



Pengaruh Media *SoftBook Shapes* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota

Wina Cindy Miranti Lumbantobing¹, Uranus Zamili², Emmi Silvia Herlina³
1,2,3 Prodi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Indonesia

Jalan Raya Tarutung-Siborongborong KM 11 Silangkitang
Kec.Sipoholon Kab. Tapanuli Utara

Email : winalumbantobing19@gmail.com¹, uranuszamili86@gmail.com²,
emmisilvia@iaktarutung.ac.id³

Abstract. The purpose of this study was to determine the effect of the use of *SoftBook Shapes* Media on Children's Ability to Recognize Geometric Shapes of Children Aged 4-5 Years in GKPI Kindergarten Tarutung City. The research hypothesis is: "The use of *Softbook Shapes* media has an effect on the ability to recognize geometric shapes of children aged 4-5 years in GKPI Kindergarten Tarutung City". The population was all students of GKPI Kindergarten Tarutung City as many as 128 people. The research sample was determined using the Random Sampling technique, namely 21 students of Kindergarten A as an experimental class using *SoftBook Shapes* Media and 24 students of Kindergarten B1 as a control class using ordinary treatment (conventional class). This research method is a quasi-experimental design method with a Nonequivalent Control Group Design design. The instrument used in this study was an observation sheet of 20 items. The research data for the questionnaire was analyzed using the average difference test formula (N-Gain Score) it is known that the average value for the experimental class is 0.7853 which is in the high category. And the average value for the control class is 0.2059 in the low category. Then conducting an independent test using the t test obtained the value of $t_{count} = 14.172 > t_{table} (\alpha = 0.05; df = 43) = 2.021$. Thus it can be concluded that the research hypothesis is accepted, namely the use of *Softbook Shapes* media has an effect on the ability to recognize geometric shapes of children aged 4-5 years of GKPI Tarutung City Kindergarten and H_0 is rejected.

Keywords: *SoftBook Shapes* Media, Ability to Recognize Geometric Shapes, TK GKPI

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media *SoftBook Shapes* terhadap Kemampuan Anak mengenal bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Hipotesa penelitian adalah: "Penggunaan media *Softbook Shapes* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk Geometri anak usia 4-5 tahun TK GKPI Tarutung Kota". Populasi adalah seluruh siswa TK GKPI Tarutung Kota sebanyak 128 orang. Sampel penelitian ditetapkan menggunakan teknik *Random Sampling* yaitu siswa TK A berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan Media *SoftBook Shapes* dan TK B1 berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan perlakuan biasa (kelas konvensional). Metode penelitian ini yaitu metode *quasi-eksperimental design* dengan *design Nonequivalent Control Grup Design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi sebanyak 20 item. Data penelitian untuk angket dianalisa dengan menggunakan rumus uji beda rata-rata (N-Gain Skor) diketahui nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0,7853 berada pada kategori tinggi. Dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah sebesar 0,2059 berada pada kategori rendah. Kemudian melakukan uji independen test menggunakan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 14,172 > t_{tabel} (\alpha=0,05; df=43) = 2,021$. Dengan demikian dapat disimpulkan hipotesa penelitian diterima yaitu Penggunaan media *Softbook Shapes* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk Geometri anak usia 4-5 tahun TK GKPI Tarutung Kota dan H_0 ditolak.

Kata kunci: Media *SoftBook Shapes*, Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri, TK GKPI

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. (Nur Adiyah Yuliastri, 2021). Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketingkat kedewasaannya. (Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017). Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. (Tatik Ariyanti, Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development, Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Volume 8, No 1, Maret 2016). Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Kosekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, penyelenggaraan Pendidikan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini itu sendiri.

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Lebih lanjut pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Selanjutnya, pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa "(1) Pendidikan Anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan/atau informal, (3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non-formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah. (Ariska, 2021).

Berbeda dengan pengertian secara institusional maupun yuridis sebagaimana dikemukakan di atas, Bredekamp dan Copple (1997) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak. Pengertian ini diperkuat oleh dokumen Kurikulum Berbasis Kompetensi (2004) yang mengaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. (Suyadi, 2012)

Pendidikan dijadikan sebagai upaya yang direncanakan secara baik untuk membentuk konteks belajar dan proses pembelajaran, sehingga anak dapat siap meningkatkan potensi yang dimiliki. Untuk mempersiapkan generasi yang berprestasi harus dipersiapkan sejak usia dini, karena delapan puluh persen otak anak berkembang di fase gold, menjadikan berbagai macam informasi dengan cepat diserap menjadi bentuk kepribadian, watak maupun kognitif anak usia dini. Seperti halnya yang tertuang dalam (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, 2022) tentang standar pencapaian perkembangan pada pendidikan anak usia dini

mencakup nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Perkembangan kognitif menjadi salah satu hal yang wajib dikembangkan dan ditingkatkan pada tahapan usia anak.

Perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional, sehingga anak dapat mempresentasikan dunia imajinasi mereka menggunakan kata-kata, coretan, bayangan dan gambar-gambar. (Piaget, 2010). Anak menggunakan pemikiran primitif serta keingintahuan tinggi untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan. Dunia kognitif beragam sifatnya, mulai dari kreatif, fantastis dan bebas. Imajinatif anak akan terjaga sepanjang waktu dan mental anak akan menjangkau dunia untuk terus berkembang, serta akan berusaha memanipulasi bahan yang ada agar rasa ingin tahunya terpuaskan.

Pada anak umur empat sampai lima tahun di kelompok A, Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan yang masuk pada ruang lingkup kognitif diantaranya adalah mengenal bentuk yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran dengan indikator yang dikembangkan yaitu menunjuk benda dengan bentuk geometri, mampu mengenal pola dengan indikator yang dikembangkan yaitu mengetahui urutan berikutnya setelah melihat dua pola yang menunjukkan bentuk geometri, misal ; persegi, segitiga, persegi, segitiga. Menurut (Resnick et al., 2016) pengenalan konsep bentuk untuk anak usia dini merupakan bagian dari lingkup perkembangan kognitif yaitu salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan sehingga akan berdampak pada kehidupan selanjutnya.

Kemampuan kognitif anak dapat tumbuh dan berkembang melalui bermain, dengan bermain anak akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang berbagai objek serta perbendaharaan kata. (Nisa'el Amala, 2023). Anak akan aktif berpartisipasi untuk berkreasi dan belajar mandiri pada kegiatan yang inspiratif, menyenangkan, serta menantang. Semakin bertambah usia, anak mulai tertarik memperhatikan sesuatu. mengamati, berkonsentrasi terutama ketika diperlihatkan pada buku-buku bergambar. Salah satu jenis buku yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan perkembangan anak adalah *softbook*.

Softbook adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif terbuat dari kain yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus anak seperti memasang kancing, mencocokkan warna atau bentuk, dan menjahit. biasanya ditujukan untuk anak pra sekolah. (Nisa'el Amala, 2023). Selain itu, penting juga memahami kondisi-kondisi

khusus yang dapat mempengaruhi proses belajar anak, seperti disleksia. Disleksia adalah gangguan belajar yang mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis, yang sering kali di temukan pada anak usia dini. (Eva Latrifah Fika Safitri, 2022) Dengan memahami dan memberikan dukungan yang tepat, anak-anak dengan disleksia dapat diberdayakan untuk mencapai potensi penuh mereka dalam Pendidikan.

Softbook adalah salah satu media yang berkembang dan dipopulerkan oleh Diana merupakan buku yang terbuat dari kain yang terdiri dari beberapa halaman dan berisi bermacam kegiatan yang dikemas menarik menjadi bentuk buku. Pendidik maupun orang tua dapat menggunakan media *softbook* untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini. Media *softbook* termasuk media baru yang inovatif dan dapat dibuat beragam sesuai dari kebutuhan pada materi pembelajaran yang akan dikenalkan kepada anak didik. Misalnya untuk mengenalkan simbol-simbol huruf, angka-angka, bentuk-bentuk dll.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di TK GKPI Tarutung Kota, Permasalahan utama yang terkait dengan pembelajaran bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Guru cenderung mengandalkan alat-alat sederhana seperti spidol, papan tulis, dan buku paket dalam menyampaikan materi. Penggunaan media yang monoton ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi anak-anak, sehingga mereka kehilangan minat untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Anak-anak usia dini memiliki tingkat perhatian yang pendek dan membutuhkan stimulasi yang beragam agar tetap termotivasi dan tertarik untuk belajar. Namun, pembelajaran yang diterapkan di TK ini belum cukup mengakomodasi kebutuhan tersebut. Materi geometri, yang seharusnya bisa diajarkan melalui media yang lebih interaktif dan menarik, hanya disampaikan melalui cara-cara konvensional. Akibatnya, banyak anak yang belum mampu mengenal bentuk-bentuk geometri dasar seperti segitiga, lingkaran, dan persegi secara baik. Pemahaman akan bentuk-bentuk geometri ini sangat berdampak pada perkembangan kemampuan kognitif anak, yang merupakan dasar penting dalam menguasai konsep-konsep matematika lebih lanjut.

Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif di sekolah ini juga berdampak pada keterlibatan anak dalam proses belajar. Mereka cenderung pasif dan hanya mengikuti instruksi guru tanpa adanya dorongan untuk bereksplorasi atau berinteraksi dengan materi pembelajaran. Padahal, pada usia ini, anak-anak belajar dengan cara yang lebih efektif melalui bermain dan pengalaman sensorik yang melibatkan indera mereka, baik secara visual maupun kinestetik.

Dengan permasalahan ini, diperlukan suatu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar anak. Media *Softbook Shapes*, yang merupakan buku kain interaktif, menjadi salah satu alternatif yang dapat mengatasi masalah ini. Dengan media ini, anak-anak dapat belajar mengenal bentuk-bentuk geometri melalui cara yang menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka dalam mengenali bentuk-bentuk dasar geometri.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini adalah pengenalan bentuk-bentuk geometri. Pengenalan bentuk geometri tidak hanya mengasah keterampilan berpikir logis dan kritis, tetapi juga membantu anak dalam mengenal dan memahami lingkungan sekitar mereka. Namun, di TK GKPI Tarutung Kota, pembelajaran geometri pada anak usia 4-5 tahun masih menghadapi beberapa kendala. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sering kali hanya mengandalkan alat-alat tradisional seperti spidol dan papan tulis. Hal ini membuat anak-anak kurang tertarik untuk belajar, sehingga kemampuan mereka dalam mengenal bentuk-bentuk geometri tidak berkembang secara optimal. Sebagai solusi, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk memotivasi anak dalam belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Softbook Shapes*, yaitu buku berbahan kain dengan gambar-gambar interaktif yang dirancang khusus untuk membantu anak mengenal bentuk geometri. Media ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran melalui visual yang menarik, tetapi juga melibatkan pengalaman fisik melalui sentuhan, yang sangat penting untuk anak-anak usia dini. Dengan menggunakan *Softbook Shapes*, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan anak-anak dapat lebih mudah memahami bentuk-bentuk geometri.

Dari uraian masalah yang peneliti temukan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul yaitu: "**Pengaruh Media *SoftBook Shapes* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun Di TK GKPI Tarutung Kota.**"

2. KAJIAN TEORITIS

Kemampuan merupakan daya kesanggupan atau kecakapan untuk melakukan tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan atau potensi seseorang yang dibawa sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan sehingga orang tersebut mampu melakukan sesuatu. (Ahmad Susanto, 2017) Menurut Kamus Besar Bahasa

Indonesia, mengenal berasal dari kata kenal yang artinya mengetahui, teringat kembali. Kemudian bentuk adalah kata lain dari wujud, rupa, gambaran atau susunan. Sedangkan geometri menurut Susanto adalah cabang matematika yang bersangkutan dengan pertanyaan bentuk, ukuran. Mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia dini meliputi segitiga, persegi, dan lingkaran. Geometri itu sendiri merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang tergolong dalam lingkup berpikir logis. Dalam lingkup ini, terdapat beberapa aspek diantaranya mengenai konsep bentuk, warna, dan ukuran.

Mengenal bentuk geometri merupakan kemampuan anak, mengenal, menunjuk, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Maksudnya mengenal berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati benda disekelilingnya. (Farida, 2008) Mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal menunjuk, menyatakan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase praoperasional, kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Di dalam pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar seperti, bangun datar yang meliputi segitiga, segi empat, dan lingkaran dan konsep bangun ruang yang meliputi kerucut, kubus, balok, tabung, dan lain-lain. Van Hiele mengemukakan bahwa terdapat 5 tahap pemahaman geometri yaitu pengenalan, analisis pengurutan, deduksi dan akurasi.

a. Tahap visualisasi (Pengenalan)

Pada tahap ini, anak akan baru mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi panjang dan persegi, tetapi disini anak belum mampu menyebutkan sifat-sifat dari bentuk geometri dikenalnya.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini anak sudah mengenal bangun-bangun ruang geometri berdasarkan ciri-ciri masing-masing bangun. Dengan kata lain, tahap ini anak sudah terbiasa menganalisis bagian-bagian yang ada pada suatu bangun dan mengamati sifat-sifat yang dimiliki unsur-unsur tersebut. Sebagai contoh pada tahap ini anak sudah bisa

mengatakan bahwa suatu bangun datar merupakan persegi karena bangun itu mempunyai empat sisi, semua sisi sama panjang dan semua sudutnya siku-siku.

c. Tahap Deduksi Formal (Pengurutan Relasional)

Pada tahap ini, anak sudah bisa memahami hubungan antar ciri yang satu dengan ciri yang lain pada sesuatu bangun. Sebagai contoh pada tahap ini, anak-anak bisa mengatakan bahwa jika pada suatu segi empat sisi-sisi yang berhadapan sejajar, maka sisi-sisi yang berhadapan itu sama panjang, pada tingkat ini anak sudah memahami definisi tiap bangun datar

d. Tahap Deduksi

Pada tahap ini berpikir deduktif anak sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang secara optimal. Matematika adalah ilmu deduktif, karena pengambilan kesimpulan, pembuktian dalil yang harus dilakukan secara deduktif.

e. Tahap Akurasi (Tingkat Metamatematis dan Keakuratan)

Pada tahap ini anak sudah memahami betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian, anak sudah memahami mengapa sesuatu dijadikan postulat atau dalil. Dalam matematika kita tahu betapa pentingnya suatu sistem deduktif. Tahap keakuratan merupakan tahap tertinggi dalam memahami geometri. (Van Hiele, 2017).

Cognitive berasal dari kata *Cognition*, yang berarti *Knowing* atau mengetahui, yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Secara sederhana, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah. Dari pengertian kognitif tersebut dapat diartikan bahwa kognitif memiliki persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal) atau teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Izzati (2020:2) Mengemukakan juga bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang penting dikembangkan sejak usia dini karena dengan berkembangnya kognitif anak maka akan membantu dalam tahapan perkembangan selanjutnya, perkembangan kognitif perlu dikembangkan secara efektif dan efisien. (Pellegrini, 1998).

Berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Susanto (2017:11) bahwasanya perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini ialah tahapan pra operasional yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan simbol dalam mewakili

sesuatu menggunakan bahasa gerak, kata-kata benda maupun gesture sehingga anak bisa berfantasi dan berimajinasi berbagai hal-hal yang dilaluinya. (Yuliana, 2018).

Kemampuan kognitif biasanya selalu berhubungan erat dengan ilmu matematika. Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang. Pengetahuan matematika sudah dapat dikenalkan dan diajarkan pada anak usia dini. Kemampuan dasar matematika yang dimiliki anak usia dini diperoleh melalui pengetahuan yang berasal dari lingkungan alam sekitarnya. Banyak yang mendefinisikan tentang pengertian matematika, ada yang berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran logis dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan. (Antonius, 2006).

Tujuan pengenalan matematika untuk anak usia dini adalah bahwa anak usia dini dapat mengembangkan aspek moral, fisik, dan emosi yang dapat dikembangkan secara menyeluruh dan optimal dengan cara pengenalan yang benar. Pengenalan matematika untuk anak usia dini meliputi aritmatika, geometri, pecahan, pengukuran, dan pengolahan data. Kemampuan dasar matematika anak prasekolah berada pada praoperasional yang dalam perkembangannya anak mampu berpikir secara simbolis. Kemampuan tersebut dapat dilihat saat anak mampu membayangkan benda-benda yang berada disekitarnya. Hal tersebut berarti bahwa anak mampu berpikir secara konkret dan berfantasi dengan benda tersebut walaupun benda aslinya tidak ada. Pemahaman tersebut sejalan dengan berkembangnya kemampuan konversi. (Bird, 2002).

Kemampuan konversi yaitu kemampuan untuk memahami perubahan-perubahan yang berkaitan dengan jumlah, ukuran, bentuk, volume, dan bidang. Kemampuan tersebut menjadi dasar untuk pengembangan kemampuan matematika dasar. Kemampuan konversi anak pada fase praoperasional dapat dibagi menjadi tiga tahap, di antaranya yaitu kemampuan untuk memikirkan bahwa benda-benda tertentu dapat berubah sesuai dengan bentuk dan tempat di mana benda itu ditempatkan, kemampuan untuk mengembangkan ide, bahwa ada benda yang tidak berubah walaupun disusun atau ditempatkan secara berbeda, dan kemampuan untuk mempertahankan pendapatnya bahwa volume suatu benda tidak berubah, walaupun dilakukan manipulasi terhadap benda tersebut. (M. Ngalim Purwanto, 2006)

The principles and standards for school mathematics (prinsip dan standar untuk matematika sekolah), yang dikembangkan oleh kelompok pendidik dari *National Council of Teacher of Mathematics*, (Lisnawaty Simanjutak, 1993). memaparkan harapan

matematika untuk anak usia dini. Konsep-konsep yang dapat dipahami anak usia dini antara lain:

1. Bilangan.

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak hanya mampu berhitung. Kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Menghitung menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak dengan bilangan-bilangan.

2. Aljabar.

Pengenalan aljabar dimulai dengan memilah, menggolongkan, membandingkan, dan menyusun benda-benda menurut bentuk, jumlah, dan sifat-sifat lain, mengenal, menggambarkan, dan memperluas pola. Hal tersebut memberi sumbangan kepada pemahaman anak-anak tentang penggolongan.

3. Penggolongan (Klasifikasi).

Penggolongan merupakan salah satu proses penting untuk mengembangkan konsep bilangan, supaya anak mampu menggolongkan atau memilih bendabenda, mereka harus mengembangkan pengertian tentang “saling memiliki kesamaan”, “keserupaan”, “kesamaan”, dan “perbedaan”.

4. Membandingkan.

Membandingkan merupakan proses di mana anak membangun suatu hubungan antara dua benda berdasarkan atribut tertentu. Anak usia dini sering membuat perbedaan, terutama bila perbandingan itu melibatkan mereka secara pribadi.

5. Menyusun atau Menata.

Menyusun melibatkan perbandingan benda-benda yang lebih banyak, menempatkan benda-benda dalam satu urutan. Kegiatan menyusun dapat dilakukan dalam di dalam maupun di luar kelas, misalnya menyusun buku yang diatur dari yang paling tebal, mengatur barisan dari anak yang paling tinggi atau pendek, dan lain-lain.

6. Pola-pola.

Mengidentifikasi dan menciptakan pola dihubungkan dengan penggolongan dan penyortiran. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda. Anak-anak senang membuat pola di lingkungan mereka.

7. Geometri.

Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi

empat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kanan, kiri meletakkan dasar awal memahami geometri.

8. Pengukuran.

Ketika anak mempunyai kesamaan mendapatkan pengalaman-pengalaman langsung untuk mengukur, menimbang, dan membandingkan ukuran bendabenda, mereka belajar konsep pengukuran. Melalui pengalaman ini anak mengembangkan sebuah dasar kuat dalam konsep-konsep pengukuran.

9. Analisis dan Probabilitas.

Percobaan dengan ukuran, penggolongan, dan penyortiran merupakan dasar untuk memahami probabilitas dan analisis data. Ini berarti anak mengemukakan pertanyaan, mengumpulkan informasi tentang dirinya dan lingkungan mereka, dan menyampaikan informasi ini secara hidup.

Pengenalan matematika untuk anak usia dini tidak dapat diajarkan secara langsung, harus melalui tahapan yaitu melalui benda konkret yang divisualisasikan ke dalam bahasa simbolik. Bahasa simbolik ini berupa penggunaan benda-benda konkret dan pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami dan memaknai matematika, kemudian anak akan mudah memahami dan dapat berpikir secara rasional.

Menurut Slamet Suyanto pengenalan matematika secara umum untuk anak usia dini meliputi: (Pitadjeng, 2006).

- a. Memilih, membandingkan, dan mengurutkan, misalnya memilih kubus yang pendek, diteruskan ke yang lebih panjang sehingga membentuk urutan dari yang paling kecil ke yang paling pendek.
- b. Klasifikasi, yaitu mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok, untuk matematika berdasarkan ukuran atau bentuknya.
- c. Menghitung, yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan, dimulai dari satu. Jika sudah mahir anak dapat menghitung kelipatannya.
- d. Angka, yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara kebanyakan benda dengan menggubakan simbol yaitu angka.
- e. Pengukuran, yaitu anak dapat mengukur ukuran suatu benda dengan berbagai cara, dimulai dari ukuran non standar menuju ukuran standar.
- f. Geometri, yaitu mengenal bentuk luas, volume, dan area.
- g. Membuat grafik, misalnya guru membagi kartu merah, hijau dan kuning untuk anak yang suka apel, mangga, dan pisang. Lalu guru menyuruh anak untuk

menempelkannya di papan tulis yang telah diberi sumbu datar (X) dan tegak (Y). Maka akan tampak grafik yang menggambarkan banyaknya anak yang suka buah-buahan tersebut.

- h. Pola, yaitu membentuk pola, misalnya guru member angka 1, 3, 6 lalu anak melanjutkannya dengan pola tertentu, bisa 1, 3, 6 lagi atau 6, 3, 1.
- i. *Problem Solving*, yaitu kemampuan memecahkan persoalan sederhana yang melibatkan bilangan dan operasi bilangan.

Tujuan pembelajaran matematika pada anak, tidak sekedar hanya belajar berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, yaitu aspek kognitif. Disamping itu matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan, dan setiap anak dianugrahi kecerdasan matematis logis. Kecerdasan matematis logis yang ada pada anak sebagai kemampuan penalaran ilmiah, perhitungan secara matematis, berpikir logis, penalaran induktif/deduktif, dan ketajaman pola-pola abstrak serta hubungan-hubungan. Kecerdasan matematis logis ini dapat berarti sebagai kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika. Anak yang memiliki kemampuan ini sangat senang dengan rumus dan pola-pola abstrak.

Dari pemaparan di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak pada usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa keingin tahuannya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, rangsangan, dorongan atau motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Melalui pembelajaran matematika anak dapat mengetahui konsep sederhana dalam memecahkan masalah sehari-hari, dapat berpikir secara rasional dan logis. Manfaat memperkenalkan matematika pada anak usia dini adalah dapat membantu anak belajar matematika secara alami melalui aktivitas yang diperolehnya dari pengetahuan ketika anak sedang bermain.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Gegne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media sebagai suatu alat yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud berupa suatu materi pembelajaran yang dimana keberadaan supaya pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Salah satu dalam bentuk media yaitu seperti media *Softbook Shapes*, media *Softbook Shapes* ini dapat memberikan suatu pembelajaran untuk siswa dalam mengenalkan bentuk geometri pada siswa. Media merupakan salah satu alat bantu digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran pada siswa sehingga dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode yang penyajian datanya berbentuk angka atau bilangan dan data yang digunakan bersifat statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan termasuk penelitian *Quasi Eksperimen*. Jenis penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional dan kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain *Softbook Shapes*.

Desain penelitian *Quasi Ekperimen* yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diperlakukan berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan media *Softbook Shapes*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan

media *Softbook Shapes*, melainkan menggunakan media yang biasa digunakan di TK GKPI Tarutung Kota.

Sebelum diberikan perlakuan, setiap kelompok diberi pretest dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik akan menunjukkan keadaan kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan, karena diharapkan perbedaan akan tampak setelah diberi perlakuan. Di bawah ini desain penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu :

Tabel 1 *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	<i>Post test</i>
Kelompok Eksperimen(Kelas A)	O1	X	O2
Kelompok Kontrol (Kelas B1)	O3	-	O4

Keterangan:

O1 & O3 = Penilaian awal pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuannya untuk mengetahui perkembangan kognitif awal anak didik.

X = Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media *Softbook Shapes* yang bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak. Sementara pada kelompok kontrol tidak dilakukan treatment, mereka belajar dengan media yang biasa digunakan di sekolah.

O2 & O4 = Penilaian akhir pada kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui perkembangan kognitif anak didik yang diberikan perlakuan dan tidak diberiperlakuan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan mengenal Bentuk Geometri adalah kemampuan dimiliki oleh Anak dalam mengenal atau mengetahui simbol atau lambang. Pengenalan Bentuk Geometri ini diberikan melalui pemberian stimulus dan rangsangan dengan menggunakan media yang tepat sehingga dapat mendorong anak dalam mengenal Bentuk Geometri dengan baik dan optimal. Pengenalan Bentuk Geometri penting karena dalam kehidupan sehari-hari cenderung sering kita perlukan, melalui konsep geometri anak mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan penyebaran data pretest pada kelas eksperimen kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri adalah item nomor 20 dengan skor nilai 76 dan nilai rata-rata 3,62 yaitu anak mampu memahami dan mengenali pola urutan bentuk secara visual (misal, persegi-lingkaran-persegi-lingkaran). Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 2 dengan skor nilai 55 dan nilai rata-rata 2,62 yaitu anak mampu membedakan bentuk-bentuk berdasarkan jumlah sisi.

Berdasarkan penyebaran data pretest pada kelas eksperimen kepada anak diketahui pencapaian indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri adalah indikator nomor 5 dengan nilai rata-rata 3,44 yaitu indikator anak diminta untuk membedakan bentuk dan warna. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 1 dengan nilai rata-rata 2,87 yaitu indikator tahap Visualisasi (pengenalan) serta guru dapat menyiapkan media pembelajaran.

Berdasarkan penyebaran data posttest pada kelas eksperimen kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri adalah item nomor 13 dan nomor 20 dengan skor nilai 84 dan nilai rata-rata 4,00 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu menyebutkan perbedaan ukuran antara dua bentuk geometri (misal, besar vs kecil) dan memahami dan mengenali pola urutan bentuk secara visual (misal, persegi-lingkaran-persegi-lingkaran). Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 1 dengan skor nilai 75 dan nilai rata-rata 3,57 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu mengenal berbagai bentuk dasar seperti segitiga, lingkaran, dan persegi.

Berdasarkan penyebaran data posttest pada kelas eksperimen kepada anak diketahui pencapaian indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri adalah indikator nomor 3 dengan nilai rata-rata 3,88 yaitu indikator guru mengajak Anak untuk Mengucapkan bentuk Geometri dan guru terlebih dahulu menjelaskan bentuk Geometri untuk si anak. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 1 dengan nilai rata-rata 3,73 yaitu indikator tahap Visualisasi (pengenalan) serta guru dapat menyiapkan media pembelajaran.

Berdasarkan penyebaran data pretest pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Kemampuan Anak Mengenal

Bentuk Geometri adalah item nomor 11 dengan skor nilai 71 dan nilai rata-rata 2,96 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu menceritakan bentuk benda yang diamati secara verbal dengan benar. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 4 dan nomor 17 dengan skor nilai 56 dan nilai rata-rata 2,33 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu menyebutkan nama bentuk geometri yang ditunjukkan guru dan anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan kesamaan bentuk dan warna.

Berdasarkan penyebaran data pretest pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri adalah indikator nomor 3 dengan nilai rata-rata 2,74 yaitu indikator guru mengajak Anak untuk Mengucapkan bentuk Geometri dan guru terlebih dahulu menjelaskan bentuk Geometri untuk si anak. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 5 dengan nilai rata-rata 2,48 yaitu indikator anak diminta untuk membedakan bentuk dan warna.

Berdasarkan penyebaran data posttest pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri adalah item nomor 4 dan nomor 5 dengan skor nilai 80 dan nilai rata-rata 3,33 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu menyebutkan nama bentuk geometri yang ditunjukkan guru serta mengidentifikasi perbedaan antara bentuk datar dan bangun ruang. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 1 dengan skor nilai 58 dan nilai rata-rata 2,42 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu mengenal berbagai bentuk dasar seperti segitiga, lingkaran, dan persegi.

Berdasarkan penyebaran data posttest pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 3,08 yaitu indikator guru mengajak Anak untuk mengenal Media *Softbook Shapes*, guru memberi kesempatan siswa menjawab Media *Softbook Shapes* berbahan kain dan guru Mengajak siswa Meremas Media *Softbook Shapes*. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 4 dengan nilai rata-rata 2,75 yaitu indikator anak diminta untuk menyebutkan, menggambar berbagai jenis bentuk Geometri.

Dari uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesa penelitian, diperoleh nilai *Equal Varince Assumed* $t_{hitung} > t_{tabel} (\alpha=0,05; df= 43)$ yaitu $t_{hitung}= 14,172 > t_{tabel} = 2,021$ atau dapat dilihat pada nilai signifikan *Equal Varince Assumed*

yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan Penggunaan media *Softbook Shapes* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk Geometri anak usia 4-5 tahun TK GKPI Tarutung Kota. Perbedaan yang signifikan tersebut dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,7853 berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat dipahami bahwa Media *SoftBook Shapes* efektif untuk meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah sebesar 0,2059 berada pada kategori rendah. Sehingga dapat dipahami bahwa pembelajaran biasa (kelas konvensional) tidak efektif untuk meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Media *Softbook Shapes* merupakan salah satu alternatif permainan yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini, terutama untuk mengembangkan kognitif. Media *Softbook Shapes* ini diharapkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak karena pada permainan ini menggunakan bentuk Geometri, sehingga anak dapat belajar mengenal Bentuk Geometri. Sehingga secara tidak langsung kemampuan anak juga berkembang dalam media *Softbook Shapes*. Langkah-langkah Media *SoftBook Shapes* diantaranya adalah: 1) Guru menjelaskan/mengenalkan media pembelajaran *Softbook Shapes* kepada peserta didik, 2) Guru membagikan media *Softbook Shapes* kepada siswa, 3) Guru mengamati peserta didik, 4) Siswa berinteraksi, bertanya kepada guru dan temannya, 5) Peserta didik berani bercerita didepan teman-temannya, dan 6) Guru membuat refleksi dan mengajak siswa membuat kesimpulan atas materi yang dipelajari.

Kemampuan mengenal Bentuk Geometri adalah kemampuan dimiliki oleh Anak dalam mengenal atau mengetahui simbol atau lambang. Pengenalan Bentuk Geometri ini diberikan melalui pemberian stimulus dan rangsangan dengan menggunakan media yang tepat sehingga dapat mendorong anak dalam mengenal Bentuk Geometri dengan baik dan optimal. Pengenalan Bentuk Geometri penting karena dalam kehidupan sehari-hari cenderung sering kita perlukan, melalui konsep geometri anak mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

6. DAFTAR REFERENSI

Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.2775/4855>

- Agus, H. (2009). *Membuat anak Anda cepat pintar membaca*. Diva Press.
- Agustina, W. (n.d.). Media development learning ladders snakes educative subthemes plants for first grade elementary school. *Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 01, 30–40.
- Ahmad, S. (2017). *Pendidikan anak usia dini*. PT. Bumi Aksara.
- Alfina, C. S. (2023). Pengembangan soft book sebagai media pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 15–25. <https://doi.org/10.1007/2776>
- Amala, N. A., Lestari, B. P., & Anggraini, D. D. (2023). Pengaruh softbook pada perkembangan kognitif anak usia dini. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.1007/2776>
- Annisa. (2016). Softbook shapes: Alat permainan edukatif untuk anak. *Jurnal Kreativitas Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Ariska, E. O. (2021). Pengaruh penggunaan media plastisin/playdough terhadap kreativitas anak usia dini di TK Mabdaul Falah kelompok B Pesisir Kaduara Timur Sumenep. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 91–99. <https://doi.org/10.1007/2776>
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 12–20.
- Ashil. (2023). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-10.
- Bird, J. (2002). *Matematika dasar teori dan aplikasi* (R. Indriasari, Trans.). Erlangga.
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs*. National Association for the Education of Young Children.
- Brings. (1970). *Pengantar media pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Farida, R. (2008). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Bumi Aksara.
- Gegne. (1970). *Definisi media pendidikan*.
- Hamalik. (1986). *Penggunaan media pembelajaran*.
- Handayani, N. (2015). Meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan ular tangga anak kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar tahun pembelajaran 2014/2015. *Universitas Nusantara I'GRI Kediri*.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Penerbit Universitas Terbuka.

Juel, C. (1988). Learning to read and write: A longitudinal study of 54 children from first through fourth grades. *Journal of Educational Psychology*, 80(3), 438–447.

Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Mufliharsi. (2017). Pengertian dan manfaat softbook. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 35–45.

Mufliharsi. (2019). *Penggunaan softbook sebagai media untuk meningkatkan kognitif anak usia dini*. Edukasi Press.

Nurdyansyah, S. P., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran*. Nizamia Learning Center.

Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). *The nature of play: Great apes and humans*. Guilford Press.

Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran matematika yang menyenangkan*. Departemen Pendidikan Nasional.

Potensi bahasa dan sosioemosional anak di PAUD Harapan Bunda Lampung Selatan. (2010).

Prasetyo, B., & Jannah, L. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif* (10th ed.). Rajawali Pers.

Prihandoko, A. C. (2006). *Memahami konsep matematika secara benar dan menyajikannya dengan menarik*. Departemen Pendidikan.

Purwanto, M. N. (2006). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*.

Resnick, L. B., Schank, R., & Gardner, H. (2016). *Educational technology and cognitive development*. MIT Press.

Rustiyanti, D. W. (2014). Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul. *Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta*.

Sabrina, M. (2021). Pengaruh media loose parts terhadap pengembangan kreativitas anak di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu. *Universitas Tadulako*.

Safitri, E. L. F., & Ali, F. N. (2022). Ketidakmampuan membaca (disleksia) dan dampak terhadap perkembangan anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3, 1-8.

Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 15–25.

Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan moral anak. *Jurnal Petik*, 15(2), 67–75.

Simanjutak, L., Manurung, P., & Matulina, D. C. (1993). *Metode mengajar matematika*. Rineka Cipta.

- Sugiarto, H. (2016). *Teori-teori perkembangan anak*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suliyanto. (2005). *Metode riset bisnis*. Andi.
- Sunardi. (2017). *Pembelajaran geometri di sekolah dasar*. Penerbit Universitas Terbuka.
- Suyadi, M. P., & Ulfah, M. P. (2012). *Konsep dasar PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Pemerintah Republik Indonesia.
- Yuliana, L. (2018). *Permainan kreatif untuk anak*. Kanisius.
- Yuliana, L. (2018). *Permainan kreatif untuk anak*. Kanisius.
- Yuliasri, N. A. (2021). Pengembangan media smart box dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal CARE*, 8(2), 120–130.
- Yunus, A. (1942). *Attarbiyatu waata 'liim*.