



Media House Shape Sorter untuk Meningkatkan Pemahaman Geometri Anak Usia 5-6 Tahun

Khikmah Novitasari¹, Rhamadhani Annia Putri²
^{1,2}Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta
Email Korespondensi : khikmah@upy.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan media sangat penting dalam meningkatkan pemahaman geometri pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan pemahaman geometri jika menggunakan *media house shape sorter*, kelayakan *media house shape sorter* dan efektivitas *media house shape sorter* sebagai media pembelajaran pemahaman geometri. Penelitian dilakukan di TK ABA Labbaik Among Putro III. Penelitian ini dilakukan dengan metode pengembangan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementasi, evaluasi*) dengan rancangan *one group pre-test and post-test design* dan subjek yang digunakan 18 anak usia 5-6 tahun. Teknik analisis yang digunakan adalah menggunakan uji-T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikan untuk *pre-test* dan *post-test* diketahui bahwa nilai $0,009 < 0,05$ sehingga kesimpulannya adalah terdapat peningkatan pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun kelompok kelas B TK ABA Labbaik Among Putro III, setelah dilakukan *treatment* menggunakan *media house shape sorter*.

Kata kunci: *Media house shape sorter*; Pemahaman geometri; Anak Usia Dini

House Shape Sorter Media To Improve The Understanding Of Geometry For Children Aged 5-6 Years

ABSTRACT

The use of media is very important in improving the understanding of geometry in early childhood. The purpose of this study was to determine the increase in understanding of geometry when using house shape sorter media, the feasibility of house shape sorter media and the effectiveness of house shape sorter media as a learning medium for understanding geometry. The research was conducted at ABA Labbaik Among Putro III Kindergarten. This research was conducted with a development method using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation) with a one group pre-test and post-test design and the subjects used were 18 children aged 5-6 years. The analysis technique used is using the T-test. The results showed that the significant value for the pre-test and post-test was known that the value of $0.009 < 0.05$ so that the conclusion was that there was an increase in the understanding of geometry of children aged 5-6 years in class B TK ABA Labbaik Among Putro III, after treatment using the media house shape sorter.

Keywords: *House shape sorter media; Understanding geometry; Early Childhood*



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada enam aspek perkembangan yaitu fisik motorik, nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar”.

Diketahui bahwa berdasarkan hasil pengamatan dari negara lain misalnya seperti Amerika, menurut Chart terdapat penurunan prestasi belajar anak disekolah akibat ketidakmampuan dan ketidaksiapan guru dalam mengajarkan matematika pada anak. Tentu saja hal ini mirip dengan negara kita yaitu Indonesia, dimana guru masih belum mampu menerima semua informasi baru dan mempunyai anggapan remeh pada pelajaran matematika (Atiasih & Djoehaeni, 2020). Menurut Chard dkk dalam (Zahrina Amelia et al., 2023) menyatakan bahwa keterampilan yang harus dimiliki seseorang terutama anak adalah keterampilan mengkonseptualisasikan pemahaman mengenai matematika.

Mempelajari matematika sejak usia dini merupakan salah satu cara untuk melatih kemampuan anak berpikir secara logis dan sistematis, serta menstimulasi kemampuan berpikir anak agar memiliki kesiapan dalam belajar matematika pada tahap selanjutnya (Azhima et al., 2021). Menurut The National Council Teachers of Mathematics (NCTM) terdapat lima konsep matematika permulaan yang dapat dikenalkan kepada anak, yaitu: bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, analisis data serta probabilitas (Hapsari et al., 2019).

Salah satu konsep matematika yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran matematika adalah geometri. Menurut Kahfi, geometri adalah satu-satunya cabang matematika yang dekat dengan anak karena segala sesuatu yang ada disekitar anak banyak yang berbentuk geometri (F. K. Sari & Oktamarina, 2022). Geometri merupakan materi pelajaran matematika yang membutuhkan kemampuan matematika yang cukup baik untuk memahaminya. Anak-anak mulai membentuk pemahaman konseptual tentang geometri pada masa kanak-kanak (Clements et al., 2018). Pengenalan geometri pada anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak yang mempengaruhi perkembangan intelektualnya seperti kemampuan mengingat (Y. K. Sari et al., 2018).

Selain itu, pentingnya geometri bagi anak usia 5-6 tahun yaitu agar anak mampu berpikir logis, sebagai cara agar memahami pembelajaran lebih lanjut dan menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri (Anti et al., 2022). Oleh karena itu, mengenalkan bentuk geometri pada anak dapat membantu anak membedakan beberapa macam bentuk geometri yang dijumpai dalam kegiatan sehari-harinya (Bandiyah & Widayati, 2020). Pada kehidupan sehari-hari, semua benda disekitar kita memiliki bentuk seperti geometri sehingga mempelajari geometri dan mendalami bentuk geometri sangatlah penting (Celik, 2019). Lestari, K.W. menyatakan bahwa memperkenalkan bentuk geometri pada anak usia dini memungkinkan mereka mengenali, mengarahkan, menyatakan, dan mengumpulkan benda-benda di sekitarnya berdasarkan bentuk geometri (Sukadaryah et al., 2020). Selain itu, bermain dengan bentuk dan benda padat dapat membantu anak mengeksplorasi antar bentuk dan membangun dasar untuk pemikiran logis (Ginsburg et al., 2008).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada TK ABA Labbaik Among Putro III, kegiatan pembelajaran menggunakan LKA, anak mengenal geometri dengan menyebut persegi sebagai “kotak”, lingkaran sebagai “bulat”, 8 dari 18 anak masih tertukar antara bentuk persegi dan persegi panjang. Media yang terdapat di kelas yaitu media angka untuk berhitung, timbangan, balok, biji-bijian dan lain sebagainya. Kegiatan yang peneliti amati saat pembelajaran seperti menulis, menggambar, dan berhitung menggunakan media biji-bijian. Tentu hal itu, yang membuat anak kurang aktif dalam pembelajaran. Suyanto (2005),

berpendapat pembelajaran di lembaga PAUD harus selalu dikemas lebih menarik dan tidak monoton yaitu menggunakan kegiatan yang variatif, membuat hasil karya yang mencakup 6 aspek perkembangan dan media pembelajaran. Optimalisasi seluruh aspek perkembangan anak usia dini harus didukung pula dengan hadirnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Waluyo, 2013). Selain di TK ABA Labbaik Among Putro III peneliti juga melakukan pengamatan pada non-reguler KB-TK Inklusi Srawung Bocah dan TK Masyithoh Ketandan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada saat guru meminta anak mencari benda yang sesuai bentuk geometri tertentu, hanya 3 anak dari 17 yang menyelesaikan kegiatan dengan tepat.

Pembelajaran di lembaga PAUD harus selalu dikemas lebih menarik dan tidak monoton misal menggunakan nyanyian, tepuk-tepuk dan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah (Nurrifa, 2018). Pengoptimalan seluruh aspek perkembangan anak usia dini juga didukung dengan adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media yang kreatif itu misalnya melibatkan panca indra, kokoh, variasi, dan menarik untuk anak. Menurut Dewi (2017), media merupakan suatu benda yang tidak bisa lepas dari pembelajaran anak usia dini sebagaimana media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak usia dini. Media juga digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan anak, baik aspek nilai moral dan agama, aspek bahasa, aspek kognitif dan lain sebagainya.

Media *house shape sorter* adalah suatu media yang digunakan membelajarkan matematika anak dalam bidang geometri. Bentuk media *house shape sorter* adalah media 3D yang di lubangi bentuk-bentuk geometri pada masing-masing sisi. Cara bermain media ini adalah anak memasukkan bentuk geometri yang didapat lubang bentuk geometri yang ada pada kotak. Pada media bermanfaat untuk mengenalkan tentang macam-macam geometri pada anak usia dini. Media ini menarik untuk dimainkan anak usia 5-6 tahun karena berbentuk miniatur rumah, disertai warna yang menarik dan bentuk-bentuk geometri. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa anak usia dini membutuhkan media yang sesuai untuk pemahaman geometri. Oleh sebab itu, penelitian “Media *House Shape Sorter* untuk meningkatkan pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun” layak dilakukan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *house shape sorter*. Menurut Sugiyono (2015), *research and development* adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi keefektifan media. Pengujian kelayakan media dan pengujian efektivitas menggunakan metode kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

Subjek pada penelitian ini yaitu kelompok kelas B usia 5-6 TK Aba Labbaik. Siswa kelas TK Aba Labbaik 18 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Desain uji coba keefektifan produk penelitian ini menggunakan metode *one group pre-test dan post-test*, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini. Uji coba produk dilakukan dengan skala besar dengan menggunakan 18 anak. Instrumen pada penelitian ini menggunakan instrumen validitas ada dua yaitu instrumen ahli media dan instrumen ahli materi. Teknik pengambilan data menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data uji prasyarat menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk dan dihitung menggunakan SPSS 22 for

windows. Uji hipotesis menggunakan uji-T Paired Sample T-Test. Menguji hipotesis menggunakan bantuan Excel Tool Pack.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media house shape sorter ini menggunakan model ADDIE. Berikut dibawah ini uraian tahap-tahap pengembangan ADDIE.

Tahap Analisis/*Analyze*

Tahap ini pada model pengembangan ADDIE disebut juga tahap *analysis*. Pada tahap ini yaitu menganalisis permasalahan yang telah ditemukan dilapangan dengan cara menganalisis kebutuhan anak melalui observasi yang telah peneliti amati di TK Aba Labbaik. Hasil analisis yang didapatkan yaitu anak belum mampu menyebut bentuk geometri dengan tepat contohnya menyebut persegi sebagai “kotak”, lingkaran sebagai “bulat”, dan anak belum mampu membedakan bentuk persegi dan persegi panjang. Guru belum menggunakan media dalam pengenalan geometri. Guru masih mengenalkan bentuk geometri kepada anak menggunakan lembar kerja anak berupa gambar. Menurut Mulyati (2019), guru sebaiknya mempunyai beberapa strategi, model, dan pendekatan agar pembelajaran menjadi menyenangkan, dengan begitu anak bisa menunjukkan bakat, minat, dan kemampuan yang dimiliki

Piaget berpendapat lingkungan yang berpengaruh pada pembelajaran anak, jika sekolah menerapkan konsep konstruktivisme dalam proses belajar mengajar maka anak akan menirukan secara optimal dengan arahan dari pendidik (Ulfah et al., 2019). Media dapat digunakan guru untuk menyajikan informasi yang ingin disampaikan kepada anak dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan anak (Ayu Fitria, 2014).

Hasil analisis kebutuhan sebagai berikut :

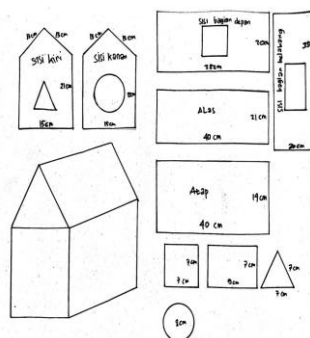
1. Anak membutuhkan media untuk mengenal bentuk geometri.
2. Media yang dibutuhkan adalah media visual yang cukup untuk dimainkan bersama.
3. Anak membutuhkan kegiatan yang inovatif, variatif, dan kreatif.

Tahap Desain/*Design*

Tahap desain ini dilakukan peneliti setelah melakukan analisis kebutuhan, pada tahap ini peneliti membuat desain rumah sebagai media yang akan digunakan untuk pembelajaran anak. Menurut Mursid (2015), berpendapat bahwa pembuatan media memiliki beberapa syarat yaitu bahan mudah didapat dilingkungan sekitar, media pembelajaran multiguna, pembuatan media tidak menggunakan bahan yang berbahaya, contohnya harus memperhatikan keamanan dan keselamatan anak misalnya pemilihan cat yang digunakan (Ulfah et al., 2019). Dewi (2017), berpendapat bahwa aktivitas untuk anak usia dini diperlukan media yang menarik dan mempunyai warna dan gambar yang familiar. Media yang menarik akan menunjang aktivitas belajar secara fisik maupun psikis.

Bahan kayu dapat ditemukan diberbagai tempat, baik digunakan untuk perabot rumah tangga, permainan anak-anak, atau tempat pendidikan. Bahan edukasi dari kayu merupakan bahan yang aman untuk anak, bahan kayu mudah dimainkan, mudah dibersihkan, tidak berat untuk dimainkan anak, tahan lama (Nirmala et al., 2023). Mustafa (2020), mengatakan bahwa prinsip pembuatan media pembelajaran itu fleksibilitas dan familiar untuk anak usia dini.

Desain Awal



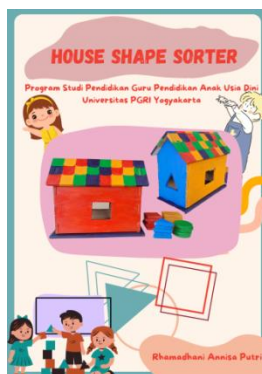
Gambar 1. Desain Media House Shape Sorter

Tahap Pengembangan/Development

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan proses pembuatan media dan buku panduan. Setelah itu peneliti melakukan validitas media dan materi untuk mengetahui kelayakan media. Berikut gambar media house shape sorter dan buku panduan.



Gambar 2. Media House Shape Sorter



Gambar 3. Buku Panduan House Shape Sorter

Media yang telah dibuat peneliti, selanjutnya divalidasi oleh ahli media dengan memberikan lembar instrumen penilaian kelayakan kepada ahli media. Instrumen ini telah divalidasi oleh ahli media yaitu Windi Wuandari Iman Utama yang ahli dalam bidang media anak usia dini. Hasil penilaian yang dari ahli media didapatkan skor 3 dengan kategori baik dengan mendapat saran dan komentar yaitu perhatikan standar jumlah media atau bentuk media sesuai tahap usia anak, bahan masih rentan sobek atau patah jika terinjak dan tertarik, dan sudut-sudut belum terpotong halus. Media dan buku panduan yang telah dibuat peneliti, selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dengan memberikan lembar instrumen penilaian kelayakan kepada ahli materi. Instrumen ini telah divalidasi oleh ahli materi yaitu Laela Sagita

yang ahli dalam bidang matematika. Penilaian dari ahli materi didapatkan skor 3 dengan kategori baik, artinya media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Tahap Implementasi

Uji coba produk yang dilakukan kepada 18 anak kelompok kelas B TK ABA Labbaik Among Putro III. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah media house shape sorter berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman anak tentang geometri. Sebelum dilakukan uji coba peneliti melakukan uji realibilitas dan uji normalitas instrumen.

Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengukur konsistensi suatu tes. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan program SPSS 22 windows. Soal tes dikatakan reliabel jika lebih besar dari 0,60.

Tabel 1. Hasil Reliability Statistic

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,864	8

Berdasarkan tabel diatas nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh adalah 0,864 sehingga nilai tersebut lebih besar dari minimal *Cronbach's Alpha* yaitu 0,60. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa 8 soal tes pemahaman geometri dinyatakan reliabel.

Tahap selanjutnya yaitu menghitung normalitas data untuk mengetahui masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu menggunakan uji Shapiro wilk karena data yang digunakan peneliti kurang dari 100. Berikut tabel hasil uji normalitas menggunakan SPSS statistic 22:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre Test	,224	18	,018	,925	18	,161
Post Test	,350	18	,000	,669	18	,000

Berdasarkan hasil yang tertera di atas nilai signifikansi $> 0,05$, maka data diatas dinyatakan berdistribusi normal.

Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan 3 tahap yaitu, tahap pertama *pretest* pada tanggal 9 Mei 2023, *treatment* pada tanggal 10 Mei 2023, dan pada tanggal *post-test* 11 Mei 2023. Penelitian ini menggunakan desain *one group pre test-post test* yaitu dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk. Hasil dari melakukan pretest sebelum menggunakan media dan post test sesudah menggunakan media menghasilkan adanya peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS Statistic 22 dengan menu *Paired Sample Statistic*.

Tabel 3. Hasil Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test

		Paired Samples Statistics			
Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Pre Test	25,50	18	2,526	,595

| Post Test | 28,39 | 18 | 4,089 | ,964

Pada tabel diatas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun. Nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan sebesar 25,50 namun setelah diberikan perlakuan media house shape sorter mengalami peningkatan sebesar 28,39. Langkah selanjutnya yaitu melakukan Uji-T untuk melihat apakah ada peningkatan yang signifikan dari data *pretest* dan *post-test*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji T sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji-T

t-Test: Paired Two Sample for Means

	PRE-TEST	POST-TEST
Mean	25,5	28,3888889
Variance	6,382352941	16,7222222
Observations	18	18
Pearson Correlation	0,059786479	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	17	
t Stat	-2,620896303	
P(T<=t) one-tail	0,00894457	
t Critical one-tail	1,739606726	
P(T<=t) two-tail	0,017889141	
t Critical two-tail	2,109815578	

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikansi sebesar 0,009, sehingga nilai signifikansi $0,009 < 0,05$. Artinya ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* menggunakan media house shape sorter kepada anak usia 5-6 tahun. Kesimpulannya adalah terdapat peningkatan pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun kelompok kelas B TK ABA Labbaik Among Putro III.

Tahap Evaluasi

Pada model pengembangan ADDIE ini termasuk dalam tahap *evaluasi*. Tahap evaluasi yaitu memiliki tujuan untuk mengetahui hasil dari uji coba produk apakah berhasil atau tidak. Hasil dari penelitian pengembangan media *house shape sorter* adalah mampu meningkatkan pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun TK Aba Labbaik. Media *house shape sorter* juga mampu menarik perhatian anak, anak menjadi antusias saat memainkan media

SIMPULAN

Media *house shape sorter* yang dibuat untuk meningkatkan pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun, dilihat dari analisis kebutuhan dan pengembangan produk sehingga terbentuk produk ini. Hasil validasi produk yang telah dilakukan kepada ahli materi dan ahli media menunjukkan media telah layak digunakan walaupun ada beberapa revisi yang telah dilakukan untuk memperbaiki produk supaya lebih baik. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan dengan media house shape sorter pemahaman anak tentang geometri mengalami peningkatan dengan hasil pre-test nilai rata-rata 25,5 dan post-test nilai rata-rata 28,3889. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikan untuk pre-test dan post-test diketahui bahwa nilai $0,009 < 0,05$ sehingga kesimpulannya adalah terdapat peningkatan pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun kelompok kelas B TK Aba Labbaik, setelah dilakukan *treatment* menggunakan media house shape sorter.

DAFTAR PUSTAKA

- Anti, Y. T., Wijayanti, A., & Koesmadi, D. P. (2022). Pengembangan Buku Smart Geometry Book Untuk Pengenalan Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Hikmah : Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 6(1), 127–144.
- Atiasih, & Djoehaeni, H. (2020). Logical mathematical intelligence for preschool children. In H. Yulindrasari, V. Adriany, Y. Rahmawati, & F. D. Hutagalung,. In *Early Childhood Education In The 21st Century*.
- Ayu Fitria. (2014). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 05, 59. <https://www.kompasiana.com/sihaasiaherman/5e9426af097f36097871e462/penggunaan-media-audio-visual-dalam-pembelajaran>
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Bandiyah, W., & Widayati, S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Cacaburange. *Pedagogika*, 10(2), 95–100. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v10i2.124>
- Celik, H. C. (2019). The effect of modelling, collaborative and game-based learning on the geometry success of third-grade students. *Education and Information Technologies*, 212, 449–469.
- Clements, D. H., Sarama, J., & Joswick, C. (2018). *Learning and teaching geometry in early childhood O ensino e a aprendizagem da Geometria : principios fundamentais. January*.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Ginsburg, H. P., Lee, J. S., & Boyd, J. S. (2008). Mathematics Education for Young Children: What It Is and How to Promote It. *Social Policy Report*, 22(1), 1--22.
- Hapsari, M. N., Ilhami, B. S., & Agustina, Y. (2019). Dekak-Dekak Geometri, Media Pembelajaran Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 30–36.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Journal of Islamic Education*, 1(2), 277–294. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- 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, Y. K., Sukartiningsih, W., & Jannah, M. (2018). The Effect of Geometric Puzzle Game Towards Children's Recognition of Geometric Shapes and Fine Motor. *Atlantis Press*, 212, 340–342. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.75>
- Sukadaryah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Geometri Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 57–63.
- Ulfah, M., Nurhayati, E., & Abyati, H. (2019). Pengembangan Media Box of Number Berbasis

Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 151–168. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-03>
Zahrina Amelia¹, R. B., Mailani, L., & Nurfadilah. (2023). Pengembangan Media “Bank-Ku” untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 139–154.