



Penggunaan media *puzzle* geometri dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak di TK Ghuftron Faqih

Nama Penulis Anik Kusnifah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : anik.23415@mhs.unesa.ac.id

Nama Penulis Kedua Tanpa Gelar

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : xxxxxxx@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak di TK Ghuftron Faqih melalui penggunaan media *puzzle* geometri. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak-anak di TK Ghuftron Faqih yang berusia 5-6 tahun sebanyak 9 anak. Penelitian ini dilakukan selama bulan Desember 2024-Januari 2025. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan membandingkan hasil observasi antar siklus. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media *puzzle* geometri dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, terutama dalam mengenali bentuk geometri, mencocokkan pola bentuk geometri, dan memecahkan masalah, serta bernalar kritis. Hasil pra siklus menunjukkan bahwa hanya 35% anak mampu. Pada siklus I menunjukkan bahwa 66% ketercapaian anak dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak. Pada siklus II menunjukkan bahwa 88% anak telah meningkat dalam peningkatan aspek perkembangan kognitif anak dengan penggunaan media *puzzle* geometri. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *puzzle* geometri efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi daya pikir anak usia dini.

Kata kunci: *Media Puzzle Geometri, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Pembelajaran PAUD.*

Abstract

This study aims to improve the cognitive development of children at TK Ghuftron Faqih through the use of geometric puzzle media. The method used is Classroom Action Research (CAR), carried out in two cycles. The subjects of the study were children aged 5–6 years at TK Ghuftron Faqih. The research was conducted from December 2024 to January 2025. Data collection techniques included observation and documentation. The data analysis technique employed both quantitative and qualitative descriptive approaches by comparing the observation results between cycles. The pre-cycle results showed that only 40% of the children were able to meet the expected cognitive development indicators.

Keywords: cognitive development, early childhood, geometric puzzles, TK Ghuftron Faqih

UNESA

1. PENDAHULUAN

Pendidikan siswa usia dini merupakan pondasi dasar dalam pembelajaran yang akan mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa usia dini tercantum dalam undang-undang dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu usaha pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam belajar lebih lanjut. Pendidikan tidak terlepas dari sebuah proses pembelajaran, karena setiap proses Pendidikan berlangsung melalui kegiatan belajar. Karena dalam belajar akan sangat mempengaruhi perkembangan anak.

Perkembangan kognitif anak usia dini sangat penting untuk kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan akademik. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media puzzle geometri dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak di TK Ghufroon Faqih. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test dan post-test sebagai perlakuan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle. Subjek penelitian adalah anak-anak di TK Ghufroon Faqih yang berusia 5-6 tahun. Media puzzle geometri digunakan geometri efektif dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak di TK Ghufroon Faqih. Kemampuan kognitif anak yang menggunakan media puzzle geometri meningkat secara signifikan dibandingkan dengan anak yang tidak menggunakan media tersebut. Salah satu aspek yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah aspek kognitif. Piaget dalam Santrock (2009:51) mengutarakan bahwa perkembangan kognisi anak usia Taman Kanak-kanak atau dalam fase praoperasional (2-7 Tahun) dapat dikenali dengan kemampuan anak untuk melakukan kegiatan representasi mental, yaitu kemampuan untuk menghadirkan benda, objek, atau orang dan peristiwa secara mental. Kemampuan kognisi anak pada fase praoperasional ditandai dengan kemampuan secara simbolis yang ditandai dengan hal-hal seperti anak suka meniru tingkah laku yang ditampilkan orang lain, binatang atau peristiwa yang ada disekitarnya. Peniruan ini dapat dilakukan setelah anak melakukan pengamatan terhadap objek yang ditiru. Berdasarkan analisis hasil observasi awal pada tanggal 9 Desember 2024 sampai tanggal 09 Januari 2025 pada anak kelompok B TK Ghufroon Faqih, dalam pengenalan bentuk puzzle geometri masih mengalami kesulitan yang dihadapi. Dalam pelaksanaannya, tidak semua ruang kelas di TK tersebut memiliki media yang mendukung dalam pengenalan puzzle geometri. Dalam hal ini penulis mendapati bahwa dalam pembelajaran

mengenal bentuk puzzle geometri di dalam kelas guru masih menggunakan LKA

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin mencoba menerapkan cara yang dapat digunakan untuk mengenal bentuk puzzle geometri secara efektif dan menyenangkan. Dalam kegiatan pengenalan bentuk puzzle geometri peneliti melakukan kegiatan yang menarik untuk melatih konsentrasi, kemampuan visual-spasial serta daya pikir logis anak. Fitri dan Hartati (2002) menyatakan bahwa anak-anak yang terbiasa bermain *puzzle* menunjukkan kemampuan berpikir analisis yang lebih baik dibandingkan yang tidak. Berdasarkan hasil observasi awal di TK Ghufroon Faqih, diketahui bahwa 2 dari 9 anak (40%) yang mampu mengenal bentuk dasar dan menyusun pola geometri secara mandiri.

Variabel X dalam penelitian ini adalah media *puzzle* geometri, yaitu alat permainan edukatif yang terdiri dari potongan-potongan bangun datar yang dirancang sesuai bentuk tertentu. Media ini memadukan unsur bermain dan belajar yang sejalan dengan pendekatan saintifik dan pembelajaran tematik integrative di PAUD. Menurut Amelia (2021), media permainan edukatif dapat meningkatkan minat anak terhadap aktivitas belajar melalui pengalaman langsung.

Sementara variabel Y adalah perkembangan kognitif anak, yang mencakup kemampuan mengenal, memahami, dan memproses informasi, seperti mengenal bentuk, warna, ukuran, serta memecahkan masalah sederhana. Perkembangan ini sangat bergantung pada stimulasi lingkungan dan metode pembelajaran yang diberikan. Menurut Damayanti (2023), aspek kognitif dapat distimulasi melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan berulang.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *puzzle* geometri dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Menurut Arikunto (2012) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh anak didik. Menurut McNiff, (dalam Suharsimi Arikunto, 2008) memandang bahwa PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik terhadap kurikulum pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.

Menurut Sanjaya (2005), Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, yang dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Ghufron Faqih Surabaya, tempat penulis melakukan penelitian, sehingga penulis dapat melihat secara langsung bagaimana penelitian berjalan dan berbagai masalah yang muncul di kelas. Penulis juga dapat mencermati jalannya penelitian secara langsung dan berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, Dengan demikian, tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan kognitif anak dapat tercapai dengan baik. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dilaksanakan pada bulan Nopember hingga Desember 2024. Bulan tersebut merupakan pertengahan semester pertama tahun ajaran 2024/2025 dan merupakan bulan pembelajaran efektif. Alur penelitian dimulai dari pengamatan awal (pra siklus) , dilanjutkan dengan siklus I yang menekankan pengenalan bentuk dan latihan menyusun *puzzle* dengan bimbingan. Setelah refleksi, tindakan disesuaikan pada siklus II dengan memberikan variasi bentuk dan latihan tanpa bantuan langsung. Setiap siklus dilakukan selama dua minggu.

Alat dan bahan yang digunakan meliputi : media *puzzle geometrid* an alat dokumentasi seperti kamera HP dan buku catatan. *Puzzle* dibuat dari triplek kayu dengan berbagai ukuran. Instrumen utama adalah lembar observasi perkembangan kognitif anak yang meliputi indikator : mengenal bentuk , mengelompokkan bentuk , menyusun pola , dan menyelesaikan *puzzle*. Lembar observasi menggunakan skala penilaian 1-4 dan dilengkapi kolom deskripsi perilaku anak. Data analisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketercapaian indikator tiap anak pada setiap siklus. Data kualitatif dianalisis melalui catatan di lapangan dan refleksi guru.

	kegiatan belajar mengajar di kelas. Materi yang diajarkan di RPPH harus sesuai dengan kurikulum pembelajaran Taman Kanak-kanak.	Taman Kanak-kanak. RPPH berfungsi sebagai panduan bagi guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas.
	b. Guru menyiapkan lembar observasi yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan aspek perkembangan kognitif anak	b. Guru menyiapkan lembar observasi yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan aspek perkembangan kognitif anak
	c. Guru menyiapkan alat dan media untuk digunakan, seperti media <i>puzzle</i>	c. Guru menyiapkan alat dan media untuk digunakan, seperti media <i>puzzle geometri</i>
	d. Guru menilai aktivitas dalam upaya untuk mengetahui perkembangan kognitif anak.	d. Guru menilai kegiatan untuk mengetahui apakah anak tertarik untuk menulis buah kesukaanku.
	e. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	e. Dengan menggunakan media <i>puzzle geometri</i> guru memberikan instruksi dan aturan main dalam pembelajaran. Anak-anak mengenal bentuk geometri
	f. Guru memberikan tugas kepada anak-anak	f. Guru memberikan tugas kepada anak-anak
Observasi	Untuk melacak aktivitas anak selama proses pengenalan bentuk geometri. observasi	Untuk melihat secara langsung bagaimana aktivitas anak berlangsung

Aktivitas	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dibuat oleh guru untuk membantu mereka menjalankan	a. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), di mana materi yang diajarkan harus sesuai dengan kurikulum pembelajaran

	dilakukan dan hasilnya dicatat secara langsung di lembar observasi.	selama proses pengenalan bentuk geometri. observasi dilakukan dan hasilnya dicatat secara langsung di lembar observasi.
Refleksi	Penulis mengoreksi kegiatan siklus I, apakah keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan indikator kinerja tercapai atau tidak. Jika tidak, penulis mengoreksinya dengan indikator kinerja, kemudian siklus berikutnya	Penulis mengoreksi kegiatan siklus II, apakah keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan indikator kinerja tercapai atau tidak. Jika tidak, penulis mengoreksinya dengan indikator kinerja, kemudian siklus berikutnya

Lembar aktifitas guru dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktifitas fisik yang dilakukan guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengisian lembar pengamatan yang dilakukan dengan tanda *check-list* dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan pengamat (observer) untuk mengamati setiap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Aspek yang Diamati	Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	
A. KEGIATAN AWAL						
1.	Penyambutan pagi					
2.	Melakukan senam pagi					
3.	Circle Time: Salam, doa, dan bertukar kabar					
4.	Mengulang hafalan surat pendek					
5.	Tanyak jawab antara guru dan anak					
6.	Bernyanyi bersama					
B. KEGIATAN INTI						
Model Sentra:						
Pijakan Sebelum Bermain:						
7.	Menjelaskan tema pada hari itu					

8.	Menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan					
Pijakan Saat Bermain:						
9.	Membimbing anak belajar dan bermain					
10.	Menginformasikan tentang pelajaran yang akan dilakukan pada hari itu					
11.	Membentuk anak dalam kelompok-kelompok kecil					
12.	Membagikan media yang telah disediakan					
13.	Mengajak anak untuk mengenal empat dan persegi panjang)					
14.	Anak menyusun kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk dan ukuran					
15.	Anak mengelompokkan bentuk- bentuk geometri					
16.	Anak mampu membedakan ciri-ciri bentuk geometri					
17.	Anak menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> yang berbentuk geometri					
18.	Anak mampu menghitung kepingan <i>puzzle</i> macam-macam bentuk geometri					
20.	Anak mampu menyebutkan kembali bentuk- bentuk geometri					
Pijakan Setelah Bermain:						
21.	Anak membersihkan alat bermain setelah selesai pembelajaran					
22.	Guru melakukan recalling					
23.	Mengevaluasi ang tent					

	per yan g dilakukan pada hari itu					
C. Kegiatan Penutup						
	Bernyanyi dan berdoa bersama					
26.	Shalawat, salam					

Tabel 3.1 Instrumen Observasi Aktifitas Guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi yang digunakan dalam penelitian di TK Ghuftron Faqih yang beralamat di jalan Sombo no.36-38 Kelurahan Simolawang Kecamatan Simokerto Kota Surabaya. Keadaan fisik TK Ghuftron Faqih dalam kategori sekolah yang baik, karena memiliki bangunan yang cukup kokoh walaupun bangunan tersebut bangunan tua. Dengan dilengkapi beberapa bangunan yang digunakan sebagai kelas, ruang kepala sekolah, musolla, dan toilet.

TK Ghuftron Faqih terletak di pinggiran kota dan dekat dengan pemukiman rumah warga. Dengan fasilitas yang memadai memberikan ruang bermain bagi anak yang berada di teras sekolah. Sekolah juga dilengkapi pagar sehingga anak-anak jika bermain di teras sekolah. Alat peraga yang digunakan di ruangan kelas juga dikategorikan baik.

Hasil Pra Siklus adalah observasi awal yang menunjukkan bahwa dari 9 anak, hanya 2 anak (40%) yang mampu mengenal bentuk geometri dasar dan menyusunnya menjadi pola. Anak-anak tampak kesulitan membedakan bentuk serta kurang fokus dalam menyelesaikan tugas. Hasil siklus I, setelah diterapkan media *puzzle* dalam pembelajaran, terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak. Sebanyak 5 anak (66%) menunjukkan kemajuan dalam menyusun *puzzle* dengan bimbingan. Namun, beberapa anak masih tergantung pada arahan guru dan belum mampu menyusun secara mandiri. Refleksi Siklus I dari hasil hasil observasi dan diskusi guru, ditemukan bahwa anak membutuhkan lebih banyak latihan mandiri dan media yang bervariasi agar tidak bosan. Guru juga perlu memberikan motivasi dan pertanyaan pemantik untuk menstimulasi daya pikir anak. Hasil siklus II adalah dengan penyesuaian metode dan variasi media, hasil menunjukkan peningkatan signifikan. Sebanyak 7 anak (87%) mampu mengenal bentuk, mengelompokkan berdasarkan ukuran dan warna, serta menyusun *puzzle* secara mandiri dan benar.

Hal ini didukung oleh pendapat Sri Widyanarti (2012), yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk bernalar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi gambar yang utuh. Bermain *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak, dapat melatih anak mengkoordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan meyusunnya menjadi gambar yang utuh. *Puzzle* melatih kemampuan bernalar dan daya ingat dan konsentrasi anak. Saat bermain *puzzle* dapat melatih sel-sel otak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan-kepingan gambar *puzzle* tersebut. *Puzzle* merupakan permainan yang terdiri dari gambar-gambar bentuk geometri, kotak-kotak, bangun-bangun, huruf-huruf, dan angka-angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik yang menarik. Sehingga permainan *puzzle* akan membuat anak menjadi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan *puzzle* secara tepat dan cepat.

Media *puzzle* geometri adalah *puzzle* yang kepingan-kepingan berbentuk geometri. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* guru terlebih dahulu memberikan penjelasan tentang aturan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* geometri. Setelah itu guru baru membagi anak-anak dalam kelompok-kelompok kecil. Kemudian guru mengenalkan kepada anak-anak bentuk-bentuk geometri yang ada pada gambar *puzzle* tersebut. Setelah guru mengenalkan macam-macam bentuk-bentuk geometri, guru menanyakan kembali kepada anak macam-macam bentuk-bentuk geometri dan anak mencoba menceritakan kembali bentuk-bentuk geometri di depan kelas.

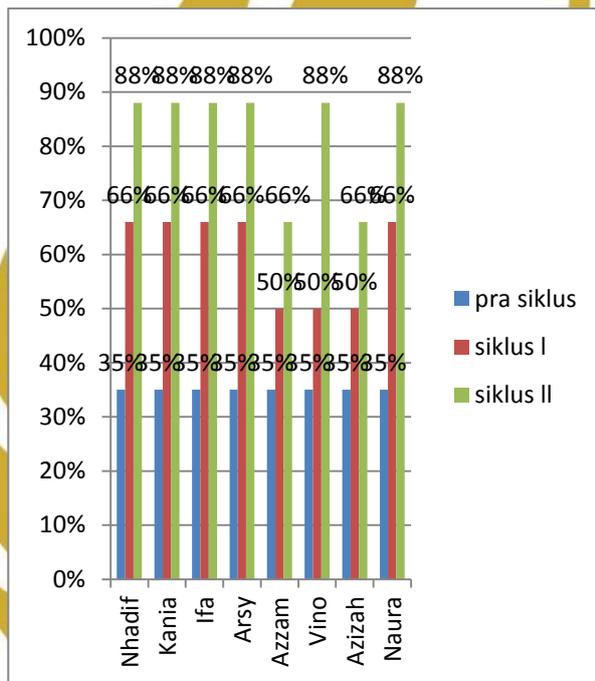
Berdasarkan uraian di atas salah satu metode belajar mengajar dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat mendorong proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan terkendali dengan aman. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran itu dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media *puzzle* pada anak berhasil.

Kendala yang dihadapi pada siklus I adalah anak belum mampu mengenal bentuk geometri dan masih keliru dalam menyebutkan dan membedakan bentuk-bentuk yang ada pada gambar *puzzle* geometri tersebut. Pada siklus II pembelajaran dapat meningkat karena perbaikan yang dilakukan pada siklus I. Pembelajaran pada siklus II dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media *puzzle* geometri pada kelompok B adalah guru melakukannya dengan adanya sistem kompetensi kelompok, anak dapat lebih banyak terlibat aktif dalam penggunaan media *puzzle* geometri, serta guru memberikan penjelasan mengenai bentuk-bentuk geometri membuat anak semakin paham dalam mengenali dan membedakan bentuk-bentuk geometri tersebut. Kemudian guru memberikan *reward*

bagi anak yang cepat dan bisa menjawab semua tebakan guru dan kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin terbanyak dialah pemenangnya. *Reward* merupakan salah satu bentuk hadiah yang diberikan kepada anak sebagai penghargaan atas perbaikan perlakuan atau penguatan secara positif akan mempengaruhi perilaku di masa mendatang.

Penulisan Tabel dan Gambar

Tabel 1
Kategori Skor Hasil Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II



Gambar

Gambar 1
Logo UNESA



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle geometri dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Ghufron Faqih. Peningkatan ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase anak yang mencapai indikator perkembangan kognitif dari pra siklus ke siklus II. Pada pra siklus, hanya 40% anak yang mampu memenuhi indikator, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 65%, dan pada siklus II mencapai 87%. Media puzzle geometri terbukti efektif karena mampu merangsang kemampuan berpikir logis, mengenal bentuk dan pola, serta melatih konsentrasi dan kemampuan memecahkan masalah pada anak. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik usia anak sangat berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif di usia dini. Penggunaan media *puzzle* geometri terbukti dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Terdapat peningkatan signifikan dari pra siklus (35%) meningkat ke siklus I(66%) kemudian meningkat kembali pada siklus II (88%).Media ini efektif karena memadukan aspek visual , motorik , dan kognitif dalam kegiatan yang menyenangkan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak. Berikut merupakan saran yang nantinya akan dapat bermanfaat :

1. Bagi Guru
Guru dapat memberikan program pengembangan kognitif anak dengan menggunakan media *puzzle* geometri. Selain itu guru dalam melakukan pembagian kelompok sebaiknya dilaksanakan secara merata yaitu anak yang memiliki kemampuan belum berkembang dikelompokkan dengan anak yang memiliki kemampuan lebih, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan seimbang.Guru disarankan agar lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti *puzzle* geometri dalam kegiatan belajar mengajar, karena terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak secara menyenangkan.
2. Bagi Sekolah
Sekolah perlu menambah berbagai sumber kegiatan yang menarik untuk anak dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan misalnya dengan menyediakan media-media yang

menarik, serta kumpulan permainan untuk anak sehingga metode pembelajaran lebih bervariasi.

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan penelitian ini dengan menguji media *puzzle* geometri pada aspek perkembangan lain seperti motorik halus, sosial emosional, serta kelompok usia yang berbeda di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Yusuf, M., & Harahap, N. (2015). Media Pembelajaran dan pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 22(1), 45-55.
- Al-Azizy, S. (2010). Pengenalan konsep geometri pada anak usia dini. *Bandung: Alfabeta*.
- Arikunto, S. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Arikunto, S. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Ayuningtyas, Y. (2011). Pemanfaatan media *puzzle* dalam pengembangan kognitif anak usia dini. *Surakarta: Universitas Sebelas Maret. (Mengutip Pendapat Yudhi Munadi)*.
- Dale, E. (1969). Audio-visual methods in teaching (3rd ed). *New York, NY: Holt, Rinehart & Winston*.
- Daryanto. (2011). Media Pembelajaran. *Yogyakarta: Gava Media*.
- Devianti, N. (2013). Psikologi perkembangan anak usia dini. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Hamalik, O. (2009). Proses belajar mengajar. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Jahja, Y. (2010). Psikologi perkembangan. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Jamaris, M. (2006). Perkembangan kognitif anak usia dini. *Jakarta: Gamaris*.
- Juwita. (2013). Pengembangan media pembelajaran geometri untuk anak usia dini. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). Planning and producing audiovisual materials. *Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company*.
- Khoirurrijal, K. Handayani, N., & Maryani, M. (2002). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(3), 123-135.
- Mariana, D. (2014). Pengembangan media pembelajaran anak usia dini. *Jakarta: Rajawali Pers*.

- Nurfadhillah, N., Sari, R., & Hidayat, T. (2021). Pemilihan media pembelajaran yang efektif dalam mendukung interaksi siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 112-120.
- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children (M. Cook, Trans). *New York, NY: International Universitas Press*.
- Rudi. (2008). Pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 73.
- Sanjaya, W. (2005). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Santrock, J. W. (2009). Educational psychology (4th ed). *New York, NY: McGraw-Hill*.
- Sujiono, Y. N. (2013). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. *Jakarta: Indeks*.
- Sujiono, Y. N. (2014). Pengembangan konsep geometri pada anak usia dini. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Supardi. (2009). Media Pembelajaran. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Widyanarti, S. (2012). Perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan edukatif. *Jakarta: Pustaka Edukasi*.