

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN LUDO GEOMETRI DI PAUD HABIBUL UMMI II

Ramaikis Jawati

**Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak. Hal ini diduga disebabkan oleh kurang menariknya media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di PAUD Habibul Ummi II. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak PAUD Habibul Ummi II. Pada kelompok usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 orang pada semester I tahun ajaran 2012-2013. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Berdasarkan hasil penelitian, Maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ludo geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan, dan mengelompokkan warna.

Research background from the children cognitive skills very low in early childhood education children Habibul Ummi II Koto Panjang. This is presumably caused is not interest media that teachers were less attractive. The purpose of this research for increase in capability of cognitive skill of children from the geometry ludo game in early childhood education children Habibul Ummi II Koto Panjang. This research is classroom action research with subject early childhood education children, 5-6 years age group is 12 people at 1st half of the school year 2012/2013. The research was conducted in two cycles techniques used were observation. The result of research illustrate the presence of increasing cognitive skills of children through the geometry ludo game early childhood 5-6 years of to know geometry form, number, and combine of color.

Kata Kunci : *Kemampuan kognitif; Permainan Ludo Geometri*

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Menurut Santoso (2004 : 11) menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak”.

Dalam Undang-Undang RI No 2 Tahun 1989 tentang system pendidikan Nasional, Pasal 12 Ayat (2) menyebutkan “Selain jenjang pendidikan sebagaimana dimaksud pada Ayat (1), dapat diselenggarakan pendidikan prasekolah.” adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan atas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan usia emas (*golden age*) yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Kesadaran akan pentingnya pendidikan sejak usia dini telah mendorong pemerintah, dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional, untuk membuat sebuah direktorat baru yang bernama Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak

lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Menurut Santoso (2004 : 27) terwujudnya berbagai program yang memberikan layanan bagi kebutuhan anak usia dini, agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuan intelektual, emosional, spiritual, moral, dan fisik secara optimal, sehingga menghasilkan generasi yang unggul dan mampu bersaing secara global.

Oleh karena itu secara rinci Pendidikan Anak Usia Dini dapat berfungsi :

- 1) Memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak Indonesia untuk mengikuti pendidikan anak usia dini sesuai dengan potensi yang dimilikinya, bahkan secara tidak langsung sejak anak masih dalam kandungan.
- 2) Membangun dan memfasilitasi pengembangan potensi anak bangsa secara utuh di lingkungan keluarga, masyarakat (Kelompok Bermain, Tempat Penitipan Anak).
- 3) Membantu memperbaiki mutu dan relevansi pendidikan anak usia dini setara dengan pendidikan dari negara lain.
- 4) Memberdayakan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini berdasarkan prinsip otonomi daerah dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 5) Setiap instansi pemerintah, swasta, LSM, Yayasan atau lembaga pendidikan yang lain boleh dilaksanakan program anak usia dini dengan mengacu pada pedoman dari Direktorat PADU Depdiknas.

Maka dapat dikatakan bahwa fungsi pendidikan anak usia dini adalah supaya perkembangan kemampuan anak dapat berkembang secara utuh sesuai dengan usianya. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik

(koordinasi halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan cepat berkembang, apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak.

Anak didik pada usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya. Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Yuliani, 2006). Menurut para ahli dalam Sujiono, dkk (2006 : 29) kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.

Hurlock dalam Sujiono (2006 : 27) mengatakan bahwa “usia 3-5 tahun adalah masa permainan”. Bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya antara usia 2 dan 3 tahun, kemudian mereka membayangkan mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara, dan merasakan), misalnya anak mengajak berbicara boneka kesayangannya. Bermain merupakan media yang amat

diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang cara berpikir anak-anak.

Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka banyak kesempatan bagi anak yang berkreasi, menemukan serta membentuk dan membangun saat mereka menggambar, bermain air, bermain dengan tanah liat atau plastisin dan bermain balok.

Keterkaitan antara bermain dengan pembelajaran anak usia dini sehingga permainan yang akan peneliti terapkan lebih mengacu pada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan Ludo Geometri. Menurut Piaget dalam Prayitno (1962) menyatakan bahwa “dalam usia dini anak-anak akan melampaui tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari bermain sensori motor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indra sampai memasuki tahap tertinggi bermain yang ada aturan bermainnya, dimana anak dituntut menggunakan nalar”.

Menurut Montolalu, dkk (2005 : 19) mengungkapkan bahwa “manfaat bermain antara lain :

- 1) Bermain memicu kreativitas
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 4) Bermain bermanfaat melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat melatih panca indra
- 6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan)
- 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Bjokland (1978) dalam Patmonodewo (2000 : 108-110) mengemukakan bahwa “Peran guru dalam kegiatan bermain dalam tatanan sekolah atau kelas sangat penting. Guru harus berperan sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan”. Dalam tugasnya sebagai pengamat, guru harus melakukan observasi bagaimana interaksi antar anak maupun interaksi anak dengan benda disekitarnya.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbutnya sampai mampu melakukannya. Menurut Suyadi (2009) menjelaskan bahwa “Permainan dimaksud bukan sebagai mainan semata, melainkan permainan yang dapat menstimulasi minat belajar anak”.

Berikut akan diidentifikasi beberapa karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli pada anak prasekolah. Karakteristik perkembangan kognitif antara lain: Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan : warna, bentuk atau ukuran mencocokkan segitiga persegi panjang dan wajik mengenali dan menghitung angka sampai 10.

Belum berkembangnya kognitif anak terkait dengan banyak faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan kognitif anak yakni :

1. Media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran kurang bervariasi.
2. Orang Tua belum mengerti tentang kemampuan kognitif pada anak.
3. Kurang memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar anak.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang tepat dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.
5. Sarana dan prasarana yang dimiliki PAUD Habibul Umami II kurang memadai
6. Kondisi fisik anak kurang sehat
7. Kondisi psikologi anak yang kurang sehat

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mencari upaya pemecahan masalah tersebut dengan menggunakan permainan ludo geometri. Permainan ludo geometri merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari empat orang anak dengan menggunakan ludo geometri sebagai APE yang mempunyai empat macam warna yaitu merah, kuning, hijau, dan biru yang tergambar diatas kertas karton dengan ukuran 30 x 30 cm berbentuk segi empat sama sisi atau bujur sangkar. Di sana juga tertera angka 1-10 dan

gambar geometri dengan berbagai bentuk. Begitupun anak ludo geometri, warnanya juga sama dengan warna yang tergambar di atas karton.

Dengan permainan ini diharapkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak di Paud Habibul Umami II Koto Panjang. Lebih spesifiknya penelitian ini bertujuan untuk : 1) Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan Ludo Geometri, 2) Untuk mendeskripsikan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan melalui permainan Ludo Geometri, 3) Untuk mendeskripsikan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan mengelompokkan warna melalui permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Umami II Kampung Koto Panjang.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto (2002 : 21) penelitian tindakan kelas merupakan salah satu bagian dari penelitian tindakan dengan tujuan yang spesifik berkaitan dengan kelas. Dengan adanya penelitian tindakan kelas dari proses dan hasil serta masalah dalam pembelajaran, metode bermain dapat memprediksi, mengarahkan dan meningkatkan terutama dalam pengembangan kognitif anak melalui permainan ludo geometri.

Yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah Anak PAUD Habibul Umami II tahun ajaran 2012 / 2013 yang dilaksanakan pada semester I dengan jumlah anak 12 orang yang terdiri dari 6 laki-laki dan 6 perempuan usia 5-6 tahun.

Penelitian tindakan kelas dilakukan di PAUD Habibul Umami II Koto Panjang Kecamatan Sutura Kabupaten Pesisir Selatan pada semester I tahun ajaran 2012 / 2013. Waktu penelitian dimulai dari tanggal 11 Desember 2012 - 7 Januari 2013. Penelitian ini

dilakukan dalam siklus (I dan II). Masing-masing dilaksanakan 3 kali pertemuan. Apabila siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan maka dilanjutkan pada siklus II.

Jenis data dari penelitian ini adalah data yang diambil langsung dari sumber utama tentang kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan anak mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan, dan mengelompokkan warna. Sedangkan sumber data adalah seluruh anak usia 5-6 tahun yang jumlahnya sebanyak 12 orang yang terdiri dari 6 perempuan dan 6 laki-laki.

Teknik pengumpulan data dapat melalui observasi dan sedangkan alat pengumpul data adalah menggunakan pedoman observasi yang diisi oleh guru melalui pengamatan langsung terhadap anak dari permainan ludo geometri dan dokumentasi berupa kamera untuk di foto.

Data analisis dalam persentase dengan menggunakan rumus untuk mengukur kemampuan kognitif anak PAUD dalam Sudjiono (2009 : 43) menjelaskan bahwa “Tabel distribusi frekuensi adalah alat menyajikan data statistik yang berbentuk kolom dan lajur, yang di dalamnya dimuat angka yang dapat melukiskan atau menggambarkan pancaran atau pembagian frekuensi dari variabel yang sedang menjadi objek penelitian”. Tabel distribusi frekuensi yang digunakan adalah tabel distribusi relatif (tabel persentase) dengan memakai rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentasi hasil yang diperoleh

f = Frekuensi hasil tugas yang diperoleh

N = Jumlah Responden

Pembahasan

1. Hasil

Dari hasil pengolahan data pada siklus I dan siklus II maka dapat dilihat kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan dan mengelompokkan warna.

Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri secara keseluruhan dari kondisi awal ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Kondisi awal rata-rata 11,1%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat sebesar 21,1% dan siklus II terjadi peningkatan lagi sebesar 32,7%. Selisih kondisi awal ke siklus I sebesar 10,03%, selisih dari kondisi awal ke siklus II sebesar 60,4%, dan selisih siklus I dan siklus II sebesar 50,3%. Berarti melalui permainan ludo geometri dalam kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan sangat baik sekali. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Data Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Kondisi Awal, Siklus I Dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Selisih kondisi awal dan Siklus I	Selisih kondisi awal dan siklus II	Selisih siklus I dan siklus II
1	Mengenal bentuk geometri	8,3%	20,8%	72,7%	12,5%	64,4%	51,9%

2	Mengenal bilangan	8,3%	14,8%	64,8%	6,5%	56,5%	50%
3	Mengelompokkan pola	16,7%	27,8%	76,9%	11,1%	60,2%	49,1%
	Jumlah	33,3%	63,4%	213,5%	30,1%	181,1%	151%
	Rata-rata	11,1%	21,1%	71,1%	20,03%	60,4%	50,3%

2. Pembahasan

a. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada siklus I dan siklus II pertemuan 1 yang peneliti rangkum, hasil data menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya, karena permainan ludo geometri dilakukan sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Permainan ludo geometri ini merupakan salah satu permainan dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Tingkat kemampuan anak dalam kognitifnya terlihat dari kemajuan perkembangan anak dari proses pembelajaran untuk menuju pertemuan selanjutnya. Dan begitu juga peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri ini tidak akan berhasil tanpa didukung oleh kemampuan pendidik. Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenali bentuk geometri pada siklus I ke siklus II pertemuan 1 melalui permainan ludo geometri sudah mengalami peningkatan

Hal ini telah terlihat dengan permainan yang dilaksanakan melalui permainan ludo geometri. Menurut pendapat B.E.F.Montolalu (2005 : 64) mengatakan bahwa kognitif yaitu anak mampu untuk berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat seperti contohnya mengelompokkan, menyebutkan, dan membedakan sesuatu.

Penelusuran lebih jauh dalam peningkatan kognitif yang dialami oleh anak erat kaitannya dengan ketertarikan, keberanian serta percaya diri anak dalam permainan ludo geometri. Oleh karena itu keberhasilan dalam meningkatkan kognitif anak dipicu oleh suasana bermain sambil belajar yang menyenangkan bagi anak ini didasarkan dari beberapa alasan. Pertama, suasana belajar yang menyenangkan telah memberikan stimulus yang sangat baik terhadap fungsi otak dalam memproses informasi sehingga dapat meningkatkan kognitif anak. Kedua, keberhasilan dalam memberikan ransangan kepada anak dalam proses pembelajaran agar kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri ini dapat meningkatkan dengan memberikan penguatan serta pujian kepada anak supaya anak lebih bersemangat dalam bermain sambil belajar.

Aspek pengembangan kemampuan kognitif yang diharapkan tercapai oleh anak usia 5-6 tahun yaitu dalam mengenal bentuk geometri sudah berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dengan menggunakan siklus I dan II melalui permainan ludo geometri di PAUD Habibul Umami II di Koto Panjang Kecamatan Sutera Kabupaten Pesisir Selatan

b. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bilangan

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bilangan pada siklus I dan siklus II pertemuan 2 yang peneliti rangkum, hasil data menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Peningkatan terjadi

disebabkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan melalui permainan ludo geometri mengalami perubahan.

Hal ini terbukti dengan cara anak dalam kemampuan konsep bilangan dari 1 sampai 10. Menurut pendapat Piaget dalam Prayitno (2005 : 113) bahwa anak usia 4-6 tahun sudah memahami dua konsep dasar yaitu konsep hubungan satu kepada satu (*one to one*) dan konservasi (*conservation*). Yang dimaksud dengan konsep satu kepada satu adalah kemampuan untuk melihat kesamaan jumlah satu set objek dengan satu set objek yang lain.

Konsep konservasi adalah kemampuan memahami sebuah benda yang tetap jumlah maupun isi atau beratnya walaupun bentuknya berubah.

c. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengelompokkan Warna

Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengelompokkan warna pada siklus I dan siklus II pertemuan 3 yang peneliti rangkum, hasil data menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Peningkatan terjadi disebabkan kemampuan anak dalam mengelompokkan warna melalui permainan ludo geometri mengalami perubahan.

Menurut Piaget dalam Prayitno (2005 : 113) berpendapat bahwa anak usia 4-6 tahun mampu mengelompokkan objek yang memiliki intension. Kelompok intension merupakan satu kelompok objek kualitas khusus, seperti kelompok biru, berarti semua anggota kelompok berwarna biru. Kelompok ekstension adalah satu kelompok objek yang tidak memiliki kualitas khusus, misalnya satu kelompok segitiga yang berarti dalam kelompok itu ada segitiga besar dan kecil dan warnanya dapat bermacam-macam. Anak juga mampu mengelompokkan dalam kelompok inklusi atau pengelompokkan bertingkat. Misalnya anak diminta untuk

mengelompokkan objek geometri yang terdiri dari segi banyak, seperti segienam, segilima, segiempat, dan segitiga. Anak yang berkembang kemampuan kognitifnya mampu mengelompokkan berdasarkan hirarki yang dimaksud.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di Paud Habibul Umami II Koto Panjang dengan menggunakan permainan Ludo Geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, sehingga permainan ini dapat diterapkan di PAUD sebagai media pembelajaran.

Dengan demikian pengembangan media yang diarahkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak juga membutuhkan kemampuan seorang pendidik dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Kedudukan seorang pendidik dalam mengembangkan media untuk mengembangkan kognitif anak memang sangat strategis dan menentukan. Strategis karena pendidik akan menentukan kedalaman dan keluasan pengembangan media yang dibutuhkan dalam suatu materi pembelajaran. Menentukan karena pendidiklah yang memilih dan memilah bahan pembelajaran yang akan disajikan kepada anak dalam berbagai bentuk media. Oleh karena itulah, tuntutan kepada seorang pendidik dalam hal ini adalah kemampuan merancang media pembelajaran yang efektif, efisien, menarik dan hasil pembelajaran yang bermutu tinggi.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut : Terlihat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat), terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam aspek mengenal bilangan (1 sampai 20), dan terdapat peningkatan kemampuan

kognitif anak dalam aspek mengelompokkan warna (merah, kuning, hijau, dan biru) dengan menggunakan permainan ludo geometri.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti menyarankan beberapa hal antara lain : Bagi lembaga PAUD Habibul Ummi II diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengelompokkan bentuk geometri dengan berbagai media seperti permainan ludo geometri, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan, bagi pendidik PAUD yang ingin mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan dan mengelompokkan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Tarsito
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. 2009. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Gelora Aksara Pratama
- _____. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta Erlangga.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta : Rieneka Cipta
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan permainan Anaka*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Prayitno, Elida. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar*. Padang : Angkasa Raya.
- Santoso, Soegeng. 2004. *Pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta : Citra Pendidikan
- Sudjiono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdskan*. Jogjakarta : Power Books (Ihdina).
- Undang – undang system Pendidikan Nasional, 2003. Jakarta : Sinar Grafika
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.