

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI PADA BENTUK GEOMETRI

Rani Yuniawati¹, Aneu Nuraeni², Ratih Ambarwati³

^{1,2}RA Baiturrahman Tasikmalaya, ³RA Masyithoh Salatiga

¹raniyuniawati10@gmail.com; ²aneukeira@gmail.com; ³ratihambarwati29@gmail.com

ABSTRACT

Kindergarten is a form of preschool education unit that is held before the basic education level. Creativity is an individual's ability in the form of new ideas, methods, processes or products that are innovative and imaginative. One activity that can increase children's creativity is printing activities from natural materials. One thing that is developed is the cognitive ability of geometric shapes. Low ability to learn geometric shapes is a problem faced by teachers in Group A RA Baiturrahman Tasikmalaya. This research aims to develop and improve students' cognitive abilities in geometric shapes using environmental media. This research uses Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles, with each cycle containing planning, implementation, observation and reflection. In cycle I the results were 50% and in cycle II the results were 82,05%. These results show that this research was successful because it exceeded the research indicator target of 80%. The results of this research show that using natural media as a learning resource can be said to be successful in improving geometric shape abilities. Based on this research, it is recommended that all teachers can provide learning about geometric shapes that is interesting and fun for children. Teachers should also be able to create a comfortable and enjoyable learning environment for children.

Keywords: Geometry Shapes, Creativity, Nature Materials, Early Childhood

ABSTRAK

TK/RA merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan prasekolah yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Kreativitas merupakan kemampuan individu yang berupa gagasan, metode, proses, atau produk baru yang bersifat inovatif dan imajinatif. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah kegiatan mencetak dari bahan alam. Salah satu yang dikembangkan adalah kemampuan kognitif bentuk geometri. Kemampuan belajar bentuk geometri yang rendah menjadi masalah yang dihadapi guru di Kelompok A RA Baiturrahman Tasikmalaya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada bentuk geometri dengan menggunakan media alam sekitar. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I diperoleh hasil 50% dan pada siklus II diperoleh hasil 82,05%. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil karena melebihi target indikator penelitian sebesar 80%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan media alam sebagai sumber belajar dapat dikatakan berhasil dalam rangka meningkatkan kemampuan bentuk geometri. Berdasarkan penelitian tersebut disarankan pada semua guru dapat memberikan pembelajaran bentuk geometri yang menarik dan menyenangkan anak. Guru juga hendaknya mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi anak.

Kata Kunci: Bentuk Geometri, Kreativitas, Bahan Alam, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan rohaninya (Talango, 2018). Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif (Susanto, 2017). Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya (Hasanah & Priyantoro, 2019). Pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan berpikir kreatif untuk menjadi pribadi yang berkualitas (Yanti dkk., 2023).

Proses kognisi meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah (Mulyati, 2019). Mengacu pada pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di TK/RA, bahwa salah satu klasifikasi pengembangan kognitif adalah pengembangan geometri, yaitu kemampuan konsep bentuk dan ukuran (Chandra, 2019). Geometri merupakan ilmu ukur yang mempelajari sebuah bidang (Muhammad Yamin & Zaimil, 2017). Untuk anak TK/RA, objek tersebut meliputi benda-benda seperti daun-daun, bebatuan, buku, caping, gunung, kayu, dan dirinya sendiri merupakan objek geometri. Berbagai bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang, merupakan objek yang dapat dipelajari melalui metode ilmiah. Bagi anak TK/RA yang dapat disederhanakan melalui kegiatan observasi, eksplorasi dan eksperimen sederhana. Anak dapat melakukannya dengan memilih, mengelompokkan, mengukur, mencipta dan sebagainya. Keterampilan geometri dimiliki anak agar dapat mengembangkan pengetahuannya (Mochamad Surya dkk., 2021). Tentunya dengan mengenalkan geometri sejak dini sesuai dengan tahap perkembangan, karena usia dini merupakan usia fundamental bagi perkembangan individu.

Misalnya guru memberikan contoh tentang geometri dengan warna kuning yang berukuran kecil, setelah dijelaskan, anak diperintahkan untuk mencari benda yang sama yang dicontohkan oleh guru. Contoh lainnya yaitu menciptakan bentuk dari kepingan geometri, misalnya membuat kereta dari kepingan geometri persegi empat dan lingkaran sebagai rodanya. Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai bentuk geometri, misalnya anak menyebutkan benda yang berbentuk persegi empat adalah meja, bingkai foto, papan tulis. Mencontoh bentuk-bentuk geometri, misalnya anak meniru membuat garis jadi bentuk persegi empat, segitiga. Menyebut, menunjuk, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, segi empat, misalnya guru memberikan salah satu benda dan anak diperintahkan untuk menyebutkannya.

Mata pelajaran bentuk geometri tidak tercantum dalam kurikulum TK/RA, tapi hal ini bukan berarti bahwa bentuk geometri tidak ada di TK/RA. Bentuk geometri di TK/RA tetap ada dan terpadu dengan bidang lainnya dalam setiap tema. Pengenalan bentuk geometri untuk anak dilaksanakan di TK/RA bersifat Integrated Learning/pembelajaran terintegrasi, sehingga pembelajaran geometri terintegrasi dengan bidang pengembangan lainnya. Pengembangan pembelajaran geometri pada anak termasuk bidang pengembangan lainnya yang memiliki peran penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan.

Guru TK/RA dituntut untuk dapat memilih media yang sesuai dengan materi ataupun dengan kompetensi yang akan dicapai. Pemilihan media yang tepat akan meningkatkan gairah anak TK/RA dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan (Aristanti, 2024). Salah satu langkah strategi untuk dapat membekali anak secara optimal, harus didahului dengan memahami karakteristik dan tujuan Pendidikan dan pembelajaran yang akan diterapkan pada anak TK/RA termasuk dalam bidang pengembangan geometri. Dengan memahami lingkup dan tujuan pendidikan geometri tersebut akan membantu pengajar dalam penguasaan pembelajaran geometri untuk anak TK/RA yang dianggap tepat (Sri Hasnawati, 2022)s. Untuk dapat mewujudkan pembelajaran geometri pada anak TK/RA secara optimal hendaknya para pengajar/pendidik betul-betul memahami hakikat geometri secara benar, lebih-lebih dikaitkan dengan anak usia dini (TK/RA) sebagai sasarannya.

Berawal dari percobaan pembelajaran bentuk geometri yang sempat peneliti terapkan di kelas dalam waktu sehari yang ketika waktu itu peneliti menanyakan bentuk geometri persegi panjang dalam bentuk gambar hanya beberapa anak yang dapat menjawabnya dengan benar dan tepat. Sedangkan anak yang lain ada yang bersikap diam, bingung, dan tak mau tahu. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru di kelas kelompok B sejumlah 22 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 9 anak perempuan di RA Baiturrahman Tasikmalaya menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam bentuk geometri masih sangat rendah. Hal ini ditandai dengan kurangnya pemahaman kemampuan bentuk-bentuk geometri. Ketidakmampuan anak ditandai dengan sulitnya anak dalam menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri, mengelompokkan benda yang berbentuk geometri, mengelompokkan bentuk geometri. Dapat dipersentasekan dari 22 anak dikelas, 80% (17 anak) belum mampu memahaminya dan 20% (5 anak) dapat memahaminya. Pembelajaran yang monoton dengan lembar kerja (LK) dan gambar mempengaruhi anak dalam mengenal dan memahami konsep geometri sehingga anak merasa bosan dan jenuh.

Masih belum aktifnya dalam pembelajaran bentuk geometri dikarenakan siswa belum terbiasa dalam mengemukakan pendapat dan idenya sendiri. Misalnya, apabila guru menunjukkan kepingan geometri segitiga untuk dijadikan atap rumah, atau memberikan geometri persegi empat sebagai bentuk jendela, maka anak akan mencontohnya sama persis tanpa memberikan ide-ide lain yang menarik dari pikirannya. Dan guru masih menggunakan media buatan atau bukan yang sebenarnya. Kenyataannya hasil yang dicapai dari materi bentuk geometri anak belum dapat memiliki pemikiran lain selain yang dicontohkan oleh guru. Kurikulum yang digunakan di RA Baiturrahman Tasikmalaya menggunakan KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi).

KBK 2004 mengalami penyempurnaan dan tambahan dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing yang mengacu pada permendiknas no 58 (Selamet dkk., 2022). Kegiatan yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan area yang diambil dari matrik dan dituangkan dalam promes (program semester), program rencana mingguan (RKM), dan program rencana harian (RKH). Kegiatan pemberian materi bentuk geometri pada anak di RA Baiturrahman Tasikmalaya juga mengacu pada matrik yang menjadi panduan guru untuk pembuatan RKM dan RKH. Indikatornya antara lain: 1) Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga,

segiempat, 2) Membedakan benda-benda yang berbentuk geometri, 2) Membedakan ciri-ciri bentuk geometri, 3) menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri, 4) Menciptakan bentuk dari kepingan geometri yang lebih kompleks).

Guru mencoba mengatasi permasalahan materi bentuk geometri dengan cara memberikan permainan kepingan geometri untuk dijadikan sebuah bentuk mobil, rumah, kereta, mengelompokkan sesuai bentuk lingkaran dengan lingkaran, persegi dengan persegi, menyusun balok-balok jadi bangunan rumah, gedung atau bentuk-bentuk lain sesuai ide anak, namun masih saja guru belum berhasil untuk memecahkan masalah tersebut. Dari pengamatan yang sudah dilakukan sampailah pada suatu kesimpulan bahwa dalam belajar materi bentuk geometri guru selalu memberikan contoh-contoh yang lebih banyak didominasi oleh guru, sehingga pembelajaran berfokus pada guru bukan pada anak didik, serta keragaman media belajar geometri juga harus lebih variatif. Dari berbagai hambatan yang telah diuraikan perlu adanya suatu penelitian yang menerapkan suatu media pembelajaran tertentu yang dapat meningkatkan kemampuan anak didik dalam menyelesaikan materi bentuk Geometri, maka dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini pada Bentuk Geometri".

METODE

Rancangan Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto penelitian tindakan kelas berasal dari terjemahan *Classroom Action Research* yaitu action di dalam kelas yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran (Arikunto, 2004). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Dalam penelitian menunjukkan kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan ini dilakukan dengan sengaja dengan tujuan tertentu. Penelitian tindakan terdiri atas empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu: (1) Perencanaan atau *planning*; (2) Tindakan atau *acting*; (3) Pengamatan atau *observing*, (4) Refleksi atau *reflecting*. Penelitian ini dilaksanakan di RA Baiturrahman Tasikmalaya dengan jumlah siswa 15 anak, yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

KAJIAN LITERATUR

1. Belajar Melalui Bermain

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra-sekolah. Berbagai teori mendukung kegiatan bermain, Freud memandang bermain sama seperti fantasi atau melamun, dimana seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi dan hal ini berpengaruh dalam perkembangan emosi anak (Halipah & Suyatmin, 2024). Dalam teori ini di perumpamakan sebagai bermain pura-pura dalam kegiatan bermain. Teori Freud didukung oleh Singer yang mengemukakan bahwa melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan (Neni Maulidah & Decenni Amelia, 2023).

Berbeda dengan Freud, Piaget dalam teori kognitifnya, bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan daripada akomodasi (Novitasari, 2018). Menurut Piaget dalam bermain terjadi proses penyesuaian asimilasi dengan akomodasi, dimana dalam proses ini anak akan belajar memodifikasi kenyataan yang disesuaikan

dengan informasi yang telah didapatnya. Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Brunner dalam (Hatip & Setiawan, 2021)).

Dari beberapa paparan diatas bisa atau dapat disimpulkan bahwa dalam bermain memiliki sifat yang sama dari waktu ke waktu diantaranya, bermain memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak baik secara fisik dan psikis. Bermain bersifat menyenangkan, karena kegiatan bertujuan untuk bersenang-senang. Bermain bersifat memotivasi internal yaitu, mereka bermain dengan sukarela dan memotivasi diri untuk ikut bermain. Bermain bersifat memiliki aturan, karena permainan ada aturannya. Bermain bersifat simbolik dan berarti, bermain memungkinkan anak menggunakan berbagai objek atau dirinya sebagai orang lain, peran-peran yang diperankan anak sangat berarti bagi kehidupan anak sehingga dapat mengembangkan aspek kognitifnya. Dengan bermain akan membantu anak mengeksplorasi diri dan lingkungan melalui berbagai cara. Selain itu kegiatan bermain yang sesuai dengan usia anak juga dapat membentuk kemampuan mengendalikan tubuh, mengkoordinasikan anggota tubuh, berpikir, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. Melalui kegiatan bermain, kemampuan anak baik penglihatan, gerakan motorik kasar dan halus, serta kemampuan bicara dan sosialisasi anak akan semakin berkembang secara optimal. Demikian juga seluruh potensi kecerdasannya.

2. Pengertian Kognitif

Memahami perkembangan kognitif anak tidak bisa terlepas dari tokoh terkemuka Jean Piaget (1896-1980). Perkembangan Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (2011: 48) menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011). Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Beberapa ahli psikologi mendefinisikan kognitif dengan berbagai peristilahan diantaranya Pamela Minet (dalam (Sujiono, 2007)) mendefinisikan kognitif sebagai perkembangan pikiran, yang merupakan sebuah proses berpikir dari otak. Sedangkan Gardner dalam (Farida, 2024)) mengemukakan bahwa kemampuan intelegensi adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Serupa tapi tak sama Colvin dalam (Sujiono, 2009)) mendefinisikan kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sedangkan Piaget mengartikan kognitif sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pada kesimpulannya kognitif adalah proses berpikir anak dalam memecahkan masalah dengan lingkungannya sehingga menciptakan suatu karya yang dihargai oleh lingkungan dan budayanya. Proses kognisi sendiri meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Piaget mengatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif.

Dalam perkembangan kognitif anak usia dini merupakan hasil proses dari asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan penyerapan informasi baru yang telah ada dalam struktur kognitif anak. Sedangkan akomodasi merupakan penyatuan informasi yang sudah ada dengan informasi baru sehingga memperluas informasi yang sudah ada dalam cara pandang anak. Sebagai contoh anak diberi buah apel oleh ibunya untuk pertama

kalinya, namun dia tidak tahu bahwa buah tersebut adalah apel. Untuk pertama kalinya anak akan memiliki pandangan tentang buah apel itu berwarna merah dan berbentuk bulat. Dan suatu ketika gurunya menunjukkan buah apel yang berbentuk sama bulat namun berwarna hijau maka anak akan mendapatkan informasi baru bahwa apel tidak hanya berbentuk bulat dan berwarna merah tapi juga ada yang warnanya hijau. Dan proses ini disebut akomodasi yaitu proses penyesuaian antara apa yang diamati dalam realita. Dan diantara asimilasi (proses penggabungan informasi baru) dan akomodasi adanya proses ekuilibrium yaitu usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya saat mengatasi sebuah masalah. Selain Piaget tokoh perkembangan kognitif yang lain adalah Vygotsky.

Vygotsky (dalam (Sujiono, 2007)) berpikiran bahwa kecerdasan seseorang dapat dimengerti dari latar belakang sosial budaya dan sejarahnya. Vygotsky mengemukakan bahwa fungsi alat berpikir setiap individu yang satu dengan individu lainnya berbeda. Dalam bermain anak akan menuruti apa yang ada didalam pikirannya daripada apa yang ada dalam realita. Menurut Vygotsky anak tidak akan berpikir abstrak, karena bagi mereka makna dan objek berbaur menjadi satu. Anak tidak dapat memanipulasi ide dan pikiran tanpa mengacu pada dunia nyata (Nurazizah dkk., 2023). Sebagai contoh ketika anak sedang bermain balok dan menggunakannya sebagai gelas dan minum dari gelas tersebut, anak mengambil makna gelas dan memisahkan makna itu dari objeknya.

Vygotsky (dalam (Dewi & Fauziati, 2021)) dengan pemikiran ZPD (Zona Proximal Development) yaitu jarak antara tahap aktual dan potensial sehingga anak membutuhkan pendamping/bantuan untuk meraih apa yang bisa ia capai. ZPD yang mengonsepsi perkembangan kemampuan seseorang dapat dibedakan menjadi dua tingkat, yaitu tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial. Kolaborasi dan interaksi antara orang dewasa dengan anak atau anak dengan teman sebaya menjadikannya lebih kompeten dalam menyelesaikan tugas-tugas. Orang dewasa atau teman yang lebih kompeten perlu membantu dengan berbagai cara seperti memberikan contoh, umpan balik, menarik kesimpulan dan sebagainya dalam rangka perkembangan kemampuannya. Dengan demikian, dari berbagai pendapat tentang pengertian perkembangan kognitif dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif seseorang tidak hanya karena bawaan secara genetis tetapi ditentukan oleh individu sendiri secara aktif juga oleh lingkungan sosial yang aktif pula yang menstimulasi anak sehingga meningkatkan kemampuan secara optimal

3. Bentuk Geometri dalam Pembelajaran di TK/RA

Salah satu peningkatan kognitif anak TK/RA dapat melalui kegiatan yang berkaitan dengan geometri. Kohn (2003:76) memberikan pengertian geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata (UMI LATIFAH MUYASAROH, 2023). Pengertian Geometri juga dirumuskan oleh Ismunanto, dkk (2011:13) dalam Ensiklopedia Matematika sebagai studi tentang bentuk, garis, serta ruang yang di tempati. Ide dasar dari bentuk Geometri adalah titik, garis, dan bidang yang merupakan pijakan awal dari geometri. Titik adalah bentuk paling dasar dari geometri. Garis adalah sebuah garis lurus yang dibayangkan sebagai sekumpulan titik-titik. Bidang, dianggap sebagai kumpulan titik yang tak terhingga jumlahnya yang membentuk permukaan rata yang melebar ke segala arah (Ismunanto, 2011:14).

Kemudian Gardner (dalam Sudjiono, 2008: 6. 11) yang terkenal dengan delapan kecerdasan majemuknya mengemukakan salah satunya adalah kecerdasan logika

matematika (logic smart) yaitu kecerdasan dalam hal angka dan logika, misalnya dengan menyelesaikan puzzle, bentuk geometri, bilangan, eksplorasi, pengenalan pola, eksperimen, dan konsep matematika. Pembelajaran kecerdasan ganda pada dasarnya mengembangkan potensi anak, bukan berorientasi pada idealisme guru. Van Cleave dalam Geometry for Every Kids (1996:21) mengklasifikasikan geometri menjadi dua yaitu:

a. Geometri Datar

Geometri datar adalah bentuk geometri dua dimensi yang terdiri dari segitiga, segi empat, persegi panjang, lingkaran.

b. Geometri Ruang

Geometri Ruang adalah bentuk geometri tiga dimensi, yang terdiri dari balok, tabung, prisma. Membangun konsep geometri pada anak usia dini, sebaiknya dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuknya dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segitiga, segi empat, lingkaran. Mengidentifikasi bentuk geometri adalah kegiatan yang paling mudah untuk anak usia dini. Anak-anak dapat memilah-milah benda apa saja yang ada di sekitarnya yang berbentuk geometri. Menciptakan situasi-situasi di ruang kelas dapat memperkuat pemahaman tentang bentuk geometri. Membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa. Misalnya bulat dengan sebuah bola, segitiga dengan sebuah caping, persegi empat dengan sebuah buku. Dalam Permendiknas 58 tahun 2009, disebutkan bahwa salah satu bidang pengembangan kognitif adalah mengenal konsep bentuk, dalam hal ini adalah bentuk geometri. Disini guru dapat menggunakan media sebenarnya agar anak didik lebih antusias dalam bermain dan belajar. Selain itu belajar geometri apabila menggunakan media peraga membuat anak didik tetap mengingatnya, sehingga lebih mudah memahaminya dan hasil belajarnya meningkat. Media peraga geometri juga merupakan alat yang dapat digunakan untuk kegiatan yang menyenangkan dan dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional.

4. Media Alam Sekitar

Lingkungan atau alam sekitar adalah media dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar secara lebih optimal. Lingkungan/alam sekitar merupakan kesatuan ruang dengan semua benda yang ada di dalamnya termasuk manusia serta perilaku di dalamnya. Keberadaan media alam dalam proses pembelajaran tentu saja akan memberikan banyak manfaat. Media pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya menggunakan media yang menarik dan menyenangkan. Dalam pemilihan media sebaiknya disesuaikan pula dengan usia dan perkembangan anak. Medianya bisa bergerak atau tak bergerak. Melalui pembelajaran media alam sekitar adalah media yang memanfaatkan alam sekeliling kita sebagai media pembelajaran yang menarik untuk anak didik. Media itu bisa benda sebenarnya misalnya air, bebatuan, tanaman, bentuk bangunan, meja, kursi, papan tulis, perpustakaan, gedung sekolah. Atau bentuk gambar yang variatif, misalnya gambar bola, boneka, foto-foto, gambar gerak.

Beberapa elemen dalam mengimplementasikan media belajar dengan proses pembelajaran (Berlia, 2006:25) teknik mengajar dalam menggunakan media alam sekitar antara lain semua pendekatan mengajar adalah baik dan dapat di gunakan. Dampak positif mengajar memberikan kesempatan dan dorongan untuk pengembangan untuk anak dalam memecahkan masalah. Memungkinkan anak didik untuk merespon dengan seluruh kemampuan berfikir, anggota badan serta segala minatnya, melalui media alam sekitar sebagai sumber belajar kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. Dan akan

membekas dalam ingatannya. Pada kesimpulannya dengan menggunakan media alam sekitar membuat guru memudahkan dalam proses belajar bentuk geometri. Media alam sekitar sangat mudah didapat dan murah harganya juga tersedia di alam yang akan membentuk pengalaman langsung dalam lingkungannya. Dengan media alam sekitar, anak juga akan mengasosiasikan antara benda-benda dengan kata-katanya.

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Baiturrahman Tasikmalaya. Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan mulai tanggal 13-17 November 2023 pada siklus I yang dilalui dengan dua kali pertemuan dan tanggal 20-25 November 2023 pada siklus II yang dilalui juga dengan dua kali pertemuan. Proses pembelajaran di RA Baiturrahman Tasikmalaya dilaksanakan setiap hari senin sampai dengan jumat, yang dimulai dari pukul 07. 00 WIB dan berakhir pukul 10. 00 WIB. Fasilitas yang dimiliki seperti ruang kelas yang nyaman, kamar kecil/WC dan lainnya. Subyek pada penelitian ini adalah kelompok A yang jumlahnya adalah 15 anak.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Pra Tindakan

Hasil observasi kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri menggunakan bahan alam sebelum tindakan dapat diperoleh data pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil observasi kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri

Indikator	Penilaian	Hasil				Jumlah yang Tuntas	%
		1	2	3	4		
Anak dapat membedakan ciri-ciri bentuk geometri	a. anak dapat menunjukkan ciri bentuk persegi panjang	4	7	4	-	4	27
	b. anak dapat menunjukkan ciri bentuk lingkaran	4	7	4	-	4	27
	c. anak dapat menunjukkan ciri bentuk bulat	4	8	3	-	3	20
	d. anak dapat menunjukkan ciri bentuk segitiga	4	8	3	-	3	20
Anak dapat membedakan dan mengelompokkan bentuk geometri	a. anak dapat menyebutkan contoh bentuk geometri	3	9	3	-	3	20
	b. anak dapat mengelompokkan bentuk geometri sesuai jenisnya	4	7	4	-	4	20
	c. anak dapat memahami konsep sama-tidak sama dengan menggunakan bentuk geometri	2	8	3	-	3	20
	d. anak dapat membedakan konsep jumlah banyak-sedikit dengan menggunakan bentuk geometri	2	8	3	-	3	20
Anak dapat menyebutkan benda yang berbentuk geometri	a. anak dapat menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang berbentuk geometri	3	9	3	-	3	20
	b. menunjuk benda yang berbentuk geometri berikut fungsinya	3	9	3	-	3	20

c.	anak dapat memasangkan benda dengan bentuk geometri	3	9	3	-	3	20
d.	Anak dapat membilang dengan bentuk-bentuk geometri	3	9	3	-	3	20
e.	menunjuk benda yang berbentuk geometri berikut fungsinya		9	3	-	3	20
Hasil rata-rata							20
Indikator Keberhasilan							80

Berdasarkan Tabel hasil perolehan Pra tindakan hanya ada 4 anak yang berkembang sesuai harapan (Tuntas). Hasil rata-rata Prosentase mendapatkan hanya 20% saja, maka Peneliti merencanakan Tindakan sebanyak 2 Siklus untuk mendapatkan hasil perolehan sebesar 80% secara klasikal.

b. Siklus I

1) Tahap 1. Perencanaan Tindakan I

- Siklus I direncanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 180 menit tiap kali pertemuan.
- Menyiapkan instrumen yang meliputi Lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan mengenal bentuk geometri menggunakan media alam sekitar.
- Menyiapkan RPPH dengan tema Transportasi/sub tema transportasi darat.
- Menyiapkan daun pisang, ranting, batu kerikil
- Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti, Kegiatan penutup.

2) Tahap 2. Pelaksanaan Tindakan I

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam dua hari dengan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 180 menit. Dengan menyiapkan 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk 2 hari berturut-turut.

Proses Pembelajaran Kelompok A

Guru mengadakan penelitian dikelompok A dari 13-14 November 2023 di mulai pukul 07. 00 –10. 00 WIB.

(1) Siklus I Pertemuan 1

Di kegiatan awal anak-anak berbaris sebelum masuk kelas, guru mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang macam-macam alat transportasi darat yang dikenali oleh anak-anak sambil diselingi tanya jawab. Guru mengenalkan dan mendemonstrasikan bentuk geometri berupa kayu sebagai bentuk persegi panjang, jeruk bentuk bulat, dan pohon cemara bentuk segitiga. Pada kegiatan inti anak-anak diberi tugas membentuk bentuk segitiga, lingkaran, dan persegi dengan media ranting, batu kerikil, dan daun pisang pada pola bentuk geometri. Kemudian anak-anak menyebutkan bentuk- bentuk geometri yang ada di sekitar anak-anak. Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan Menyanyi bersama “Ini Segitiga”. Sesudah anak menyanyi guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

(2) Siklus I Pertemuan 2

Pada kegiatan pembukaan, seperti biasa guru mengawalinya dengan berdoa, salam, guru melakukan absensi. Guru mengajak anak bentuk-bentuk transportasi darat, mobil dan sepeda. Dari hasil pengamatan *observer* dan guru anak mulai antusias

berbicara saat disuruh menyebutkan binatang yang disukai anak. Pada kegiatan inti anak-anak menggunting bentuk-bentuk geometri pada media daun pisang, daun jati, daun nangka. Anak diberi tugas mengelompokkan bentuk geometri yang sejenis, mengurutkan dari yang besar –kecil, menghitung bentuk geometri . Guru meminta melakukan Tanya jawab seputar hasil kegiatan kepada semua peserta didik. Pada kegiatan penutup anak-anak menyanyi lagu “Ini Segitiga”. Setelah menyanyi guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang. Berdasar hasil pengamatan guru dan *observer*, kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar. Semua anak ikut serta dan aktif dalam kegiatan ini.

3) Tahap 3. Tindakan Observasi I

Hasil Penilaian pemberian tugas pengenalan bentuk geometri menggunakan media alam sekitar pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil peningkatan kemampuan kognitif bentuk geometri

Indikator	Penilaian	Hasil				Jumlah yang Tuntas	%
		1	2	3	4		
Anak dapat membedakan ciri-ciri bentuk geometri	a. anak dapat menunjukkan ciri bentuk persegi panjang	-	2	5	8	8	53
	b. anak dapat menunjukkan ciri bentuk lingkaran	-	1	6	8	8	53
	c. anak dapat menunjukkan ciri bentuk bulat	-	2	5	8	8	53
	d. anak dapat menunjukkan ciri bentuk segitiga	-	3	4	8	8	53
Anak dapat membedakan dan mengelompokkan bentuk geometri	a. anak dapat menyebutkan contoh bentuk geometri	-	4	4	7	7	47
	b. anak dapat mengelompokkan bentuk geometri sesuai jenisnya	-	3	4	8	8	53
	c. anak dapat memahami konsep sama-tidak sama dengan menggunakan bentuk geometri	-	2	5	8	8	53
	d. anak dapat membedakan konsep jumlah banyak-sedikit dengan menggunakan bentuk geometri	-	2	5	8	8	53
Anak dapat menyebutkan benda yang berbentuk geometri	a. anak dapat menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang berbentuk geometri	-	3	5	7	7	47
	b. menunjuk benda yang berbentuk geometri berikut fungsinya	-	3	5	7	7	47
	c. anak dapat memasangkan benda dengan bentuk geometri	-	4	4	7	7	47
	d. Anak dapat membilang dengan bentuk-bentuk geometri	-	4	4	7	7	47
	e. menunjuk benda yang berbentuk geometri berikut fungsinya	-	4	4	7	7	47
Hasil rata-rata							50
Indikator Keberhasilan							80

4) Tahap 4. Refleksi Tindakan siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan menggunakan media alam sekitar adanya peningkatan dalam mengenal bentuk geometri. Anak tampak senang dan tidak bosan dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan. Masing-masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami peningkatan dari 20% menjadi 50%, jadi mengalami peningkatan 30%. Maka dilanjutkan dengan Siklus II dengan prosentase perolehan sebesar 80%.

c. Siklus II

1) Tahap 1. Perencanaan Tindakan II

- a) Siklus II direncanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 180 menit tiap kali pertemuan
- b) Menyiapkan instrumen yang meliputi Lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan mengenal bentuk geometri menggunakan media alam sekitar.
- c) Menyiapkan RPPH dengan tema Transportasi/sub tema transportasi laut.
- d) Menyiapkan daun, ranting, batu kerikil
- e) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti, Kegiatan penutup.

2) Tahap 2. Pelaksanaan Tindakan II

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam dua hari dengan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 180 menit. Dengan menyiapkan 2 Rencana. Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk 2 hari berturut-turut.

Proses Pembelajaran Kelompok A

Guru mengadakan penelitian dikelompok A dari Jumat tanggal 20-21 November 2023 di mulai pukul 07. 00 –10. 00 WIB.

(1) Siklus II Pertemuan 1

Di kegiatan awal anak-anak melakukan senam sehat ceria, berbaris sebelum masuk kelas, guru mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang macam-macam alat transportasi laut yang dikenali oleh anak-anak sambil diselingi tanya jawab. Guru menunjukkan gambar kapal laut dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang ada pada kapal laut. Pada kegiatan inti anak-anak diberi tugas memasang bentuk geometri dengan benda-benda, anak menempel bentuk geometri menjadi bentuk kapal laut dari daun, menunjuk dan menyebutkan benda dan fungsinya pada gambar. Pada kegiatan akhir guru melakukan kegiatan Menyanyi bersama “La la la la po”. Sesudah anak menyanyi guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

(2) Siklus II Pertemuan 2

Pada kegiatan pembukaan, seperti biasa guru mengawalinya dengan berdoa, salam, guru melakukan absensi. Guru mengajak anak bentuk-bentuk transportasi darat, mobil dan sepeda. Dari hasil pengamatan *observer* dan guru anak mulai antusias berbicara saat disuruh menyebutkan binatang yang disukai anak. Pada kegiatan inti guru mengajak anak membuat kreasi dari bentuk-bentuk geometri menjadi alat transportasi. Guru meminta melakukan Tanya jawab seputar hasil kegiatan kepada semua peserta didik. Pada kegiatan penutup anak-anak menyanyi lagu “La la la la po”. Setelah menyanyi guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta

anak bersalaman dan anak-anak pulang. Berdasar hasil pengamatan guru dan observer, kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar. Semua anak ikut serta dan aktif dalam kegiatan ini.

3) Tahap 3. Tindakan Observasi II

Hasil Penilaian pemberian tugas pengenalan bentuk geometri menggunakan media alam sekitar pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil peningkatan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri

Indikator	Penilaian	Hasil				Jumlah yang Tuntas	%
		1	2	3	4		
Anak dapat membedakan ciri-ciri bentuk geometri	a. anak dapat menunjukkan ciri bentuk persegi panjang	0	0	2	13	13	86,67
	b. anak dapat menunjukkan ciri bentuk lingkaran	0	0	0	15	15	100
	c. anak dapat menunjukkan ciri bentuk bulat	0	0	1	13	13	86,67
	d. anak dapat menunjukkan ciri bentuk segitiga	0	0	3	12	12	80
Anak dapat membedakan dan mengelompokkan bentuk geometri	a. anak dapat menyebutkan contoh bentuk geometri	0	0	3	12	12	80
	b. anak dapat mengelompokkan bentuk geometri sesuai jenisnya	0	0	0	15	15	100
	c. anak dapat memahami konsep sama-tidak sama dengan menggunakan bentuk geometri	0	0	0	15	15	100
	d. anak dapat membedakan konsep jumlah banyak-sedikit dengan menggunakan bentuk geometri	0	0	0	15	15	100
Anak dapat menyebutkan benda yang berbentuk geometri	a. anak dapat menunjuk sebanyak-banyaknya benda yang berbentuk geometri	0	0	4	11	11	73,3
	b. menunjuk benda yang berbentuk geometri berikut fungsinya	0	0	4	11	11	73,3
	c. anak dapat memasangkan benda dengan bentuk geometri	0	0	2	13	13	86,67
	d. Anak dapat membilang dengan bentuk-bentuk geometri	0	0	0	15	15	100
	e. Menunjuk benda yang berbentuk geometri berikut fungsinya	0	0	2	13	13	86,67
		Hasil rata-rata				82,05	
		Indikator				80	
		Keberhasilan					

4) Tahap 4. Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan menggunakan media alam sekitar adanya peningkatan dalam mengenal bentuk geometri. Anak tampak senang dan tidak bosan dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan, anak lebih kreatif. Masing-masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami

peningkatan dari 50% menjadi 82,05%, jadi mengalami peningkatan 32,05%. Hasil rata-rata persentase pencapaian pada Siklus II yaitu 82,05% dengan kriteria baik atau berkembang sangat baik (BSB)

PEMBAHASAN

Mengenal bentuk geometri di RA Baiturrahman Tasikmalaya tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan sosial dan emosional anak, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri menggunakan media alam sekitar pada kelompok A di RA Baiturrahman Tasikmalaya adalah variasi guru dalam mengembangkan kognitif anak yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan nilai perkembangan anak sebelum diberikan tindakan, diketahui kemampuan kognitif anak sangat rendah, tingkat perkembangan hanya mencapai sekitar 20%, yaitu sekitar 4 anak saja yang mempunyai kemampuan kognitif yang cukup baik. Melihat kondisi demikian ini peneliti menggunakan media alam sekitar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, maka terjadi peningkatan secara bertahap dari siklus pertama peningkatan sekitar 50% atau 9 anak, kemudian dilakukan penelitian ulang pada siklus II terjadi peningkatan sekitar 82,05% yaitu sekitar 14 anak. Hasil selengkapnya dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Pengamatan Peningkatan Kemampuan kognitif

No.	Siklus	Ketuntasan	Keterangan
1.	Pra Tindakan	20%	-
2.	Siklus I	50%	Belum Tuntas
3.	Siklus II	82,05%	Sudah Tuntas

Berdasarkan tabel di atas diketahui ada peningkatan kemampuan kognitif pada anak dilihat dari kondisi awal: 20%, siklus I : 50%, siklus II : 82,05%, sehingga prosentase kenaikan dari pra-siklus (kondisi awal) ke siklus I adalah 30%, dan proses kenaikan dari siklus I ke siklus II adalah 32,05%. Kenaikan prosentase dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 32,05%.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas tentang Peningkatan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri dengan Menggunakan Media Alam Sekitar di Kelompok A RA Baiturrahman Tasikmalaya telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: Pembelajaran dengan media alam sekitar berhasil meningkatkan kemampuan bentuk geometri anak di Kelompok A RA Baiturrahman Tasikmalaya, persentase kemampuan belajar bentuk geometri anak sebesar 20%, setelah diberi tindakan pada siklus I dengan menggunakan media alam yang disesuaikan dengan tema, kemampuan belajar bentuk geometri anak meningkat menjadi 50%. Peneliti kemudian memberi tindakan pada siklus II dengan lembar kerja yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, kemampuannya meningkat menjadi 82,05%. Hasil penelitian dinyatakan berhasil karena sudah melebihi target penelitian sebesar 82,05%.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2004). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara.
- Aristanti, G. F. (2024). *Program Studi Islam Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Islam Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto*.

- Chandra, R. D. A. (2019). Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 1(1), 32–45.
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 163–174. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1207>
- Farida, M. C. (2024). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pertumbuhan Intelligence Quotient, Emotional Quotient dan Spiritual Quotient Pada Anak Usia Dini. *Mathetes: Jurnal Ideologi dan Pendidikan Kristen*, 2(1).
- Halipah, S., & Suyatmin, S. (2024). Manfaat Bermain Untuk Mengembangkan Aspek Sosial Dan Emosi Anak Usia Dini. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 37–42. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v4i1.1958>
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1340>
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Mochamad Surya, C., Zulvian Iskandar, Y., & Marlina, L. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.294>
- Muhammad Yamin, & Zaimil, R. (2017). Tahap Design Pengembangan Modul Berbasis Masalah Pada Perkuliahan Geometri Analitik Bidang di FKIP Ummy Solok. *Jurnal LEMMA*, 3(1). <https://doi.org/10.22202/jl.2016.v1i3.1106>
- Mulyati, C. (2019). *Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B. 1.*
- Neni Maulidah, & Decenni Amelia. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Paper Doll “Bepe-Bepean” dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Tema Clothes di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(2), 78–90.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Nurazizah, N., Mulyadi, S., & Sianturi, R. (2023). Kemampuan Komunikasi pada Anak dengan Indikasi Keterlambatan Perkembangan Kognitif Usia 5-6 Tahun di RA Az-Zahra. *Jurnal PAUD Agapedia*, 7(1), 71–80. <https://doi.org/10.17509/jpa.v7i1.59919>
- Selamet, Supiana, & Yuliati Zaqiah, Q. (2022). Kebijakan pengembangan kurikulum pendidikan islam. *Al-munadzomah*, 1(2), 97–111. <https://doi.org/10.51192/almunadzomah.v1i2.320>
- Sri Hasnawati. (2022). Strategi Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Bagi Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Kualitas Pemahaman Peserta Didik. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 20(2), 149–158. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v21i2.2630>
- Sujiono, Y. N. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. PT. Indeks.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan IPS: Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif*.
- Talango, S. R. (2018). *Asesmen Perkembangan Anak (Studi Kasus Asesmen Perkembangan Anak Usia 2 Tahun)*. 6.
- Umi Latifah Muyasaroh. (2023).

Yanti, N., Puswati, D., Fitriani, I. M., & Aulianisak, S. (2023). Pengaruh Kegiatan Finger Painting terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Gawat Darurat*, 5(1), 67–74. <https://doi.org/10.32583/jgd.v5i1.1255>