

PENGARUH PERMAINAN DAKON GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK (USIA 4-5 TAHUN) DI PAUD CERIA MAKASSAR

Sri Handayana¹, Herlina², Muhammad Akil Musi³

srihandayana@gmail.com¹, herlina@unm.ac.id², m.akil.musi@unm.ac.id³

Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian Eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Dakon Geometri terhadap kemampuan kognitif Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di Paud Ceria Kota Makassar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun di Paud Ceria Kota Makassar. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah 12 anak kelompok A usia 4-5 tahun dengan 6 sebagai kelompok eksperimen dan 6 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik dengan menggunakan Uji Wilcoxon Sign Rank Test. Hasil analisis data yang diperoleh $Asym(2-tailed) = 0,027 < 0,05$ artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan demikian kemampuan kognitif pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, ini membuktikan Permainan Dakon Geometri memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif pada anak usia dini. **Kata Kunci:** Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang penting untuk dapat membentuk sebuah pribadi manusia, pendidikan anak usia dini diibaratkan sebagai sebuah pondasi rumah untuk dapat memerkuat dengan maksud sebagai pondasi untuk dapat melanjutkan ke tahap yang lebih lanjut (Herlina, 2022). Menurut Bachtiar & Herman (2018:5) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan sebuah pendidikan yang sangat penting dalam memberikan pengetahuan dasar yang terbentuk dan berkembang dasar-dasar pengetahuan sikap dan keterampilan pada anak, keberhasilan proses pendidikan anak selanjutnya.

Mengacu pada peraturan Nomor 57 Tahun 2021 tentang standar Nasional pendidik sebagaimana telah diubah dengan peraturan pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 Tentang perubahan atas peraturan pemerintah Nomor 57 tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Standar isi PAUD dikembangkan untuk menentukan kriteria ruang lingkup materi yang sesuai dengan capaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) STPPA difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup : nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.

Menurut Musfah (Tahir 2019:41) Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmaniah dan rohani pada anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal. Tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak dalam pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Dalam tumbuh kembangnya, anak usia taman kanak-kanak selalu mengikuti irama perkembangannya.

Pada masa usia ini disebut juga dengan istilah masa keemasan atau biasa disebut dengan (golden age).

Anak Usia Dini (AUD) adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan perilaku dan agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa usia dini merupakan masa usia keemasan atau juga disebut sebagai the golden ages karena pada masa inilah seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang pesat. Kemampuan kognitif anak salah satunya kemampuan berfikir logis yang perlu distimulasi karena kemampuan tersebut mampu mengenalkan benda- benda disekitar anak. Menurut Piaget (Agung, 2013: 46), anak usia TK (Taman Kanak-kanak) berada pada tahap praoperasional di mana pada tahap ini merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan dapat berpikir intuitif sehingga anak perlu diberikan kehal-hal yang berbentuk kongkrit. Tahap ini anak sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak.

Dunia kognitif anak-anak prasekolah adalah kreatif, bebas dan penuh imajinasi (Ardiyanto, 2017). Menurut Suprihati (2021) Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah. Menurut (Hasanah & Uyun 2019) perkembangan kognitif anak dapat berupa konsep bilangan mengenal, mengelompokkan menghubungkan dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran, warna, bentuk, fungsi dan ciri-ciri lainnya. Teknik penilaian yang dapat digunakan yaitu observasi, checklist, dan hasil karya. Penilaian tersebut memiliki dampak positif dalam pencapaian perkembangan kognitif. Tercapainya perkembangan kognitif anak dapat mengembangkan pemikiran-pemikirannya untuk menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya dan dapat mengeksplorasi dunia sekitar untuk membantunya dalam tahap-tahap perkembangan kognitif selanjutnya. Kognitif dalam hal ini dapat diartikan sebagai proses berpikir anak yang terjadi secara bertahap dengan pengaruh stimulus dari luar. (Sulyandari, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Paud Ceria Makassar Pada bulan September-Desember tahun 2022 ditemukan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri masih kurang, rendahnya kemampuan anak disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, penggunaan media pembelajaran terbatas. Penyajian dalam metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri akibatnya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang kondusif, banyak anak yang bercerita dengan teman, bermain sendiri, dan melakukan kesibukannya sendiri, akibatnya proses kegiatan belajar mengajar kurang maksimal. Kegiatan pengenalan bentuk geometri dengan permainan tidak pernah dilakukan karena guru sering menggunakan LKA sebagai kegiatan pembelajaran sehari-hari dan pemanfaatan media pembelajaran khususnya dalam hal pengenalan bentuk geometri masih jarang digunakan. Mengenalkan konsep awal geometri tidak hanya dengan teori atau contoh kegiatan yang umum yang berada di sekelilingnya karena hal itu mampu menghambat dan melemahkan skema anak. Sehingga perlunya kegiatan atau media agar anak lebih tertarik dan antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Diantara permainan tradisional yang dapat dimainkan anak ialah permainan dakon. Permainan dakon atau biasa juga disebut dengan congklak merupakan alat permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan ini menggunakan papan permainan yang memiliki 14 lubang kecil dan 2 lubang besar yang

berada di ujung kiri dan ujung kanan. Setiap 7 lobang kecil disisi permainan dan lobang besar di sisi kanannya dianggap sebagai milik sang pemain (Heriyanti, 2014: 46). Inovasi media dakon geometri dalam penelitian ini adalah desain permainan dakon yang biasanya berbentuk oval atau persegi panjang dengan lubangnya yang semuanya berbentuk lingkaran, dalam penelitian ini desain papan pada geometri berbentuk persegi panjang yang setiap lubangnya berbentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat, dan persegi panjang. Bermain dakon geonetri dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. (Atmaja, 2019).

Oleh karena itu untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak, peneliti menggunakan media dakon geometri. Karena melalui permainan dakon geometri ini anak dapat bermain sambil belajar mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, segi empat, lingkaran, dan bentuk geometri lainnya secara langsung yang dimulai pada jenjang mengetahui, memahami, dan menerapkan pada kegiatan sehari-hari. (Pangamanda, 2022).

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengkaji beberapa penelitian yang berkaitan dengan variabel penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian tersebut dapat dilihat dibawah ebagai berikut: Penelitian yang dilakukan oleh Roisah Al Khusna (2018) yang berjudul “Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan kognitif nak melalui media dakon geometri pada peserta didik di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan dakon geometri terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Jenni Dengah, dkk (2021) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Belajar Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Kelompok B TK Gmim Eben Haezer Kakaskasen Tiga”. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon pada anak kelompok B Tk Gmim Eben Haezer Kakaskasen Tiga. Dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan kognitif berfikir anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon, serta meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam menyebutkan bentuk-bentuk geoemteri melalui permainan dakon.

Berdasarkan uraian latar belakang maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di Paud Ceria Kota Makassar”.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian Experimental Semu atau Quasi Experimental Design dengan pendekatan kuantitatif.

Populasi dan Sample

Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok A di Paud Ceria Kota Makassar dengan Jumlah 22 Anak. Sementara itu sampel penelitian yang digunakan dalm penelitian ini yaitu 12 Anak pada kelompok A di Paud Ceria Makassar, dimana yang diambil yaitu 6 orang anak sebagai kelompok komtrol dan 6 orang anak yang lainnya sebagai kelompok eksperimen.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik. Teknik analisis data digunakan untuk dapat menganalisis data hasil kemampuan konitif anak usia 4-5 tahun sebelum dan setelah

diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang tujuan penelitian yang telah dilakukan, diantaranya berisi tentang gambaran Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Ceria Makassar sebelum dan setelah diberikan kegiatan Permainan Dakon Geometri. Dari penelitian ini juga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh Permainan Dakon Geometri terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Ceria Makassar.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Ceria Makassar melibatkan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek dalam penelitian ini berasal dari 6 siswa kelas eksperimen dan 6 siswa kelas kontrol dengan total keseluruhan 12 siswa. Data seluruh subjek dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik.

1. Gambaran Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A (4-5 Tahun) Sebelum dan Setelah Diberi Perlakuan Dakon Geometri

a. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan permainan dakon geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun

Gambaran penerapan permainan dakon geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, pada penelitian ini memiliki tahap-tahap yang berbeda dengan guru dimana pada pelaksanaan terdapat tiga tahap yaitu 1) pelaksanaan pre-test, 2) Pemberian Perlakuan (Treatment) 3) Pelaksanaan post-test.

1) Pelaksanaan Pre-test

Pada pelaksanaan pertama-tama guru mengajak semua para anak didik untuk melakukan kegiatan circle morning di halaman indoor sekolah yaitu anak akan bergerak sembari mendengarkan musik yang diputarkan oleh guru kegiatan ini berlangsung sekitar 10-15 menit kegiatan ini dilakukan secara rutin sebelum anak didik memasuki ruang kelas masing-masing. Kegiatan ini dilakukan untuk melatih kemampuan motorik pada anak dan juga untuk menambah semangat anak sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Setelah itu guru akan mengajak anak untuk masuk ke dalam ruang kelas lalu untuk kegiatan pembuka, anak akan mengucapkan salam terlebih dahulu setelah itu membaca surah al-fatihah dan dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar setelah selesai membaca doa anak akan bernyanyi bersama setelah melakukan kegiatan bernyanyi bersama guru kemudian akan melakukan kegiatan tanya jawab bersama anak sebelum memasuki kegiatan inti.

Kemudian memasuki kegiatan inti, peneliti kemudian akan menjelaskan mengenai kegiatan yang akan dilakukan oleh anak yaitu, mengenai langkah-langkah Permainan Dakon Geometri. Setelah selesai, anakpun kemudian akan membereskan alat atau bahan yang telah anak gunakan setelah itu anak kemudian akan mencuci tangan terlebih dahulu setelah selesai maka anak akan makan secara bersama dan juga bermain di halaman outdoor sekolah. Selanjutnya untuk kegiatan penutup dilakukan dengan anak menceritakan kembali hal apa saja yang dialami dan dirasakan oleh anak pada hari tersebut kemudian bernyanyi lagu “Topi saya bundar” setelah bernyanyi anak kemudian akan berdoa sebelum pulang setelah berdoa maka anak akan berbaris untuk salim kepada guru.

Kegiatan Pre-test ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan diantaranya, yaitu pertemuan pertama untuk kegiatan Pre-Test yang akan diterapkan kepada kelompok kontrol dan juga eksperimen dengan kegiatan anak menarik garis lalu menghubungkan bentuk geometri sesuai angka yang tepat, dan kemudian lembar kerja ke dua mencocokkan bentuk geometri dengan cara mewarnai yang sesuai pada gambar.

Berdasarkan hasil penelitian untuk pelaksanaan pre-test pada kelompok kontrol terlihat ada 3 anak yang masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 3 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) serta tidak ada anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan hasil penelitian untuk pelaksanaan pre-test pada kelompok eksperimen terlihat 3 anak yang masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 3 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) serta tidak ada anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam hal Kemampuan konsep Bilangan.

2) Pemberian perlakuan (treatment)

Pemberian perlakuan dilaksanakan 3 kali pertemuan. Dimana hak yang dilakukan oleh anak adalah bermain menggunakan Media Dakon Geometri. Sebelum kegiatan dimulai peneliti terlebih dahulu akan mengarahkan anak didik untuk duduk secara rapi dan teratur dan kemudian anak akan memberikan salam lalu anak kemudian akan membaca surah Al-fatiha dan juga doa sebelum belajar secara bersama- sama setelah itu anak akan memasuki kegiatan inti yaitu bermain media Dakon Geometri yang dimana langkah- langkah permainan Dakon Geometri adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan pertama Guru mengatur posisi duduk anak menjadi bentuk U, yang terdiri dari 6 orang anak yaitu Kagumi, Aisyah, Zafran, Raffi, Jihan, dan Fatimah kemudian meminta anak mengambil tikar sebagai alas
- b) Kegiatan kedua, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk penelitian.
- c) Kegiatan ketiga, Guru mengenalkan Dakon Geometri yang terdiri dari 10 lubang yang berbentuk geometri. Dengan menunjuk dua anak naik kedepan, yang dimulai dari Kagumi, Aisyah, dan Seterusnya.
- d) Kegiatan keempat, Anak menghitung jumlah lubang pada permainan dakon.
- e) Kegiatan kelima, Anak menghitung jumlah batu-batuan yang digunakan.
- f) Kegiatan keenam, Anak menyebutkan warna yang ada pada permainan dakon.

Berdasarkan hasil penelitian pada pemberian tretment pertemuan pertama dikelompok kontrol yaitu dengan menggunakan media balok yang terdiri 2 yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), serta 1 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta 1 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan hasil penelitian pada pemberian treatment pertemuan pertama di kelompok eksperimen dengan menggunakan media Dakon Geometri terdapat 1 anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), serta 2 anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta 1 anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

3) Pelaksanaan Post-test

Pelaksanaan post-test dilakukan dengan memberikan kegiatan berupa lembar kerja anak (LKA) dimana lembar kerja tersebut dibuat sesuai indikator yang ingin dicapai pada penelitian ini. Adapun isi lembar kerja pertama yaitu anak menarik garis lalu menghubungkan bentuk geometri sesuai angka yang tepat, dan kemudian lembar kerja ke dua mencocokkan bentuk geometri dengan cara mewarnai yang sesuai pada gambar. Setelah semua anak didik memasuki ruang kelas maka kegiatan awal yang akan dilakukan oleh anak adalah mengucapkan salam, membaca doa Al- Fatiah dan doa sebelum belajar, lalu kemudian melakukan kegiatan bernyanyi bersama dan juga melakukan kegiatan tanya jawab bersama anak setelah itu pada kegiatan inti dimana guru membagi anak menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing masing diberikan

lembar kerja yang telah disiapkan oleh peneliti lalu kemudia menjelaskan kepada anak petunjuk dalam menyelesaikan masing-masing lembar.

Berdasarkan hasil penelitian untuk pelaksanaan post-test pada kelompok kontrol terlihat Berdasarkan hasil penelitian untuk pelaksanaan post-test pada kelompok kontrol terlihat 2 anak yang masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 2 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) serta 1 anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan serta terdapat 1 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan hasil penelitian untuk pelaksanaan post-test pada kelompok eksperimen terdapat anak 1 anak yang masih berada pada kategori Belum Berkembang BB) dan terdapat 2 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) serta terdapat 2 anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam hal kemampuan konsep Bilangan.

2. Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun)

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui perbedaan antara perkembangan kemampuan kognitif anak yang diberikan perlakuan Media Dakon Geometri dengan anak yang diberikan perlakuan dengan pemberian tes LKA (lembar kerja anak). Data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan hasil nilai anak yang didapat dari tes awal (pre-test) yaitu sebelum diberikan kegiatan Media Dakon Geometri dan setelah diberi tes akhir (post-test) Media Dakon Geometri. Data pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal yang menjadi subjek penelitian. Sedangkan data post-test digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir dan sebagai acuan apakah kegiatan Dakon Geometri memberikan pengaruh Dakon Geometri dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak kelompok A (Usia 4-5 Tahun) PAUD Ceria Kota Makassar. Sehingga peneliti dapat mengetahui ada atau tidak ada pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di PAUD Ceria Kota Makassar dengan menggunakan Media Dakon Geometri. Berdasarkan hasil penelitian mengenai kemampuan kognitif anak sebelum dilakukan kegiatan Dakon Geometri, di mana nilai terkecil 1 dan nilai terbesar 4 dengan total pernyataan/item sebanyak 6, sehingga skor terkecil (nilai terkecil x banyak pertanyaan = 1×6) sama dengan 6, dan skor terbesar (nilai terbesar x banyak pertanyaan = 4×6) sama dengan 24. Disajikan secara lengkap pada table hasil pelaksanaan pre-test sebagai berikut:

Tabel 1

Kemampuan kognitif Sebelum (Pre-Test) Diberi Perlakuan (Kelompok Eksperimen)

No.	Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	10 – 11	2	Belum Berkembang (BB)	33,3%
2	12– 13	3	Mulai Berkembang (MB)	50%
3	14 – 15	1	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	16,7%
4	16 – 17	0	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%
Jumlah		6		100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan kognitif, terdapat 2 anak yang kemampuan kognitif dalam kategori belum berkembang (BB) dengan presentase 33,3%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan

anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna, anak belum mampu melakukannya. Kemudian terdapat 3 anak yang kemampuan kognitif dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 50% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna, masih dengan bantuan dari guru. Dan terdapat 1 anak yang kemampuan kognitif dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 16,7% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna sudah mampu melakukannya dengan bantuan guru. Dan tidak terdapat anak yang kemampuan kognitif berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 0% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna, dimana anak mampu tampah bantuan guru dan bisa membantu temannya.

Adapun pengkategorian data kemampuan kognitif anak meliputi, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Distribusi pengkategorian kemampuan kognitif anak pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan Media Dakon Geometri dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2
Kemampuan kognitif Sebelum (Pre-test) Diberi Perlakuan (Kelompok Kontrol)

No.	Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	10 – 11	3	Belum Berkembang (BB)	50%
2	12– 13	2	Mulai Berkembang (MB)	33,3%
3	14 – 15	1	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	16,7%
4	16 – 17	0	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%
Jumlah		6		100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan kognitif, terdapat 3 anak yang kemampuan kognitif dalam kategori belum berkembang (BB) dengan presentase 50%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna, anak belum mampu melakukannya. Kemudian terdapat 2 anak yang kemampuan kognitif dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 33,3% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna, masih dengan bantuan dari guru. Dan terdapat 1 anak yang kemampuan kognitif dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 16,7% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna sudah mampu melakukannya dengan bantuan guru. Dan terdapat 0 anak yang kemampuan kognitif berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 0% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna, dimana anak mampu tampah bantuan guru dan bisa membantu temannya.

Tabel 3
Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan kognitif Anak Pada Kelompok Eksperimen (Post-Test)

No.	Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	16 – 17	1	Belum Berkembang (BB)	16,7%
2	18– 19	2	Mulai Berkembang (MB)	33,3%
3	20 – 21	2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	33,3%
4	22 – 23	1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	16,7%
	Jumlah	6		100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan kognitif, terdapat 1 anak yang kemampuan kognitif dalam kategori belum berkembang (BB) dengan presentase 16,7%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna, anak belum mampu melakukannya. Kemudian terdapat 2 anak yang kemampuan kognitif dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 33,3% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna, masih dengan bantuan dari guru. Dan terdapat 2 anak yang kemampuan kognitif dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 33,3% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna sudah mampu melakukannya dengan bantuan guru. Dan terdapat 1 anak yang kemampuan kognitif berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 16,7% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna, dimana anak mampu tampah bantuan guru dan bisa membantu temannya.

Tabel 4

Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan kognitif bilangan Pada Kelompok Kontrol (Post-Test)

No.	Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	10 – 11	2	Belum Berkembang (BB)	33,3%
2	12– 13	2	Mulai Berkembang (MB)	33,3%
3	14 – 15	1	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	16,7%
4	16 – 17	1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	16,7%
	Jumlah	6		100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan kognitif, terdapat 2 anak yang kemampuan kognitif dalam kategori belum berkembang (BB) dengan presentase 33,3%, dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna anak belum mampu melakukannya. Kemudian terdapat 2 anak yang kemampuan kognitif dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 33,3% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna masih dengan bantuan dari guru. Dan terdapat 1 anak yang

kemampuan kognitif dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 16,7% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna sudah mampu melakukannya dengan bantuan guru. Dan terdapat 1 anak yang kemampuan kognitif, berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 16,7% dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yaitu mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kemampuan anak mengenal warna, dimana anak mampu tanpa bantuan guru dan bisa membantu temannya.

Berdasarkan dari pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 3 anak pada kelompok eksperimen dan 0 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 3 anak pada kelompok eksperimen dan 0 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Mulai Berkembang (MB) tidak terdapat pada anak kelompok eksperimen dan 3 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Belum Berkembang (BB) tidak terdapat pada anak kelompok eksperimen dan 1 anak pada kelompok kontrol.

Adapun rata-rata kemampuan pengenalan anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan kegiatan media Dakon Geometri dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5
Data Analisis Pretest dan Posttest Kemampuan kognitif anak Pada Kelompok Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest eksperimen	6	10	15	11.83	1.835
post test eksperimen	6	16	22	19.33	2.160
Valid N (listwise)	6				

Pada tabel 5 diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 11,83 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi sebesar 19,33 Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 7,5. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan Dakon Geometri memberikan pengaruh pada kemampuan kognitif pada kelompok eksperimen. Sedangkan rata-rata kemampuan kognitif anak pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan lembar kerja anak dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6
Data Analisis Pretest Dan Post Test kontrol kemampuan kognitif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest kontrol	6	10	15	11.50	1.975
post test kontrol	6	10	16	12.33	2.338
Valid N (listwise)	6				

Berdasarkan tabel 6 diperoleh nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 11,50 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi sebesar 12,33. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol yaitu sebesar 0,83. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggunakan lembar kerja anak memberikan pengaruh pada kemampuan konsep Bilangan pada kelompok kontrol. Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen mengalami

kenaikan rata-rata yang tinggi, sedangkan pada kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan rata-rata yang kecil. Sehingga dapat dikatakan tidak ada perbedaan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

b. Analisis Statistik Non Parametrik

Tabel 7
Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Kognitif Pada Kelompok Eksperimen

Test Statistics ^a	
	posttest eksperimen - pretest eksperimen
Z	-2.214 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.027

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada tabel 7 hasil uji Wilcoxon kemampuan kognitif anak untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebesar -2,214 dan nilai sig.(2tailed) sebesar $0,027 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya uji Wilcoxon pada kelompok kontrol digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan menggunakan lembar kerja anak dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pre-test dan pos-test. Berikut hasil uji Wilcoxon kemampuan kognitif anak pada kelompok kontrol

Tabel 8
Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Kognitif Pada Kelompok kontrol

Test Statistics ^a	
	posttest kontrol - pretest kontrol
Z	-1.633 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.102

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada tabel 8 hasil uji Wilcoxon kemampuan kognitif anak untuk kelompok kontrol menunjukkan sebesar -1,633 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,102 > 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Melalui uji Wilcoxon yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak, sehingga kegiatan permainan Dakon Geometri memberikan dampak atau pengaruh positif dan efektif terhadap peningkatan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun.

Pembahasan

1. Gambaran Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun)

Kemampuan kognitif anak yang diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata yang berbeda sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 11,83 (kelompok eksperimen) dan 11,50 (kelompok kontrol). Dapat dilihat bahwa kelompok kontrol memiliki nilai yang lebih tinggi dari pada nilai kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan. Indikator yang diuji yaitu kemampuan anak mengenal bentuk geometri, kemampuan anak mengenall konsep bilangan, serta Kemampuan anak mengenal warna. Sementara itu, pada kelompok eksperimen pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak dengan presentase 33,3%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak anak dengan presentase 50%, Dan terdapat 1 anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 16,7% Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 0%. Sedangkan pada kelompok kontrol kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak dengan presentase 50%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 anak dengan presentase 33,3%, dan kategori Berkembang Sesuai harapan (BSH) 1 anak dengan presentase 16,7% serta kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada dengan presentase 0%.

2. Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Sebelum dan Setelah di Berikan Perlakuan Dakon Geometri

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan Dakon Geometri. sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan media Balok, kemudian tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada awal dan akhir pertemuan yaitu posttest dan pretest dimana lembar observasi tersebut instrumen yang sudah di uji validitas dan reabilitas yang terdiri dari 12 peserta didik. Sebelum diterapkan media pembelajaran pada masing-masing sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen kedua kelas memiliki kemampuan yang sama. Dimana kedua kelas tersebut memiliki nilai nilai yang rendah, dimana kedua kelas tersebut memiliki nilai yang rata-ratanya rendah. Di dapat hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kemampuan kognitif anak setelah diberikan treatment dengan kegiatan media Dakon Geometri mengalami perkembangan disetiap pertemuan, dapat dilihat bahwa anak sudah mampu mengenal bentuk geometri, anak mampu megenal konsep bilangan, anak mampu mengenal warna. Kemampuan kognitif anak diperoleh nilai rata-rata pada kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan yaitu sebesar 19,33 dan kelompok kontrol diperoleh sebesar 12,33. Jadi. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, nilai pada kelompok eksperimen setelah perlakuan tampak lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Sementara itu pada kelompok eksperimen pada kategori Belum Berkembang (BB) tidak terdapat anak dengan presentase 0% begitupun dengan kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 2 anak dengan presentase 33,3%, pada kategori Berkembang Sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak dengan presentase 33,3% dan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 anak dengan presentase 33,3%.

3. Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun)

Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks menggunakan aplikasi SPSS diperoleh Asymp Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh kegiatan bermain dakon geometri terhadap kemampuan kognitif anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa ada pengaruh media Dakon Geometri terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun). Bermain Dakon Geometri dapat melatih anak untuk mengenal bentuk, bilangan, dan juga warna. Media Dakon Geometri ini mengenalkan media Dakon yang memiliki beberapa

macam warna dan bentuk pada setiap lubang permainan tersebut. Anak diajak untuk memasukkan bebatuan ke dalam lubang dakon lalu menghitung jumlah bebatuan serta menyebutkan bentuk dan warna pada setiap lubang yang mereka masukkan bebatuan. Anak diberikan kesempatan untuk menyebutkan bentuk yang ada pada lubang dakon, anak diberikan kesempatan menghitung jumlah batu-batuan pada permainan dakon, dan anak mampu menyebutkan warna pada permainan dakon. Media memiliki manfaat yang dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu aspek kognitif anak, yaitu dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, anak mampu memecahkan masalah sederhana, mampu berhitung dengan objek lain, melalui batu-batuan yang terdapat pada permainan dakon dapat melatih anak untuk berhitung ketika menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Sign Rank Test terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif yang mengikuti pembelajaran dengan kegiatan media Dakon Geometri dan pembelajaran menggunakan lembar kerja anak. Dalam hal ini, rata-rata hasil skor kemampuan kognitif anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor kemampuan kognitif pada kelompok kontrol. Dengan adanya perbedaan tersebut, maka dapat dilihat bahwa kegiatan media Dakon Geometri memberikan sumbangsih pada peningkatan kemampuan kognitif pada anak. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa ada pengaruh media Dakon Geometri terhadap kemampuan kognitif pada kelompok A. Bermain Dakon Geometri dapat melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

Oleh karena itu hal tersebut, media ini menjadi alternatif dari banyak media efektif dan menyenangkan didalam proses penyelenggaraan/pelaksanaan pembelajaran anak usia dini. Perbedaan peningkatan kognitif anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disebabkan karena media Dakon Geometri ini bisa digunakan dan dianggap efektif jika digunakan sebelum pembelajaran maupun sesudah pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Anak didik rata-rata menyukai media Dakon Geometri ini karena memiliki bentuk dan warna yang menarik, Anak pada kelompok eksperimen tampak lebih antusias dan bersemangat serta tidak mudah merasa bosan atau jenuh karena mendapatkan pengalaman baru dengan bereksplorasi secara mandiri melalui media Dakon Geometri yang belum pernah diberikan oleh guru disekolah dibandingkan dengan anak pada kelompok kontrol yang hanya menggunakan media balok. Dengan demikian jika media Dakon Geometri sudah menarik perhatian anak, maka anak akan lebih mudah menyerap pembelajaran yang diberikan sehingga tujuan-tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik dekskriptif dan uji statistik non parametrik yang mana hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil skor kemampuan kognitif anak pada kelompok eksperimen setelah diberikan treatment kegiatan media Dakon Geometri terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kemampuan mengenal konsep Bilangan anak pada kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa ada pengaruh kegiatan permainan Dakon Geometri terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A usia 4-5 di PAUD Ceria Kota Makassar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh Permainan Dakon Geometri dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok A PAUD Ceria Kota Makassar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran Dakon Geometri terhadap kemampuan kognitif anak di PAUD Ceria Kota Makassar tinjau dari keseluruhan tahapan kegiatan bermain, yaitu mulai menyiapkan

- alat dan media, menjelaskan aturan kegiatan Permainan Dakon Geometri, mencontohkan cara bermain, mengamati proses kegiatan Dakon Geometri juga nampak bahwa kegiatan ini dapat melatih meningkatkan kemampuan kognitif. Hasil pengamatan selama proses kegiatan Dakon Geometri, terlihat anak didik lebih aktif dan fokus. Pelaksanaan Dakon Geometri membuat anak tidak mudah bosan, lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar.
2. Gambaran kemampuan kognitif anak di PAUD Ceria Kota Makassar sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan pada kelompok eksperimen Kategori MB (Mulai Berkembang), dan pada kelompok kontrol berada pada Kategori BB (Mulai Berkembang). Setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan Kegiatan Dakon Geometri pada kelompok eksperimen berada pada Kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Dan pada kelompok kontrol berada pada Kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).
 3. Pengaruh Dakon Geometri terhadap kemampuan kognitif anak di PAUD Ceria Kota Makassar, dapat dilihat melalui analisis statistik non parametrik meliputi uji beda (Wilcoxon Signed Ranks Test). Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini nampak dari meningkatnya kemampuan kognitif anak setelah penerapan Kegiatan Dakon Geometri di PAUD Ceria Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jendela Olahraga*, 2(2).
- Bachtiar, M. Y., Herlina, H., & Ilyas, S. N. (2022). Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2802–2812. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4>.
- Hasanah, F. & Uyun, Q. 2019 Asesmwn Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kasus Tk Khadijah Al-Muayyada Sampang). *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(01), 155-163.
- Jati Rinarki Atmaja. 2019. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Usia 4-5 Tahun. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud> . Program Dtudi Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Muhammadiyah Kuningan.
- Jeni Dengah. Jurny Kumat. Feggy Kohoki. 2021. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Belajar Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Kelompok B TK Gmim Eben Haezer Kakaskasen Tiga. *KIDSPEDIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.2 No.1 Juni, 2021.
- Mantasiah R. Bachtiar Yusri Muhammad. Herman. (2018). Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi: Dalam Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Musi, M. A., Ilyas, S. N., Bunduk, G., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, I., Makassar, U. N., (2022). Pengaruh Kegiatan Outbound Role Play Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6 (2), 534-544.
- Rafki Ahmad Pagamanda. 2022. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri. *MAP Journal*. UIN Imam Bonjol Padang.
- Roisah Al Khususna. 2018. Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung. Skripsi. Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabet.
- Sulyandari, A. K. 2021. Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. Bogor: Guepedia
- Suprihati, W. 2021. Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Jurnal Teologi dan Pendidikan*

- Kristen, Vol. 3, No.1 (2021): 17-24
- Tahir Yusuf, M. Rismayani. Sartika Dewi Ika. Hartika Sitti Andi. (2019) Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan. NANAEEKE: Indonesian Journal Of Early Childhood Education, 2 (1), 39-51.
- Vera Heriyanti. 2014. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak. Skripsi. Program Sarjana (S1) Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan. Universitas Bengkulu.