

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri Menggunakan Metode *Make A Match* Anak Usia 4- 5 Tahun di PAUD Ar-Rahman Desa Tanah Bekali Kabupaten Kuantan Singingi

Nova Junita¹ Herwina² Rahmah³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Pendidikan dan Teknologi 'Aisyiyah
Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: novajunita28@gmail.com¹ wina2@gmail.com²

Abstrak

Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun dalam mengenal bentuk geometri melalui metode *Make A Match* di PAUD Ar-Rahman Desa Tanah Bekali Kabupaten Kuantan Singingi. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri yang disebabkan oleh kurangnya minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 anak usia 4–5 tahun yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan kognitif anak dan lembar observasi aktivitas guru dan anak. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan kategori perkembangan BB, MB, BSH, dan BSB. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri. Dengan demikian, metode *Make A Match* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Kemampuan kognitif, Bentuk geometri, Metode *Make A Match*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, kecerdasan kognitif merupakan peningkatan dari kapasitas dasar yang sudah dimiliki anak secara ilmiah, contohnya adalah mengembangkan cara berpikir anak dari yang konkret menjadi yang abstrak. Sebenarnya, pengembangan kemampuan kognitif sangatlah penting agar anak dapat menjelajahi lingkungan sekitar mereka dengan menggunakan indera yang dimiliki. Proses kognisi mencakup berbagai elemen, seperti persepsi, memori, pemikiran, simbol, logika, dan penyelesaian masalah (Nurwijayanti, W. 2025). Perkembangan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Pengembangan kognitif anak usia 4-6 tahun pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, anak-anak suka sekali membantu meletakkan suatu benda, membawa barang hingga tidak terlihat kaiknya, bereksplorasi dengan beralih alih dari satu tempat ke tempat lainnya. (Ag, K. M., & Amelia, N. 2021).

Anak usia 4-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada materi mengenal bentuk geometri antara lain sudah —mencipta bentuk geometri, menyebut benda benda yang sesuai dengan bentuk geometri, mencontoh bentuk bentuk geometri, menyebut,

menunjukkan dan mengelompok lingkaran, segitiga, segi empat. Untuk melakukan pengembangan kognitif berpikir logis anak di PAUD diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan kartu gambar *Make A Match*. Permainan bagi anak memiliki nilai fungsional penting dan bukan hanya sekedar aktivitas. Bermain bagi anak adalah aktivitas yang bermanfaat untuk masa depan karena dapat membantu perkembangan individu. (Wulandari, P, 2016).

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 dimana model pembelajaran ini anak didik diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Banyak temuan dalam penerapan media kartu gambar berbasis *Make A Match*, dimana permainan mencari pasangan bentuk geometri ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif berpikir logis anak, hal ini dapat dilihat pada saat anak mendapatkan kartu yang dipegang yaitu jenis kartu bergambar geometri, lalu anak mencocokkan dan mencari pasangan kartu bentuk sesuai ukuran, jenis, dan bentuknya yang di pegang oleh temannya. Proses pembelajaran lebih menarik dan terlihat sebagian besar anak didik sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan anak didik tampak sekali saat anak didik mencari pasangan kartu masing masing, hal ini dapat mengembangkan kognitif berpikir logis anak melalui proses mencari pasangan bentuk geometri, mengklasifikasikan sesuai bentuk dan pola. Permainan ini sesuai dengan indikator yang ingin dicapai yaitu memasangkan benda sesuai bentuk ukuran dan jenisnya dan indikator inisiatif, menyebut, menunjukan dan mengelompokan bentuk lingkaran, segitiga, segi empat. (Kurniangsih, Imas, 2016).

Permasalahan kemampuan berpikir logis seperti mencari berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat dalam materi bentuk geometri juga ditemukan pada anak kelompok Usia 4-6 tahun di PAUD Ar Rahman. Realitas menunjukan kemampuan tersebut di PAUD tersebut masih rendah diketahui dengan anak tidak mengerti bentuk-bentuk sederhana yang ada dilingkungannya. Penyebab dari permasalahan ini diantaranya saat mengajar guru jarang mengenalkan dan menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan hanya media gambar sederhana yang tidak melibatkan anak didik dalam penggunaannya. Guru sudah menerapkan metode diskusi sederhana yang cenderung kurang menarik dan menantang. Anak didik memiliki karakteristik sangat aktif dan senang bermain, tetapi tidak ada penunjang keaktifan tersebut menyebabkan anak didik sering ramai dan bermain sendiri serta kurang memperhatikan pembelajaran. Anak didik terlihat kurang termotivasi, anak didik belum diberi kesempatan secara aktif menggunakan media secara langsung untuk dapat berpikir lebih kreatif dan kritis dalam memecahkan suatu masalah. Sehingga anak didik cenderung kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi di PAUD Ar Rahman, materi mengenal bentuk Geometri peneliti melihat masih ada anak yang responsnya masih belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru dan bahkan ada yang lebih memilih bercerita dengan teman sebangkunya dibanding melihat/memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan guru. keadaan ini salah satunya dipengaruhi oleh kurang variasinya guru dalam menggunakan model pembelajaran sehingga penyampaian yang dilakukan apa adanya dan tidak dapat mencapai materi dengan maksimal yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak maka dari itu media kartu bergambar geometri *Make A Match* hadir untuk mengisi kekosongan media yang dimiliki guru yang diharapkan dapat membanu proses belajar mengajar. Berdasarkan pemaparan tersebut, permasalahan timbul media pembelajaran untuk mengenalkan bentuk geometri anak yang dipergunakan oleh guru sangat minim, tidak menarik, dan tidak melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kognitif berpikir logis anak

mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat dalam mengenal bentuk geometri dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga kognitif berpikir logis dan keaktifan anak dapat dipacu melalui media kartu bergambar tersebut.

Media ini dipilih karena praktis digunakan, dapat menjangkau anak didik seluruhnya dan harga yang lebih ekonomis dibanding media tiga dimensi atau benda nyata. Kartu bergambar dalam penelitian ini adalah alat bantu berbentuk persegi panjang, persegi, lingkaran, segitiga, terbuat dari kertas berwarna. Kartu tersebut berisi gambar dan konsep-konsep yang sesuai dengan materi yang akan diimplementasikan dalam model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran ini diharapkan membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas. Sehingga diharapkan hasil belajar anak didik dapat meningkat. Berdasarkan hasil observasi peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode *Make A Match* anak usia 4- 5 tahun di PAUD Ar-Rahman desa tanah bekal kabupaten kuantan singingi.

METODE PENELITIAN

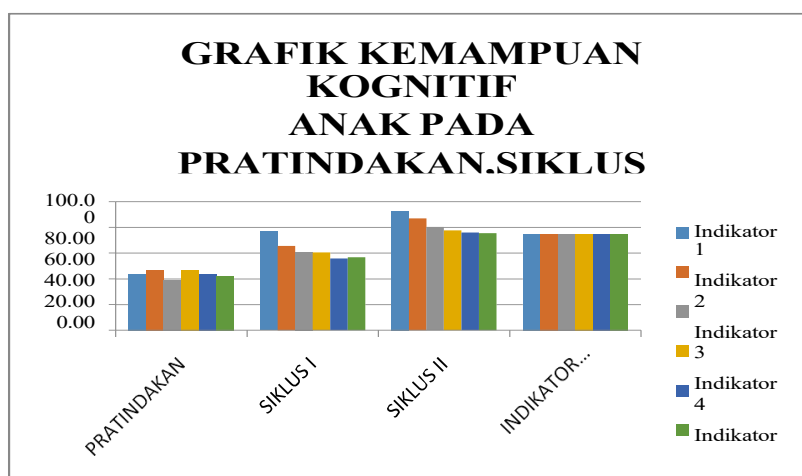
Menurut Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran secara berkelanjutan. Menurut Mulyasa (2021), Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik melalui tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang dihadapi di kelasnya sendiri. Penelitian Tindakan Kelas berfokus pada upaya pemecahan masalah pembelajaran yang nyata dan kontekstual, seperti rendahnya keterlibatan peserta didik, kurang optimalnya metode pembelajaran, atau rendahnya capaian hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2020) yang menyatakan bahwa PTK bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui tindakan yang dirancang, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis oleh guru sebagai peneliti. Dengan demikian, PTK tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus yang berulang, di mana setiap siklus terdiri atas beberapa tahapan yang saling berkaitan. Siklus dalam PTK memungkinkan guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Menurut Susilowati (2022), penerapan PTK secara bersiklus memberikan kesempatan kepada guru untuk mengevaluasi efektivitas tindakan pembelajaran dan melakukan penyempurnaan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Model siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin, yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Pada tahap perencanaan, guru menyusun rancangan pembelajaran dan strategi yang akan diterapkan. Tahap pelaksanaan merupakan penerapan rencana tindakan di dalam kelas. Selanjutnya, tahap pengamatan dilakukan untuk mengamati proses dan hasil pembelajaran, sedangkan tahap refleksi bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Menurut Sarwi dan Rusilowati dalam konteks PTK modern, model Kurt Lewin masih relevan digunakan karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dan mudah diterapkan dalam pembelajaran (Sarwi & Rusilowati, 2021). Berdasarkan uraian tersebut, Penelitian Tindakan Kelas sangat sesuai digunakan dalam penelitian ini karena bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun dalam mengenal

bentuk geometri melalui penerapan metode *Make A Match*. PTK memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat meningkat secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri di PAUD AR-RAHMAN Desa Tanah Bekali Kecamatan Pangean. Pembelajaran dengan menerapkan model *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri. Hasil penelitian sebelum diberikan tindakan. Nilai rata-rata kelas sebesar 42,06 %. Setelah pemberian tindakan melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada Siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 64,93%. Pada Siklus II nilai rata-rata kelas semakin meningkat hingga mencapai 86,27%. Hal ini berarti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I dan II yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terjadi perubahan peningkatan kemampuan kognitif yang terlihat selama penelitian dengan mudah dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Kemampuan Kognitif Anak pada Pratindakan dan Silkus

Berdasarkan hasil di atas terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri. Dengan demikian kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* di kelas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di PAUD AR-RAHMAN Desa Tanah Bekali Kecamatan Pangean. Sejalan dengan itu, Wulandari et al. (2024) menegaskan bahwa stimulasi kognitif geometri akan lebih optimal apabila dilakukan melalui kegiatan bermain yang aktif dan melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran Berdasarkan teori perkembangan kognitif dan karakteristik anak usia 4-5 tahun serta disesuaikan dengan pembelajaran menggunakan metode *Make A Match*, melalui kegiatan mencari pasangan kartu, anak belajar secara aktif dan menyenangkan, aktivitas ini sesuai dengan karakteristik belajar anak dimana sudah ada peningkatan anak sudah mampu menyebutkan nama-nama bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi, persegi Panjang), anak sudah bisa menunjukkan yang mana bentuk geometri pada kartu atau media, tak hanya itu saja anak PAUD AR-RAHMAN saat di ajak berkeliling di lingkungan sekolah juga sudah bisa

mengenali bentuk geometri yang ada di lingkungan sekolah, dan anak juga mampu menghubungkan gambar bentuk dengan symbol atau nama bentuk, serta anak juga sudah mampu menggambar sendiri menirukan bentuk geometri sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap pra siklus sebagian besar anak belum mampu mengelompokkan bentuk secara tepat. Anak masih mencampur antara persegi dan persegi panjang karena keduanya memiliki empat sisi. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum memahami perbedaan karakteristik panjang sisi dan sudut secara jelas. Selain itu, pembelajaran yang masih bersifat ceramah membuat anak kurang mendapatkan pengalaman langsung dalam membedakan bentuk. Setelah penerapan metode *Make a Match* pada Siklus I, kemampuan anak dalam mengelompokkan bentuk mulai meningkat. Anak terlihat aktif mencari pasangan kartu yang memiliki bentuk sama. Proses ini secara tidak langsung melatih kemampuan klasifikasi, karena anak harus mengamati ciri-ciri bentuk sebelum menentukan pasangan yang tepat. Namun demikian, masih terdapat beberapa anak yang kurang teliti dan terburu-buru dalam memilih pasangan kartu. Perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan memberikan contoh benda konkret di lingkungan sekitar yang memiliki bentuk serupa, seperti jam berbentuk lingkaran, ubin berbentuk persegi, dan buku berbentuk persegi panjang. Guru juga memberikan penekanan pada ciri khas masing-masing bentuk, seperti jumlah sisi dan panjang sisi. Dengan pendekatan ini, anak lebih mudah memahami perbedaan antar bentuk. Hasil Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebagian besar anak telah mampu:

1. Anak mengelompokkan kartu berdasarkan bentuk geometri
2. Anak dapat membedakan bentuk geometri yang sama dan berbeda
3. Anak bisa mengelompokkan bentuk berdasarkan ukuran besar kecil
4. Anak dapat mengelompokkan bentuk berdasarkan warna dan bentuk
5. Anak bisa menentukan persamaan dan perbedaan antar bentuk

Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *Make a Match* efektif dalam menstimulasi kemampuan klasifikasi anak. Kegiatan mencari pasangan kartu tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga melatih kemampuan observasi, analisis sederhana, dan pengambilan keputusan. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai mampu menggunakan simbol dan representasi mental, tetapi masih berpikir secara konkret. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan benda nyata dan aktivitas langsung sangat membantu dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak. Dalam penelitian ini, indikator berpikir logis dan pemecahan masalah sederhana diukur melalui kegiatan metode *Make a Match*, yaitu saat anak mencari dan mencocokkan kartu gambar bentuk dengan kartu nama bentuk yang sesuai. Proses tersebut tidak hanya melibatkan kemampuan mengenal bentuk, tetapi juga menuntut anak untuk:

1. Anak menemukan pasangan kartu bentuk geometri yang sesuai
2. Anak memilih kartu yang tepat untuk melengkapi pasangan
3. Anak menyelesaikan permainan *make a match* sesuai aturan
4. Anak mampu menjelaskan alasan memilih pasangan bentuk

Secara teoretis, kemampuan berpikir logis pada anak usia dini berkembang melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Aktivitas mencari pasangan kartu merupakan bentuk problem solving sederhana karena anak harus mengidentifikasi masalah (mencari pasangan yang tepat), menganalisis pilihan, dan menentukan solusi. Pembelajaran berbasis permainan seperti *Make a Match* juga meningkatkan motivasi intrinsik anak. Ketika anak merasa senang, proses berpikir berlangsung lebih optimal. Selain itu, interaksi sosial dalam kegiatan ini membantu anak belajar melalui diskusi dan pengamatan terhadap teman. Secara keseluruhan,

terjadi peningkatan yang signifikan pada indikator berpikir logis dan pemecahan masalah sederhana dari pra siklus hingga Siklus II. Anak menjadi lebih teliti, mampu memberikan alasan sederhana, dan lebih percaya diri dalam mengambil keputusan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Make a Match* efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah sederhana pada anak usia 4–5 tahun. Pembelajaran yang bersifat aktif, konkret, dan menyenangkan terbukti mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Perkembangan kognitif anak pada materi mengenal bentuk – bentuk geometri di PAUD AR-RAHMAN Desa Tanah Bekali Kecamatan Pangean dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase perkembangan kognitif anak sebelum tindakan sebesar 42,06%.
2. mengalami peningkatan pada Siklus I pertemuan I menjadi 56,51%, pertemuan II menjadi 65,42%, pertemuan III menjadi 74,47% dan rata- rata pada Siklus I sebesar 63,82%. Dan pada Pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik pada pertemuan I mengalami peningkatan sebesar 78,38%, pertemuan II menjadi 88,01%, pertemuan III menjadi 92,45% dan rata-rata pada Siklus II sebesar 86,27%.
3. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri di PAUD AR-RAHMAN Desa Tanah Bekali Kecamatan Pangean. dengan persentase awal sebelum menggunakan model *Make A Match* 42,06% setelah menggunakan di Siklus I menjadi 64,93% dan ketuntasan meningkat di Siklus II menjadi 86,27 % dari indikator keberhasilan 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ag, K. M., & Amelia, N. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Prenada Media.
- Amelia, N., & Sari, R. (2021). Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 112–120.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2015 *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi
- Asrul, Sitorus Dkk. 2016.. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sdm Yang Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing,
- Ernawati, N. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Melalui Media Smart Box pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 6.
- Filtri, H., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUDLectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(02), 169-178
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing,
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing,
- 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.
- Khusniawati, F., Astuti, A. P., & Utomo, S. T. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Media Pansitung Di Ra Kentengsari Kabupaten Magelang. *Citra Ilmu*, 34(XVII), 25-32

- Kurniangsih, Imas. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Kata Pena,
- Mulyasa, E. (2021). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurwijayanti, W. (2025). Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Medika Utama*, 6(3 April), 4223-4227.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 05(01), 25-34.
- Sari, D. P., & Fauziah, P. Y. (2022). Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1785–1794.
- Sarwi, & Rusilowati, A. (2021). *Model-model Penelitian Tindakan Kelas dalam Pembelajaran*. Semarang: Unnes Press.
- Sit, Masganti. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing
- Suryameng, S. (2018). Analisis Pengembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mengukur Benda Dengan Sederhana di TK Negeri 1 Sintang. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 41-49.
- Susilowati, E. (2022). Penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 134–142.
- Ulfa, F. N., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2020). Mengenal bentuk geometri melalui pembelajaran kooperatif tipe talking stick pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 8(1), 82-95.
- Wulandari, P., Indhra, F. M., & Adilla, U. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Tanah Liat di PAUD Ayesha Kabupaten Bungo. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1-20.
- Wulandari, P., Indhra, F. M., & Adilla, U. (2024). Meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui metode bermain pada anak usia dini. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–20.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak- Kanak*, Jakarta: Kencana,