

**DESKRIPSI PENGENALAN BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN
PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AISYIYAH BUSTHANUL ATHFAL 6
AIMAS KABUPATEN SORONG**

Purwanti¹, Yolana Marjuk², Nursalim³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong¹

Email: tyanpurwanti27@gmail.com¹, yolanamarjuk@unimuda.ac.id², adennursalim@gmail.com³

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengenalan bentuk geometri melalui permainan puzzle pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Aimas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Subjek penelitian sebanyak 15 anak yang terdiri 6 laki-laki dan 9 perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan puzzle. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan menyebut bentuk geometri sebanyak 11 anak berkembang sangat baik (BSB). Kemampuan anak dalam mengelompokkan geometri berdasarkan bentuk, ukuran dan warna sebanyak 11 anak juga berkembang sangat baik (BSB). Terdapat 4 anak yang menyebut bentuk geometri sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Dan 4 anak yang mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan ukuran juga telah mampu mencapai hasil yang sesuai harapan (BSH). Dan terdapat 1 anak yang mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Kesimpulan bahwa pengenalan bentuk geometri melalui permainan puzzle pada anak kelompok A Di TK 'Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Aimas berkembang sangat baik, dilihat dari kemampuan anak dalam menyebut dan mengelompokkan berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna telah berhasil.

Kata kunci : *Bentuk Geometri, Permainan Puzzle*

Abstract: *The purpose of this study is to describe the introduction of geometric shapes through puzzle games in group A children at TK 'Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Aimas. The type of research used is qualitative research. The subjects of the study were 15 children consisting of 6 boys and 9 girls. The object of research is the ability to recognize geometric shapes through puzzle games. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. The results showed the ability to call geometric shapes as many as 11 children developed very well (BSB). The ability of children to group geometry based on shape, size and color as many as 11 children is also very well developed (BSB). There are 4 children who say the form of geometry has developed as expected (BSH). And 4 children who grouped geometric shapes by size were also able to achieve the expected results (BSH). And there is 1 child who groups geometric shapes based on shapes that have developed as expected (BSH). The conclusion that the introduction of geometric shapes through puzzle games in group A children in kindergarten 'Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Aimas developed very well, judging from the child's ability to name and group based on shape, size, and color has been successful.*

Keywords: *Geometric Shapes, Puzzle Games*

✉ Corresponding author :

Email Address : tyanpurwanti27@gmail.com¹ (Sorong,Indonesia)

Received 15 Desember 2024 ,Accepted 07 Januari 2025, Published 28 Mei 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang mengupayakan pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hal ini dilakukan dengan cara pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan agar anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan ke jenjang selanjutnya. Kegiatan pembelajaran di PAUD diharapkan dapat meningkatkan enam aspek perkembangan yang meliputi perkembangan nilai agama moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni, serta memiliki sikap belajar untuk berkreasi. Salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan aspek kognitif pada anak usia dini adalah pembelajaran matematika. Konsep matematika tersebut boleh diperkenalkan pada anak berusia empat tahun. Yaitu antara lain adalah bilangan, pola dan fungsinya, geometri, ukuran, grafik dan pemecahan masalah.

Pembelajaran pengenalan bentuk geometri sendiri penting untuk dikenalkan kepada anak sejak dini karena menjadi sebuah pondasi/pijakan awal agar anak memiliki keterampilan yang lebih kompleks, serta anak dapat memahami pengetahuan secara optimal dan menemukan ide dan gagasan secara maksimal. Pengenalan bentuk geometri tentu membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekelilingnya. Dan untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri tersebut, maka perlu dilakukan tahapan-tahapan yang dilalui anak serta pendidik agar tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik. Dalam meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu dengan permainan balok, permainan media smart box, lompat geometri, dan menggunakan permainan puzzle geometri. Peneliti memilih menggunakan permainan puzzle geometri. Permainan puzzle geometri dalam lingkup perkembangan terdapat tingkat pencapaian kemampuan mengenal konsep bentuk, ukuran, dan pola. Menyusun puzzle dapat meningkatkan kognitif bagi anak. Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) sangat berkaitan dengan kemampuan dalam belajar anak dan memecahkan masalah. Selain itu dapat meningkatkan keterampilan sosial emosional atau sebuah keterampilan untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak maka dengan adanya media puzzle anak dapat belajar secara cepat, karena dapat langsung menyusun bentuk di dalam papan yang sama bentuknya, selain itu anak dapat menyusun warna sesuai dengan urutannya. Maka dengan adanya media puzzle tersebut anak akan belajar mengenal bentuk geometri dengan benar.

Pengertian Geometri Wasik (dalam Rofiatu, 2018 : 19) menyatakan bahwa geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan

memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Tahap-tahap pengenalan geometri Menurut Van Hiele (Nova Yulianti, 2019: 15), menyatakan bahwa terdapat lima tahap pembelajaran geometri yaitu: a. Tahap Pengenalan. Yaitu tahap anak baru akan mengenal bentuk geometri seperti segitiga, persegi, persegi empat dan lingkaran. Pada tahap pengenalan ini anak belum dapat menyebutkan sifat-sifat dari bangun geometri yang dikenalnya. b. Tahap Analisis. Pada tahapan ini anak sudah dapat memahami sifat-sifat atau bentuk geometri yang diamati. c. Tahap Pengurutan. Pada tahapan ini, anak sudah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri dan memahami sifat serta anak sudah mampu mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama lain memiliki hubungan. d. Tahap Reduksi / Tahap Kesimpulan. Pada tahapan ini, berpikir deduktif sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang dengan baik. Anak sudah mampu menarik kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal-hal yang bersifat khusus. e. Tahap Keakuratan. Pada tahapan ini, anak sudah dapat memahami bahwa adanya ketepatan dari yang mendasar itu penting. Anak belajar membedakan bentuk-bentuk geometri dan anak harus belajar dari benda-benda konkret.

Tujuan Pengenalan Bentuk Geometri Tujuan dalam pengenalan bentuk geometri bagi anak usia dini ada 2 yaitu: 1) Tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan pengenalan geometri secara umum menurut DEPDIKNAS (Dalam Rofiatu Sa'adah, 2018 : 22) yaitu diharapkan anak dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan 4 bentuk geometri dengan cara mengamati benda yang ada disekelilingnya misal, lingkaran, segitiga, segi empat, setengah lingkaran, dan oval. 2) Tujuan Khusus. Menurut Clements dkk (dalam Rahmatul Jamilah, 2015 : 14) yaitu memberikan pengalaman kepada anak dalam lingkungannya untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk dan anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami, memberikan kesempatan anak untuk membangun dan belajar nama-nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu. Manfaat Pengenalan Bentuk Geometri Menurut Alexander (Ratna Pangastuti, 2019:58) dalam tulisannya „*All About Unit Block Play*” manfaat yang diperoleh anak melalui bermain geometri antara lain, perkembangan anak dalam berhitung, mencakup simbolisasi dan penyajian, penggolongan, konsep, berurutan, pemikiran yang berbeda dan logika berpikir. Pengembangan fisik, yang mencakup koordinasi, persepsi, visual, pengembangan motorik orientasi spasial/ruang, dan koordinasi motorik yang bagus. Sosial emosional, mencakup pengembangan kompetensi/wewenang, kesuksesan harga diri, otonomi/kemandirian, inisiatif, pemasaran, kerjasama, negoisasi, kompromi, dan tanggung jawab. Kreatifitas, mencakup asosiasi, hubungan, pemecahan masalah, mencari solusi baru, dan eksplorasi sensori. Matematika, mencakup area, ukuran, ruang, bentuk, angka. Pemetaan, pola, perkiraan, hubungan antar

satuan dan penjumlahan/penambahan. Keaksaraan, mencakup pemberian nama, kosakata, menceritakan kembali, mengarang cerita, membuat dan menggunakan lambang, menggunakan buku referensi, dan menulis.

METODOLOGI

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat mendeskripsikan hasil penelitian berupa kata-kata dengan mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2016:9) deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan memberikan penggambaran penelitian secara jelas sesuai dengan data aktual dan faktual. Untuk memperoleh data yang valid dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik-teknik pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi dan observasi. Dalam penelitian ini dikembangkanlah kerangka berpikir dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitiannya. Adapun kerangka berpikir diperoleh dari masalah kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak masih rendah dan guru sebagai pendidik mampu membimbing anak dalam menyusun puzzle dengan menggunakan potongan geometri sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak dengan proses pembelajaran menggunakan puzzle menjadi bentuk yang utuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti membahas tentang pengenalan bentuk geometri melalui permainan puzzle pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Aimas Kabupaten Sorong. Adapun data tersebut peneliti dapat melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data. Dan untuk melengkapi data yang ada, peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara. Di dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai dan melakukan observasi dengan satu guru yaitu wali kelas A, dikarenakan kelas A hanya dipegang oleh satu orang guru saja, sementara kepala sekolah tidak ikut serta dalam proses kegiatan belajar mengajar selama berjalannya penelitian tersebut. Jadi peneliti hanya mewawancarai dan mengobservasi satu guru saja. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok A, ternyata penerapannya belum maksimal yaitu dalam tahap mulai berkembang. Untuk penjelasan yang lebih lanjut penulis akan menyajikan pembahasan dan analisis sebagai acuan untuk menarik kesimpulan.

Hari pertama, pada tanggal senin 29 Mei 2023, peneliti melakukan wawancara kepada wali murid kelas A guna mendapatkan informasi terkait aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Wawancara ini dilakukan setelah pembelajaran di dalam kelas selesai, tentunya agar kegiatan wawancara ini tidak menghambat proses belajar mengajar anak. Selasa 30 Mei 2023, peneliti mulai menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) ini dibuat agar proses pembelajaran sesuai dengan topik yang akan disampaikan kepada anak. Dan agar guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif. Rabu, 31 Mei 2023, peneliti mulai mengobservasi lapangan atau mengamati proses pembelajaran yang ada di kelas kelompok A. Peneliti juga memperkenalkan diri terlebih dahulu agar anak-anak mengerti bahwa peneliti adalah guru yang akan mengisi kegiatan belajar selama penelitian berlangsung.

Senin, 05 Juni 2023, Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak anak untuk bertepuk-tepuk sebelum doa belajar, setelah itu guru menanyakan bagaimana kabar anak-anak pada hari itu, ada anak yang bersemangat dan ada juga yang kurang bersemangat. Guru mengajak anak bertepuk dan menyanyikan beberapa lagu agar semua bersemangat sebelum memulai pelajaran. Setelah itu guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang akan diajarkan yaitu mengenal bentuk geometri. Guru menanyakan bentuk-bentuk geometri sambil memperlihatkan gambarnya lalu satu persatu anak mulai menjawab sesuai apa yang diketahuinya. Guru membagi anak kedalam 3 kelompok dan memberikan buku 6 dan pensil untuk menggambar bentuk geometri seperti segi empat, segitiga dan lingkaran. Anak terlihat senang dan bersemangat untuk menggambar. Setelah itu anak diperbolehkan untuk makan di dalam kelas sambil menunggu bel berbunyi. Setelah bel tanda berbunyi anak-anak dipersilakan untuk bermain ke halaman sekolah. sambil menunggu bel berbunyi kembali dan anak-anak masuk ke dalam kelas. Guru kembali melakukan evaluasi kegiatan dengan bertanya apa saja kegiatan yang telah dilakukan. Dan guru juga menanyakan bagaimana perasaan anak selama berada di sekolah. Lalu pembelajaran ditutup dengan berdoa dan menyanyikan lagu penutup kelas. Pelaksanaan pertama beberapa anak sudah bisa menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri dengan benar, serta menjelaskan ukuran dan warna. Namun masih ada juga anak yang masih bingung membedakan bentuk segi empat dan segi tiga, dan juga masih memerlukan bimbingan guru untuk menjelaskan ukuran dan urutan sesuai warna.

Pelaksanaan hari kedua pada tanggal Selasa, 06 Juni 2023 dilakukan hampir sama dengan pelaksanaan pertama. Yaitu masih membahas seputar pengenalan geometri. Guru memulai pembelajaran dengan bermacam-macam tepuk, mengucapkan salam dan mengajak anak berdoa sebelum belajar. Setelah itu guru mengajak anak menyanyikan beberapa lagu seperti lagu 'aku diriku sendiri' atau 'sentuhan boleh'.

Lalu guru menanyakan kabar anak, dan mulai melakukan tanya jawab mengenai pelajaran yang kemarin dan pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Guru kembali menjelaskan tentang bentuk-bentuk geometri, warna geometri dan ukuran geometri yang ada di dalam kelas. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain puzzle. Sebelum menjelaskan cara bermainnya guru kembali menjelaskan 3 macam bentuk geometri yaitu lingkaran, segitiga, dan segi empat. Guru juga menjelaskan bentuk geometri dan memberikan contoh yang ada disekitar anak. Lalu guru membagi anak kedalam 3 kelompok dan memberikan permainan puzzle tersebut. Anak terlihat bersemangat dan berlomba-lomba untuk memasang puzzle. Pada saat pelaksanaan kedua dilakukan menggunakan permainan puzzle anak terlihat sudah mampu menyebutkan bentuk- bentuk geometri dengan benar, mengelompokkan bentuk geometri yang ada di sekitarnya, serta menjelaskan ukuran dan warna bentuk geometri. Pada saat guru mereview kembali pelajaran anak sudah mampu membedakan bentuk-bentuk geometri dan mampu mengelompokkan bentuk geometri sesuai warna dan ukuran.

Pelaksanaan ketiga dan keempat pada hari Rabu, 07 Juni 2023 sampai 08 Juni 2023 ini dilakukan hampir sama dengan pelaksanaan-pelaksanaan sebelumnya. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak anak berdoa sebelum belajar. Setelah itu guru melakukan tanya jawab sebelum masuk ke kegiatan inti. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai bentuk-bentuk geometri, ukuran, warna bentuk geometri dan contoh bentuk geometri yang ada disekitarnya. Secara bergantian guru mengajak anak mencari dan menyebut benda-benda yang mirip bentuk geometri di dalam kelas. Anak juga berlomba memasang puzzle, berlomba mengumpulkan bentuk geometri yang ada di sekitarnya. Dan juga berlomba mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan warna. Terlihat anak sangat antusias dan bersemangat melakukan kegiatan tersebut. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menjelaskan warna, dan ukuran bentuk geometri yang sudah diajarkan. Bel istirahat pun berbunyi, anak diperbolehkan untuk keluar kelas dan bermain. Setelah bel masuk Kembali berbunyi anak segera berjalan masuk ke dalam kelas. Semua anak sudah ada di dalam kelas guru kembali menanyakan perasaan anak selama ada di sekolah dan mengulang kembali pelajaran yang telah dipelajari. Pembelajaran ditutup dengan membaca doa dan menyanyikan lagu penutup kelas. Pada saat pelaksanaan ketiga dilakukan semua anak terlihat mampu menyebutkan dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuk, ukuran dan warnanya.

Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari bentuk geometri yang paling dasar diantaranya lingkaran, segitiga, dan segi empat. (Dalam Rofiatius, 2018 : 26) Pada kegiatan mengenal bentuk-

bentuk geometri melalui permainan puzzle anak dibimbing dengan memberikan kebebasan untuk memilih jenis puzzle yang anak sukai. Menurut M. Fadlillah (dalam Nuraini, 2019) mengatakan ada berbagai bentuk puzzle geometri yaitu : Menara Geometri, Balok Istana, Puzzle, dan Kotak Bentuk. Peneliti memilih menggunakan puzzle dimana puzzle berisi warna, ruang dan bentuk yang berhubungan untuk dipasangkan menjadi gambar yang utuh. Puzzle geometri adalah puzzle yang mengembangkan keterampilan mengenai bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain), selain itu anak dilatih untuk mencocokkan keping puzzle geometri yang dapat mengembangkan kemampuan logika, melatih kreatifitas, menumbuhkan tingkat konsentrasi pada anak. Manfaat dari permainan puzzle sendiri (dalam Winda 8 Sari, 2019 : 30) adalah mengasah otak pada anak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar dan logika, melatih membaca, serta memberikan anak pengetahuan berdasarkan bentuk, ukuran dan warna.

Aktivitas pembelajaran pengenalan bentuk geometri melalui permainan puzzle dapat peneliti sampaikan telah mengalami peningkatan yang sangat baik, ini terbukti dengan taraf keberhasilan anak dalam menyebut bentuk geometri sebanyak 11 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Terdapat juga 11 anak yang berhasil dalam mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk, ukuran dan warna masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Terdapat 4 anak yang kemampuan dalam menyebut bentuk geometri sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Dan ditemukan 4 anak yang kemampuan dalam mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan ukuran juga telah mampu mencapai hasil yang sesuai harapan (BSH). Dan terdapat 1 anak yang kemampuan dalam mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Dan menurut keterangan sumber wawancara, peneliti memperoleh bahwa anak sangat antusias ketika diberi permainan puzzle daripada hanya menggunakan media kertas (LKA) atau menggambar di buku menulis saja. Hal ini juga didukung pada penelitian terdahulu oleh Rofiatus Sa'adah (2018), upaya meningkatkan pengenalan geometri dengan permainan puzzle bervariasi. Yang mana penelitian tersebut dalam mengenalkan geometri pada anak menggunakan permainan puzzle, hasil tersebut ternyata dapat meningkatkan pengenalan geometri anak kelompok A di TK 'aisyiyah busthanul athfal 6 aimas. Selain itu, permainan puzzle tidak hanya untuk mengenalkan bentuk geometri saja namun juga permainan puzzle dapat melatih keterampilan kognitif, keterampilan sosial dan melatih koordinasi tangan dan mata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan, bahwa pengenalan bentuk geometri melalui permainan puzzle pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Aimas

dikatakan berhasil. Kegiatan yang telah direncanakan dalam RPPH dapat mengaktifkan anak dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan menerapkan permainan puzzle. Demikian pula dengan respon anak-anak ketika mengikuti pembelajaran, anak menjadi lebih bersemangat, antusias, dan senang diajak belajar sambil bermain. Hal ini terbukti dari hasil analisis data yang menyatakan bahwa penerapan permainan puzzle mampu mengenalkan bentuk geometri anak khususnya pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Aimas.

REFERENSI

- Annisa. 2018. *Peningkatan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Anak Dengan Permainan Media Smart Box Di PAUD Kecamatan Padang 9 Panjang Timur*. Skripsi. Padang Panjang: Institut Agama Islam Negeri Batu Sangkar.
- A. Muri Yusuf. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Elfiandi. 2016. *Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*. Dalam *Journal Itqan Vol VII, No. 1*, Lhoukseumawe: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Malikussaleh.
- Karnita, Nasriadi, Ahmad dan Hayati, Fitriyah. 2022. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok A Di Paud Al Fata Lampaya* dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. Volume 3, Nomor 1, April 2022. Lampaya: Universitas Bina Bangsa Getsempena.
- Muthia Fatima, Febry. 2021. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A di TK Ar-Rahman Kabupaten Maros*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nuraini. 2019. *Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Harapan Panjang*. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri.
- Pangastuti, Ratna. 2019. *Media Puzzle Untuk Mengenal Bentuk Geometri* dalam *Journal Of Early Childhood Education And Development Vol. 1, No.1*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Surabaya.
- Rofiatu Sa'adah. 2018. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi pada kelompok B semester II di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
- Sari, Winda. 2019. *Penggunaan Media Puzzle Geometri Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak di RA Mutiara Bunda*. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri.
- Susanto, Ahmad. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.: Bumi Aksara. Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. PT Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta