan kognitif anak-anak antara usia 5 dan 6 tahun. Terbukti bahwa anak-anak dapat belajar sambil bermain, pertumbuhan tersebut dapat dilihat melalui aktivitas berbasis permainan. , dan seterusnya. Selain itu, bermain mengajarkan anak-anak banyak hal tentang dunia di sekitar mereka, orang lain, dan diri mereka sendiri.

### **Kesimpulan dan Saran**

Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, perkembangan anak pada berbagai tingkat usia melibatkan aspek nilai agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, sangat penting. Untuk membantu mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun, dibutuhkan metode bermain. Aktivitas bermain memungkinkan anak untuk bereksperimen dengan berbagai konsep dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Adapun Permainan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu: PAHIBU (Papan Hitung Buah), kartu Huruf, congklak dan puzzle. permainan itu semua merupakan permainan yang masuk dalam kategori baik untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Melalui penggunaan analisis bibliometrik dan SLR, tujuan ini tercapai. Penelitian dari 22 publikasi penelitian utama antara tahun 2018 dan 2023 menunjukkan bahwa permainan berdampak pada perkembangan keterampilan kognitif. Tema-tema yang sering muncul dalam kajian penelitian ini meliputi anak, kognisi, kognitif, dan perkembangan kognitif. Kesamaan atau pola ini hampir sama. Empat kelompok warna berbeda ditemukan dalam penelitian ini, yang menunjukkan variasi dalam perkembangan kognitif anak-anak antara usia lima dan enam tahun. Dari dua puluh dua publikasi dengan kategori sangat baik itu peneliti memanfaatkan untuk membantu generasi muda dalam rentang usia lima hingga enam tahun meningkatkan kemampuan kognitifnya.

### **Daftar Pustaka**

- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat anak usia dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65, 1-43.
- Bidzan-Bluma, I., & Lipowska, M. (2018). Physical activity and cognitive functioning of children: a systematic review. *International journal of environmental research and public health*, 15(4), 800.
- Chaput, J. P., Willumsen, J., Bull, F., Chou, R., Ekelund, U., Firth, J., ... & Katzmarzyk, P. T. (2020). 2020 WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour



- for children and adolescents aged 5–17 years: summary of the evidence. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 17, 1-9.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2020). *Learning and teaching early math: The learning trajectories approach*. Routledge.
- Dewi, E. R. V., Hibana, M. A., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267-282.
- Fadlillah, M. (2016). Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran PAUD. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 1(1), 42-53.
- Jeong, J., Franchett, E. E., Ramos de Oliveira, C. V., Rehmani, K., & Yousafzai, A. K. (2021). Parenting interventions to promote early child development in the first three years of life: A global systematic review and meta-analysis. *PLoS medicine*, 18(5), e1003602.
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103-113.
- 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.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 TAHUN. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*,
- Mesa-Gresa, P., Gil-Gómez, H., Lozano-Quilis, J. A., & Gil-Gómez, J. A. (2018). Effectiveness of virtual reality for children and adolescents with autism spectrum disorder: an evidence-based systematic review. *Sensors*, 18(8), 2486.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan" Perkembangan kognitif anak usia dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90.
- Patel, D. R., Neelakantan, M., Pandher, K., & Merrick, J. (2020). Cerebral palsy in children: a clinical overview. *Translational pediatrics*, 9(Suppl 1), S125.
- Rahmawati, T., Habibi, M. M., & Suarta, I. N. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 163-170.
- Stallard, P. (2019). *Think good, feel good: A cognitive behavioural therapy workbook for children and young people*. John Wiley & Sons.



- Tamur, M., Jedia, L. L., Kurniyati, R., Banggut, M. A., & Mensi, R. P. (2022). Analisis Bibliometrik Penggunaan Geogebra dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dekade Terakhir. *Suska Journal of Mathematics Education*, 8(2), 75-86.
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2016). Hakikat anak usia dini. Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini, 1, 1-65.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63-77.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis metode pengembangan sistem informasi berbasis website: a literatur review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 119-133.
- Widjayatri, R. D., Hasanah, I., Syairahma, D., Nugraha, A., Islamiyah, S. A., & Sadin, I. (2023). A systematic review of play activities to optimize children's social-emotional development. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(1), 50-60.
- Wulandari, M., Akbarjono, A., & Saputra, A. (2019). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota Bengkulu, *Al Fitrah: Jurnal of Early Childhood Islamic Education*, 2(2), 354-366.