



PENGARUH PERMAINAN RABA DAN CARI PASANGAN TERHADAP KEMAMPUAN GEOMETRI ANAK USIA 5-6

Evita Fitri¹, Yaswinda²

^{1,2} PG-PAUD, FIP, Universitas Negeri Padang
evitafitri268@gmail.com

Abstrak

Geometri adalah suatu cara pada pengenalan kognitif yang menjadi prioritas anak usia dini karena dalam memahami geometri anak bisa mengidentifikasi, mengategorikan, pengurutan dan membedakan geometri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari permainan raba dan cari pasangan pada ketrampilan geometri anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan pada anak usia dini di TK Zalfa Padang. Akumulasi data yang dilakukan dengan memberikan permainan raba dan cari pasangan untuk kelas eksperimen dan permainan balok untuk kelas kontrol setelah itu peneliti dan guru menilai berdasarkan instrumen yang telah dibangun jumlah instrument sebanyak 4 butir item. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasy Experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan 30 sampel dimana 15 sampel kelas eksperimen dan 15 kelas kontrol. Pada teknik analisis data kemudian data diolah menggunakan aplikasi SPSS 25. Berdasarkan hasil *n-gain score* yang telah didapatkan dalam penelitian ini, pada kelas kontrol yaitu 0,55 yang dikategorikan sedang sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai 0,81 yang dikategorikan tinggi. Berdasarkan hasil uji *t* yang didapatkan $0,003 < 0,05$ sehingga disimpulkan yaitu terdapat perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan raba dan cari pasangan berpengaruh dalam keahlian untuk memahami bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Zalfa Padang.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Geometri Anak, Permainan Geometri Raba Dan Cari Pasangan*

Abstract

Geometry is a way of cognitive recognition which is a priority for early childhood because in understanding geometry children can identify, categorize, sort and differentiate geometry. The purpose of this study was to find out how the influence of the game of groping and finding a partner on the geometry skills of children aged 5-6 years. This research was conducted in early childhood at Zalfa Padang Kindergarten. The accumulation of data was carried out by providing raba games and finding pairs for experimental classes and block games for control classes after which researchers and teachers judged based on the instruments that had been built the number of instrument as many as 4 items. This type of research uses a quantitative approach in the form of *Quasy Experimental* with a *Nonequivalent Control Group Design* design. This study used 30 samples of which 15 samples were experimental class and 15 were control class. In the data analysis technique, the data is then processed using the SPSS 25 application. Based on the *n-gain score* results that have been obtained in this study, the control class is 0.55 which is categorized as medium while in the experimental class, a value of 0.81 is obtained which is categorized as high. Based on the results of the *t* test obtained $0.003 < 0.05$, it was concluded that there was a difference between the control class and the experimental class. So it can be concluded that the game of raba and finding a partner is influential in the skill to understand geometric shapes in children aged 5-6 years in Zalfa Padang Kindergarten.

Keywords: *Early Childhood, Kids Geometry, Groping Geometry Games and Find A Partner*

PENDAHULUAN

Anak itu berada di Zaman Keemasan pada saat ini, dan anak usia dini ialah waktu individu. Istilah "anak usia dini" juga bisa merujuk pada seorang anak berusia antara 0 sampai 8 tahun yang tumbuh dan berkembang dengan sangat cepat. (Wiwik Pratiwi, 2017). Dimana anak pada saat bertumbuhnya dan berkembang sangat pesat. Karena ini adalah waktu terbaik untuk mulai mengembangkan potensi fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak, serta keyakinan agama dan moral mereka.

Salah satu upaya pendidikan yang dilakukan kepada anak-anak antara usia kelahiran dan enam tahun dengan memberikan mereka tujuan stimulasi pendidikan adalah untuk membantu mereka tumbuh secara fisik dan psikis agar mereka siap untuk pendidikan lebih lanjut (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Menurut Frobel Pendidikan anak usia dini ialah tahap sangat penting dan berharga terhadap kehidupan yang berfungsi sebagai tahap pembentukan, yang mana pendidikan anak yaitu suatu bentuk usaha diberikan kepada anak sejak lahir sampai memasuki usia 6 tahun sebagai pendorong dan memaksimalkan aspek perkembangan (Susanto, 2017).

Berdasarkan pendidikan, pembelajaran adalah sarana yang diberi oleh pengajar untuk mendapatkan proses perolehan ilmu yang berasal dari cara meniru, membaca, mengamati, mengintimisasi, material, fasilitas dan perlengkapan yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran (Akbar, 2020). Pendidikan yang menjadi prioritas untuk perkembangan kepada anak usia dini ialah pendidikan matematika merupakan sarana pengembangan keahlian berfikir sederhana yang dapat membantu anak memahami beberapa konsep nyata seperti mengurutkan, mengenal penjumlahan, mengenal geometri, pengukuran, serta mengenal pola (Mirawati dkk, 2018). Aspek kognitif menjadi salah satu penyebab berhasilnya pengembangan berbagai aspek sebab pada umumnya sesuatu yang berada di sekitar manusia seringkali menggunakan akalinya (kognitif) dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan (Juwantara, 2019). Perkembangan kognitif anak usia dini yaitu pengembangan matematika berdasarkan NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) ialah tahap awal dalam pengenalan matematika anak ialah; a) mengetahui angka, b) aljabar, c) geometri, d) pengukuran, e) pola, f) berhitung. Pengenalan geometri adalah suatu cara pada pengenalan kognitif yang menjadi prioritas anak usia dini karna dalam memahami geometri anak bisa mengidentifikasi, mengategorikan, pengurutan dan membedakan geometri contohnya *color*, bentuk, *size* saat berada di lingkungan anak (F. K. Sari & Oktamarina, 2022).

Keterampilan motorik halus juga bisa ditingkatkan dengan mencetak gambar geometri bangun datar. (S.K. Sari et al., 2021).

Sedangkan menurut (Mayar, 2022) perkembangan video pembelajaran macam-macam geometri dapat memberikan peningkatan kapasitas inventifitas anak sebagai pemberi informasi kepada anak tentang macam-macam geometri agar pemikiran menjadi imajinatif untuk membimbing sebuah karya.

Teori geometri berguna pada keseharian, dalam pelajaran mengenal berbagai bentuk geometri dapat mempermudah mereka untuk mengerti dan menerapkan pembelajaran dalam kehidupan yang akan datang (Nisa & Halifah, 2022). Keterampilan yang berkaitan dengan ukuran dan bentuk, geometri anak usia dini berkembang. Berikut ialah beberapa cara yang dilakukan untuk memudahkan anak memahami geometri: a) memilih objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, b) memakai bahasa pengukuran besar, kecil, panjang pendek, tinggi, dan rendah, c) membuat bentuk geometris, d) mengukur objek secara sederhana, e) mencocokkan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, f) membandingkan objek, memahami dan memanfaatkan bahasa ukuran, contohnya besar-kecil, tinggi-rendah, dan sebagainya; g) hanya mengukur objek; i) memanggil objek kelas dengan bentuk geometris; j) pemodelan bentuk geometris; k) mengidentifikasi, mendemonstrasikan, dan mengkategorikan lingkaran, segitiga, dan segiempat; l) merakit menggunakan delapan kotak kardus untuk membentuk sebuah menara; m) mengidentifikasi panjang, berat, dan isi; dan n) menyamakan model menggunakan empat kubus. (Khadijah, 2016).

Dalam kemampuan konsep geometri usia 5-6 tahun sebaiknya individu bisa mengetahui objek pada dasar geometri diantaranya; segitiga, kotak, lingkaran, dan persegi panjang (Permendikbud, 2014). Selama tahap pra operasi, ketika anak sudah mengetahui bentuknya dan dapat menentukan apakah suatu benda besar, kecil, panjang, atau pendek berdasarkan persepsi dan pengalaman mereka (Triharso, 2013). Namun pada kenyataannya dari kunjungan yang telah dilakukan di TK Zalfa Padang rendahnya keahlian mengetahui macam-macam geometri tersebut dikarenakan beberapa pemicu diantaranya belum mampunya keahlian individu untuk memahami macam-macam geometri, penggunaan media belajar yang dipakai terbatas dengan demikian, kapasitas anak untuk memahami bentuk matematika belum sepenuhnya didominasi.

Hal tersebut dikarenakan penyajian bentuk pembelajaran yang dipakai kurang bervariasi, pengajar hanya memakai media balok saja dalam kemampuan mengenal macam-macam bentuk geometris, mempersulit anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan, ketika belajar banyak yang bercerita dengan teman dan bermain sendirian, membuat proses pembelajaran belum ideal. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Eka Yuni Puspita Dewi (Dewi, 2019) rendahnya keahlian individu untuk memahami macam-macam geometri disebabkan belajar yang dilakukan di sekolah kurang bervariasi dan media tidak menarik perhatian suatu individu dan hal tersebut

berdampak ke hasil belajar anak kurang maksimal. Penelitian yang dilakukan oleh (Ningtyas, 2016) memiliki kesimpulan yang dapat dilihat dari penelitian ini adalah kemampuan anak-anak untuk mengenali bentuk geometris dapat dipengaruhi oleh aktivitas bermain *puzzle*. Perbedaan dalam penelitian ini ialah di variabel bebas lebih tepatnya permainan raba dan cari pasangan sedangkan penelitian ini menggunakan variabel bebas *puzzle*. Penelitian terakhir yang dilakukan oleh (Amanda, 2018) memiliki kesimpulan bahwa permainan *puzzle* mampu menaikkan keahlian pengetahuan geometri. Perbedaan penelitian ini adalah variabel bebas yaitu permainan raba dan cari pasangan sedangkan penelitian ini menggunakan variabel bebas *puzzle*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, dapat diidentifikasi yaitu:

1. Rendahnya kemampuan anak usia dini dalam mengenal bentuk geometri.
2. Minimnya media dalam pengenalan berbagai bentuk geometri.
3. Rendahnya minat belajar anak pada pengenalan berbagai bentuk geometri terhadap hasil belajar anak.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari permainan Raba dan Cari Pasangan terhadap kemampuan mengenal berbagai geometri anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Zalfa Padang.

METODE

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk *Quasi Experimental* dan desain *Nonequivalent Control Group Design* (Arifin, 2012). Seluruh faktor yang akan digunakan sebagai daerah umum adalah populasi (Sugiyono, 2017). Pada populasi penelitian ini menggunakan seluruh populasi dengan masing-masing sampel sebanyak 15 anak kelas eksperimen dan 15 anak kelas kontrol. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi yang disusun pada skala *likert* dengan *checklist* persiapan terkait variabel penelitian. Berdasarkan rujukan (Sugiyono, 2017) skala *likert* mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok kepada kejadian sosial. Skala *likert* ialah salah satu bentuk skala pengukuran yang dipakai untuk mengukur keadaan anak usia 5-6 tahun di TK Zalfa dalam pelaksanaan menggunakan media raba dan cari pasangan. Variabel yang perlu diukur dipecah menjadi variabel indikator.

Variabel-variabel ini berfungsi sebagai dasar untuk pembuatan item instrumen, yang dapat berbentuk pernyataan atau pertanyaan. Menggunakan skala likert, setiap jawaban memiliki gradasi dari negatif ke positif. Validitas item instrument yang dilaksanakan di TK Mekar Melati Padang. Kelas yang dijadikan sampel pada validitas instrumen penelitian adalah sebanyak 15

orang anak untuk dijadikan sampel. Ketika instrumen pengumpulan data yang dipakai bisa mengukur yang diukur, maka data yang didapatkan dinyatakan valid. Dalam pengujian pernyataan yang dibuat peneliti valid atau tidak, maka peneliti meminta bantuan memvalidasikan pernyataan yang peneliti buat kepada dosen ahli bidang anak usia dini di Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam penelitian pengumpulan data yang dipakai ialah dengan melihat hasil tes yang telah diberikan sesuai dengan *instrument* penelitian yang telah dibuat dan di validasi. Analisis data dipakai dengan beberapa tes yaitu: normalitas, homogenitas, uji gain score, dan uji t guna melihat pengaruh permainan raba dan cari pasangan terhadap keahlian mengenal bentuk geometri anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 10 pertemuan dengan masing-masing 5 pertemuan pada tiap kelas, dimana kelas kontrol menggunakan media balok dengan guru kelas dan kelas eksperimen menggunakan media raba dan cari pasangan dengan peneliti langsung. Pada hasil tes awal dan akhir dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Tes Awal Dengan Tes Akhir Kelas Eksperimen Dan Kelas *Control*

	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol		
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Selisih		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Selisih
Jumlah	140	220	80	Jumlah	136	195	59
<i>Mean</i>	9.33	14.67	5.34	<i>Mean</i>	9.07	13.00	3.93

Analisis untuk melihat apakah data penelitian berdistribusi normal, maka dilakukan tes normalitas. Setiap data yang dikatakan normal apabila mendapatkan nilai signifikan $>0,05$ dikatakan tidak berdistribusi normal jika mendapatkan nilai $<0,05$. Berikut ini hasil tes normalitas data penelitian:

Tabel 2. Hasil Normalitas

	<i>Test of Normality</i>						
	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	df	Sig	<i>Statistic</i>	df	Sig
Hasil Belajar Siswa	<i>Pre-Test</i> Eksperimen	.208	15	.079	.914	15	.156
	<i>Post-Test</i> Eksperimen	.212	15	.069	.891	15	.069
	<i>Pre-Test</i> Kontrol	.181	15	.199	.943	15	.423
	<i>Post-Test</i> Kontrol	.204	15	.092	.919	15	.785

Dapat terlihat bahwa nilai signifikan *pre-test* eksperimen 0,156. Pada *post-test* eksperimen terdapat nilai signifikan adalah 0,069. Pada *pre-test* kelas kontrol terdapat nilai signifikan 0,423. Sedangkan pada *post-test* kelas kontrol terdapat nilai signifikan 0,785. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok tersebut berdistribusi normal

karena melebihi nilai 0,05. Tes homogenitas dilakukan sesudah tes normalitas didapatkan, untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak homogen. Jika hasil homogenitas ini menggunakan *Levene Test* untuk pengambilan kesimpulan, dapat dilihat pada baris “*Based on Mean*”. Pada hasil *pre-test* didapatkan nilai sigma sebesar 0,835 sedangkan pada hasil *post-test* didapatkan nilai sigma sebesar 0,403. Berdasarkan ketentuan yang berlaku, jika nilai sigma > alpha penelitian (0,05) maka dapat dikatakan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Tes gain *score* dilakukan setelah mendapatkan hasil perhitungan *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil gain *score*:

Tabel 3. Hasil Gain *Score*

Kelas	Mean <i>Pre-Test</i>	Mean <i>Post-Test</i>	Mean <i>Gain Score</i>	Kategori
Kontrol	9.06	13.00	0.55	Sedang
Eksperimen	9.33	14.67	0.81	Tinggi

Hasil uji *mean gain score* memperlihatkan bahwa nilai *mean* yang di dapatkan dari kelas kontrol ialah 0,55 berkategori sedang dan hasil rata-rata dari kelas eksperimen ialah 0,81 berkategori tinggi. Berdasarkan nilai gain *score* yang telah didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa permainan raba dan cari pasangan lebih berpengaruh dari pada permainan balok.

Setelah mendapatkan nilai gain *score*, maka dilanjutkan perhitungan untuk uji t. Berdasarkan hasil penelitian nilai Sig. (2-tailed) = 0,003. Sedangkan alpha penelitian = 5% atau 0,05. Artinya nilai Sig. (2-tailed) < alpha penelitian (0,003 < 0,05) sehingga bisa ditentukan H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan nilai uji t dapat disimpulkan bahwa menerima H_a . Hal tersebut diartikan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dan dapat dinyatakan permainan raba dan cari pasangan lebih berpengaruh dari pada permainan balok.

Dapat dari perbandingan mean antara *post-test* kelompok kontrol sebesar 13,00 dan *post-test* kelompok eksperimen sebesar 14,67. Perbandingan kedua mean tersebut memiliki selisih sebesar 1,67 yang membuktikan bahwa pengenalan geometri setelah menggunakan permainan raba dan cari pasangan mendapatkan nilai yang lebih baik dari pada permainan balok.

Berdasarkan hasil data yang didapatkan dari penelitian yang berjudul pengaruh raba dan cari pasangan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Zalfa Padang, dapat disimpulkan bahwa permainan raba dan cari pasangan efektif digunakan pada perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Berdasarkan kesimpulan tersebut dikatakan karena terdapat perbedaan antara perolehan kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada kelompok eksperimen dengan menggunakan permainan raba dan cari

pasangan dengan kelas kontrol menggunakan permainan balok. Perbedaan yang menonjol antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa permainan raba dan cari pasangan lebih berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Geometri adalah suatu konsep bentuk bangunan yang meliputi bentuk persegi, segitiga, persegi panjang, dan lingkaran. Dalam memperkenalkan geometri sebagai sebuah konsep, pada anak usia dini didalamnya meliputi kemampuan untuk menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan bentuk dari bentuk geometri (Sa'ida, 2021).

Menurut Van Hiele (Wahyuningsih, 2021) terdapat lima langkah perkembangan kognitif dalam memahami konsep geometri anak yaitu; 1) tahap pengenalan; 2) tahap analisis; 3) tahap pengurutan; 4) tahap deduksi; dan 5) tahap keakuratan. Kemampuan mengenal geometri juga berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran seperti mengurutkan warna, bentuk dan ukuran (Putri et al., 2022). Dalam permainan raba dan cari pasangan merupakan salah satu kegiatan yang dapat membangun konsep kognitif matematika anak karna pada permainan ini anak dapat mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengurutkan dan membedakan bentuk geometri berdasarkan bentuk, ukuran dan juga warna.

Saat peneliti melakukan penelitian, peneliti mengadakan *pre-test* sebelumnya agar mengetahui kemampuan awal anak. Setelah dilakukan *pre-test* peneliti melakukan treatment sebanyak tiga kali pada kelas eksperimen dan selanjutnya melakukan *post-test*. Hasil yang telah di dapat dari percobaan sebelum diberi perlakuan dan percobaan setelah diberi perlakuan kelas kontrol memiliki rata-rata keseluruhan 9,07 dan 13,00 sedangkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen memiliki rata-rata keseluruhan 9,33 dan 14,67. Artinya permainan raba dan cari pasangan memiliki dampak signifikan pada kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometris. Setelah penelitian berakhir dan pengelolaan data didapatkan bahwa penggunaan permainan raba dan cari pasangan di TK Zalfa Padang berdasarkan hasil dari N-Gain *score* yang telah diperoleh yaitu didapatkan hasil rata-rata gain *score* pada kelas kontrol yaitu 0,55 yang dikategorikan sedang, dan pada kelas eksperimen diperoleh nilai 0,81 yang dikategorikan tinggi. Berdasarkan hasil uji t dinyatakan berpengaruh dikarenakan, berdasarkan hasil penelitian diatas, nilai Sig. (2-tailed) = 0,003. Sedangkan *alpha* penelitian = 5% atau 0,05. Artinya nilai Sig. (2-tailed) < *alpha* penelitian (0,003 < 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menerima H_a dan menolak H_0 . Setelah hasil di dapat dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada kelas eksperimen. Dari hasil gain *score* dan uji t permainan raba dan cari pasangan berpengaruh dalam kapasitas anak TK untuk mengenali bentuk geometris Zalfa Padang.

PENUTUP

Simpulan

Setelah penelitian berakhir dan pengelolaan data didapatkan bahwa penggunaan permainan raba dan cari pasangan di TK Zalfa Padang berdasarkan hasil dari N-Gain *score* yang telah diperoleh yaitu didapatkan nilai rata-rata n-gain *score* pada kelas kontrol nilai 0,55 berkategori sedang sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai 0,81 berkategori tinggi. Berdasarkan hasil uji t dinyatakan berpengaruh dikarenakan, berdasarkan hasil penelitian diatas, nilai Sig. (2-tailed) = 0,003. Sedangkan α penelitian = 5% atau 0,05. Artinya nilai Sig. (2-tailed) < α penelitian (0,003 < 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menerima H_a dan menolak H_0 . Setelah hasil di dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada kelas eksperimen. Dari hasil gain *score* dan uji t permainan raba dan cari pasangan berpengaruh dalam kapasitas anak TK untuk mengenali bentuk geometris Zalfa Padang.

Saran

Setelah penelitian berakhir terdapat beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru

Diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi anak salah satunya dalam kegiatan raba dan cari pasangan karena kegiatan ini dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

2. Bagi anak

Diharapkan keahlian mengenal macam-macam geometri anak dapat menjadi lebih baik dengan permainan raba dan cari pasangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda. (2018). Pengaruh Bermain Puzzle Geometri terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Hidayah Riwayat Artikel: Kata kunci: Alamat Korespondensi. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 1(20), 15–21. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IDJ>
- Dewi, E. Y. P. (2019). Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(1), 32–45. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i1.5>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful Fauziddin, Mohammad, and Mufarizuddin Mufarizuddin. "Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i.> *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.076>

- Juwantara, R. A. (2019). Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Mayar, Y. dan F. (2022). Pengaruh Permainan Ludo Bergambar Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>
- Mirawati dkk. (2018). *Jurnal Pendidikan : Early Childhood FUN COOKING : PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG*. 2(1), 1–6.
- Ningtyas, R. W. (2016). *PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI KELOMPOK B* Rizqi Wahyu Ningtyas PG PAUD , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya , Email : Rizqiwahyu91@yahoo.co.id Julianto PG PAUD , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas. 5.
- Nisa, K., & Halifah, S. (2022). Temu Baur Budaya dan Matematika : Kue Tradisional Konjo pada Pengenalan Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 445–456. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.936>
- Putri, A. M., Insani, A., Hasiana, I., Pgri, U., & Buana, A. (2022). *MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A TK MUTIARA BANGSA SURABAYA dapat bermanfaat bagi media sesuai dengan kebutuhan*. 5(2).
- Sari, F. K., & Oktamarina, L. (2022). Pengaruh media realia terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 11–22.
- Sari, S. K., Izzati, I., & Ismet, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Gambar Cetak Geometri Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 149–155. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.275>
- Wahyuningsih, W. (2021). Pengenalan Warna dan Bentuk Geometri Dengan Media Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 2 Jeron Nogosari Boyolali. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 410–418. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1055>
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam* , 5, 106–117.
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: PERDANA PUBLISHING.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pencapaian Perkembangan Anak*. Jakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.

Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.

