



## **Penerapan Metode Bermain Spons Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon**

**Amy Kusumawati<sup>1</sup>, Casta<sup>2</sup>, Omah Rochmah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email Corresponden: [amykusumawati@gmail.com](mailto:amykusumawati@gmail.com)

Received: 2025-02-12; Accepted: 2025-03-05; Published: 2025-03-30

### **ABSTRAK**

Penelitian ini berawal dari masalah yang dihadapi anak-anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon, yaitu kemampuan mereka dalam mengenal bentuk geometri yang belum berkembang sesuai harapan. Hal ini disebabkan oleh kurang tepatnya metode dan model pembelajaran yang diterapkan. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mengusulkan penerapan permainan spons sebagai metode pembelajaran untuk mengenalkan bentuk geometri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan permainan spons untuk meningkatkan pemahaman bentuk geometri anak-anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan quasi eksperimental. Data dikumpulkan melalui pemberian tes kemampuan mengenal bentuk geometri. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Sebelum mengikuti permainan spons, kemampuan anak-anak dalam mengenal bentuk geometri memiliki nilai rata-rata 35%, yang termasuk dalam kategori kurang tinggi. 2) Setelah mengikuti permainan spons, kemampuan anak-anak meningkat dengan rata-rata nilai tes sebesar 90,5%, yang tergolong sangat tinggi. 3) Terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan anak-anak sebelum dan sesudah bermain spons, yang terbukti dengan nilai  $t_{hitung} = 19,343$ , yang lebih besar dari  $t_{tabel} = 1,771$ . Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak, yang menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan. Perbedaan rata-rata sebesar 55,5% menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam mengenal bentuk geometri lebih baik setelah mengikuti kegiatan bermain spons.

**Kata Kunci:** *Geometri, Spons, Permainan*

### **ABSTRACT**

*This research began with the problem faced by Group A children at RA Arifin Billah, Cirebon Regency, namely their ability to recognize geometric shapes, which has not*

*developed as expected. This is due to the inappropriate methods and models of learning that have been applied. To address this issue, this research proposes the implementation of sponge games as a learning method to introduce geometric shapes. The purpose of this study is to describe the effectiveness of using sponge games to improve the understanding of geometric shapes among Group A children at RA Arifin Billah, Cirebon Regency. This research uses an experimental design with a quasi-experimental approach. Data were collected through the administration of a test on the ability to recognize geometric shapes. The research results show: 1) Before participating in the sponge game, the children's ability to recognize geometric shapes had an average score of 35%, which falls into the low category. 2) After participating in the sponge game, the children's ability improved with an average test score of 90.5%, which is classified as very high. 3) There is a significant difference in the children's ability before and after playing with the sponge, as evidenced by the  $t$ -value = 19.343, which is greater than the  $t$ -table value = 1.771. Therefore,  $H_0$  is rejected, indicating that the difference is significant. The average difference of 55.5% shows that the children's ability to recognize geometric shapes improved after participating in the sponge play activity.*

**Keywords:** *Geometry, Sponge, Play*

## **PENDAHULUAN**

Menurut Rasyid dkk (2009, p.64), anak usia dini adalah usia emas, atau usia emas, yang memiliki kesempatan yang sangat baik untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Anak-anak yang memiliki banyak kecerdasan dapat berkembang dalam bidang linguistik, matematis, visual, kinestetik, musikal, intrapersonal, interpersonal, naturalis, dan eksistensial. Pada awalnya, setiap kecerdasan berkembang secara bersamaan menjadi multi kecerdasan.

Pendidikan usia dini dapat membantu perkembangan berbagai kecerdasan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah program pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dan dilakukan melalui pengasuhan, bimbingan, dan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga mereka siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Anak adalah amanah bagi orang tua dari Allah SWT yang harus senantiasa dijaga dan dibimbing dalam mengembangkan potensinya semenjak dini. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam surat al-Anfal ayat 28 sebagai berikut:

وَاعْلَمُوا أَنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ ۝

Ketahui bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai ujian dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar (Kementerian Agama RI, 2011, p.180).

Dengan demikian, mendidik anak secara keseluruhan adalah tugas orang tua. Namun, ada cara untuk melakukannya dengan melibatkan guru di sekolah. Dalam pendidikan, hubungan antara orang tua dan guru harus bekerja sama dengan baik untuk membentuk karakter dan kepribadian anak, termasuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Perkembangan kognitif anak merupakan salah satu aspek penting yang perlu mendapatkan perhatian dalam proses pendidikan. Guru memegang peranan vital dalam melaksanakan program pembelajaran untuk memastikan tercapainya perkembangan anak secara optimal. Cahyani (2020, hal. 2) menjelaskan bahwa untuk memaksimalkan semua aspek perkembangan anak, hal tersebut dapat ditempuh melalui pendidikan yang sesuai, khususnya pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Beberapa aspek perkembangan yang perlu dikembangkan dengan baik di dunia pendidikan anak usia dini meliputi aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral, sosial-emosional, serta seni.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan aspek kognitif anak usia dini, yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir. Susanto (2015, hal. 61) menyatakan bahwa tujuan dari pengembangan kognitif adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam berbagai bidang, seperti pengembangan kemampuan auditori, visual, taktik, kinestetik, aritmetika, geometri, dan sains dasar.

Piaget, sebagaimana dikutip dalam Suyanto (2015, hal. 53), mengemukakan bahwa semua anak mengikuti pola perkembangan kognitif yang serupa melalui empat tahap, yaitu: 1) sensori-motor, 2) pra-operasional, 3) konkret-operasional, dan 4) formal-operasional. Sejalan dengan hal tersebut, Piaget dalam Izzaty (2014, hal. 32) menegaskan bahwa meskipun setiap anak melewati tahapan yang sama dalam perkembangan kecakapan berpikir, laju perkembangannya dapat berbeda-beda. Suyanto (2015, hal. 55) menjelaskan bahwa anak-anak usia TK berada pada tahap pra-operasional, yang umumnya terjadi pada rentang usia 4 hingga 6 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih terstruktur dan telah mulai mengenali simbol-simbol, tanda-tanda, bahasa, dan gambar.

Berdasarkan pernyataan tersebut, anak-anak mulai mengenal berbagai warna serta bentuk geometri yang sering mereka temui sehari-hari, seperti segitiga, persegi, dan lingkaran. Untuk mencapai tujuan yang optimal dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Cahyani (2020, hal. 3) menyatakan bahwa untuk mencapai indikator yang optimal dalam pengenalan bentuk geometri, penting untuk memperhatikan metode pengajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Kedua hal ini merupakan faktor utama dalam pencapaian hasil belajar anak. Metode yang diterapkan oleh guru akan lebih efektif jika didukung dengan media yang kreatif dan bervariasi, sehingga anak-anak menjadi lebih tertarik dan dapat mengeksplorasi berbagai bentuk geometri dengan lebih baik.

Salah satu bentuk permainan yang menarik bagi anak untuk meningkatkan semangat belajar sekaligus melatih kemampuan mereka dalam mengenal bentuk

geometri adalah media spons. Spons yang digunakan untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini terbuat dari bahan karet dan dibentuk dalam berbagai bentuk geometri, mirip dengan permainan puzzle. Setiap bentuk spons memiliki wadah yang sesuai, dan anak-anak harus mencocokkan bentuk spons dengan wadah yang sesuai berdasarkan bentuk geometri yang telah dibuat.

Bermain geometri dengan menggunakan spons memudahkan anak usia dini dalam mengenal berbagai bentuk geometri, seperti segitiga, persegi, segilima, segienam, dan lainnya. Pengalaman ini dapat dirasakan langsung oleh anak, karena mereka belajar mengenal bentuk-bentuk geometri tersebut melalui permainan yang menyenangkan, sehingga tidak terasa sulit. Saat anak-anak menempatkan kembali bentuk geometri pada tempat yang sesuai, mereka juga dikenalkan dengan nama-nama bentuk tersebut. Pola permainan seperti ini membantu anak usia dini memahami konsep geometri dengan lebih cepat dan mudah. Dengan demikian, permainan spons yang berbentuk geometri dapat mempercepat pemahaman anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon, ditemukan fakta lapangan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih sangat rendah. Rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, penggunaan media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu bentuk segi empat dan lingkaran. Berdasarkan pada permasalahan tersebut, peneliti menggunakan solusi bermain spons untuk mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon. Untuk itu peneliti mengambil judul penelitian yaitu: "Penerapan Metode Bermain Spons untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Geometri pada Anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon. Dan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kemampuan anak kelompok A di RA Arifin Billah kabupaten Cirebon dalam mengenal bentuk geometri sebelum dan sesudah bermain spons.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Adapun model penelitian eksperimern yang diterapkan adalah Quasi Eksperimental. Jenis penelitian ini hampir mirip dengan jenis penelitian klasik, namun lebih membantu peneliti untuk melihat hubungan kausal dari berbagai macam situasi yang ada disebut kuasi karena merupakan variasi dari penelitian eksperimen klasik (Prasetyo dan Jannah, 2008, p.160). Peneliti menggunakan design penelitian Pretest posttest one group design, penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (pretest) dan sesudah eksperimen (posttest) dengan satu kelompok subjek.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok A RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon yang berjumlah 20 anak. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah menggunakan teknik purposive sampling. Adapun pertimbangan dalam mengambil sampel pada penelitian ini adalah Anak yang sudah berusia 5 tahun dan Anak yang sudah memiliki kemampuan dasar dalam mengenal geometri. Berdasarkan kriteria tersebut, maka sebanyak 20 anak Kelompok A RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon yang telah dijadikan populasi dalam penelitian ini, hanya 15 anak yang memenuhi kriteria. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Kemudian tehnik analisis data yang digunakan yaitu dengan uji prasyarat analisis, analisis statistika deskriptif dan analisis statistika inferensial dengan uji Paired sample t test.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan efektivitas penggunaan permainan spons terhadap kemampuan anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon dalam mengenal bentuk geometri, dengan cara membandingkan kemampuan anak sebelum dan sesudah bermain spons. Data penelitian dikumpulkan melalui tes pengenalan bentuk geometri yang dilakukan pada 15 anak sebagai sampel. Sampel ini menerima perlakuan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah bermain spons. Hasil kedua tes kemudian dibandingkan untuk menilai tingkat efektivitas permainan spons dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

Kemampuan anak-anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon dalam mengenal bentuk geometri sebelum bermain spons dalam penelitian ini akan disebut sebagai X1. Data diperoleh melalui tes pengenalan bentuk geometri yang diberikan kepada 15 anak yang menjadi sampel penelitian. Tes ini dilakukan sebelum anak-anak mendapatkan perlakuan berupa permainan spons.

Setelah proses belajar mengajar berlangsung di kelas, peneliti melakukan tes pengenalan bentuk geometri pada anak-anak Kelompok A di RA Arifin Billah. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi demonstrasi, dengan media berupa gambar-gambar bentuk geometri yang ditempel di depan papan tulis, sambil dijelaskan nama dari setiap bentuk geometri tersebut.

Berdasarkan perhitungan statistika, dapat dijekaskan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon mempunyai nilai persentase sebesar 35% dengan kategori kurang tinggi. Artinya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sebelum diterapkan kegiatan pembelajaran dengan bermain spons termasuk kurang tinggi. Hasil tersebut belum maksimal dan belum sesuai dengan yang diharapkan, sehingga dapat diartikan metode belajar dan kegiatan belajar pada pelaksanaan ini belum maksimal. Dengan demikian, perlu ada upaya untuk lebih baik dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada penelitian ini. Solusi yang peneliti pilih dalam

penelitian ini adalah dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan kegiatan bermain spons (spons karet).

Perkembangan anak usia 4-5 tahun memiliki karakteristik kemampuan yang beragam. Salah satu kemampuan yang terdapat pada kemampuan kognitif dan harus dikembangkan pada anak agar menunjang perkembangan kemampuan selanjutnya terutama matematika adalah kemampuan untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri dalam matematika.

Sebagaimana juga ditegaskan di atas bahwa anak usia 4-5 tahun adalah anak usia tahap fungsi simbolis (symbolic function substage). Di mana anak-anak memahami sesuatu berdasarkan simbol-simbol yang dikenalnya. Sehingga pada tahap ini sangatlah tepat anak-anak diajarkan untuk mengenal simbol dan bentuk dari geometri sebagai bagian dari pembelajaran matematika tahap awal.

Kemampuan anak-anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon dalam mengenal bentuk geometri setelah bermain spons dalam penelitian ini akan disebut sebagai X2. Data diperoleh melalui tes pengenalan bentuk geometri yang diberikan kepada 15 anak yang menjadi sampel penelitian, dengan tes dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti adalah pengenalan bentuk geometri melalui aktivitas bermain spons, di mana spons terbuat dari busa dan dibentuk menjadi lingkaran, segitiga, persegi, dan segilima. Aktivitas ini dilakukan dengan cara seperti bermain puzzle, di mana setiap bentuk spons memiliki wadah yang sesuai, dan anak-anak diminta mencocokkan spons dengan tempat yang sesuai berdasarkan bentuk geometri masing-masing.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat dijelaskan bahwa kemampuan anak-anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon dalam mengenal bentuk geometri setelah bermain spons mencapai persentase 90,5%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dari persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri setelah diterapkan pembelajaran melalui aktivitas bermain spons tergolong sangat tinggi.

Strategi, metode, dan aktivitas pengajaran adalah komponen penting dalam sistem pembelajaran dan saling terkait dengan faktor-faktor seperti tujuan pembelajaran, materi, peserta didik, fasilitas, waktu, dan peran guru. Oleh karena itu, pemilihan metode dan kegiatan belajar yang sesuai untuk anak di kelas sangatlah penting. Guru diharapkan memiliki keterampilan yang baik dalam memilih dan menentukan jenis kegiatan belajar yang tepat untuk menyampaikan materi. Tanpa keterampilan yang memadai dalam memilih kegiatan belajar, hal ini dapat menyebabkan anak sulit memahami penjelasan guru dan mengakibatkan hasil belajar yang kurang optimal.

Perbedaan kemampuan anak-anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon dalam mengenal bentuk geometri sebelum dan sesudah bermain spons dapat dilihat dari nilai thitung = 19,343. Nilai ini dibandingkan dengan ttabel pada  $db = 15 - 1 = 14$  dengan tingkat signifikansi 0,05 (5%), yang menghasilkan ttabel sebesar 1,771. Sesuai ketentuan, jika thitung > ttabel, maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan

perhitungan, terlihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $19,343 > 1,771$ ), sehingga  $H_0$  (hipotesis nihil) ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan anak mengenal bentuk geometri sebelum dan sesudah bermain spons pada Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon. Selisihnya mencapai 55,5%, menunjukkan peningkatan yang lebih baik dan efektif dengan penggunaan aktivitas bermain spons.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri lebih baik setelah menggunakan kegiatan bermain spons dibandingkan dengan sebelumnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan adanya efektivitas permainan spons dalam meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak-anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian oleh Winda Sari (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan media puzzle geometri dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenal bentuk. Pada siklus pertama, 62% anak menunjukkan kemampuan mengenal bentuk dengan baik, dan angka ini meningkat menjadi 82% pada siklus kedua setelah menggunakan media tersebut. Dan sesuai juga dengan penelitian Mariati et al. (2020) menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dalam pengenalan konsep geometri pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Mujahidin Pontianak telah berlangsung dengan baik. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, segi empat, dan lingkaran dengan lebih baik setelah terlibat dalam aktivitas bermain yang terstruktur.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa Kemampuan anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon dalam mengenal bentuk geometri sebelum bermain spons berdasarkan hasil penelitian membuktikan rata-rata nilai hasil test kemampuan anak memiliki nilai persentase sebesar 35% dengan kategori kurang tinggi. Kemampuan anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon dalam mengenal bentuk geometri sesudah bermain spons berdasarkan hasil penelitian rata-rata nilai test kemampuan anak memiliki nilai persentase sebesar 90,5% dengan kategori sangat tinggi. Perbedaan kemampuan anak Kelompok A di RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon dalam mengenal bentuk geometri sebelum dan sesudah bermain spons yang dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} = 19,343 >$  dari  $t_{tabel} = 2,145$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak yang artinya signifikan. Adapun besar perbedaannya adalah sebesar 55,5% di mana kemampuan anak lebih baik sesudah kegiatan bermain spons dibandingkan sebelum kegiatan bermain spons diberikan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas dari bermain spons terhadap kemampuan anak mengenal bentuk geometri pada Kelompok A RA Arifin Billah Kabupaten Cirebon.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Marlia. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk. Bentuk Geometri Datar Melalui Permaiann Tradisional Gotri Legendri Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijaga. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD Edisi 8 Tahun Ke 4*.
- Cahyani. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Cuisenaire. *Vol. 8(3)*, 2020.
- Dwansi, Ridha Mentari, dkk. (2017). Pengenalan Bentuk Geometri Anak Usia Dini Melalui Media Manipulatif. Lampung: *Jurnal Pendidikan Anak PG-PAUD FKIP Universitas Lampung*.
- Gunarti, dkk.* (2010). Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar. Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Herman, T. (2010). Matematika Dan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Artikel Jurusan Pendidikan Matematika UPI, 2.
- Ismail, Andang. (2009). Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta: Pilar Media.
- Istiqomah dan Agung Prasetya. (2016). Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri dengan Metode Demonstrasi Kelompok A PAUD Bina Ceria Semarang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Izzaty, Rita Eka. (2014). Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Kementerian Agama RI. (2011). Al-Qur'an dan Terjemahannya. Surabaya: Optima.
- Mariati, M. S., & Marnawi, R. (2015). Penerapan Metode Bermain Dalam Pengenalan Konsep Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal PG-Paud Fkip Unta*.
- Rasyid, H, dkk. (2009). Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Runtukahu, Tombokan dan Selpius Kandou. (2014). Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Yogyakarta: Ar-ruz Media.
- Santrock, J. W. (2012). Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup. B. Widiasinta; Penerj. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sari, W. (2019). Penggunaan Media Puzzle Geometri dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak di RA Mutiara Bunda Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- Soefandi, Indra dan Ahmad Pramudya. (2009)). Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2010). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. (2014). Metode Pengembangan Kognitif. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. (2015). Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana.
- Suyanto. (2015). Konsep Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.