

---

## **Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini 5-6 Tahun Menggunakan Media Rumah Pintar di KB Melati VI**

**Erna Fartillah<sup>1</sup>, Elnawati<sup>2</sup>, Redi Awal Maulana<sup>3</sup>**

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi, 43166

e-mail: [ernafartillah12@gmail.com](mailto:ernafartillah12@gmail.com)

Corresponding author: [ernafartillah12@gmail.com](mailto:ernafartillah12@gmail.com)

---

### **ABSTRAK**

**Informasi Artikel:**

Terima: 05-01-2025

Revisi: 15-01-2025

Disetujui: 25-01-2025

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini 5-6 tahun dalam mengenal bentuk geometri menggunakan media pembelajaran Rumah Pintar di KB Melati VI. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus: pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak usia 5-6 tahun. Pada tahap perencanaan, media Rumah Pintar dirancang untuk memuat berbagai bentuk geometri yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami anak. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan bermain sambil belajar, di mana anak-anak diajak untuk mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama bentuk geometri melalui aktivitas yang menyenangkan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Pada tahap pra-siklus, rata-rata kemampuan anak mencapai 45%, kemudian meningkat menjadi 70% pada siklus I, dan mencapai 90% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Rumah Pintar secara efektif dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Rumah Pintar merupakan alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenal bentuk geometri. Peneliti merekomendasikan penggunaan media serupa untuk pengembangan aspek kognitif lainnya dan mendorong inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

**Kata Kunci:** Kemampuan Mengenal Geometri, Anak Usia Dini, Media Rumah Pintar, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

### **ABSTRACT**

*This research aims to improve the ability of early childhood 5-6 years old to recognize geometric shapes using the Smart Home learning media at KB Melati VI. This research was carried out using the Classroom Action Research (PTK) method which consisted of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research was conducted in three cycles: pre-cycle, cycle I, and cycle II, with 15 children aged 5-6 years. At the planning stage, Rumah Pintar media is designed to contain various geometric shapes that are interesting, interactive, and easy for children to*

---

*understand. The implementation of learning uses a play-by-learning approach, where children are invited to recognize, group, and name geometric shapes through fun activities. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed in a quantitative descriptive manner. The results of the study showed a significant increase in children's ability to recognize geometric shapes. In the pre-cycle stage, the average child's ability reached 45%, then increased to 70% in cycle I, and reached 90% in cycle II. This shows that the effective use of Rumah Pintar media can increase children's interest in learning and ability to recognize geometric shapes. This study concludes that Rumah Pintar media is an effective learning tool in improving early childhood cognitive abilities, especially in recognizing geometric shapes. The researcher recommends the use of similar media for the development of other cognitive aspects and encourages the innovation of learning media that is in accordance with the characteristics of early childhood.*  
**Keywords:** Ability To Recognize Geometry, Early Childhood, Smart Home Media, Classroom Action Research (PTK)

---

## PENDAHULUAN

Geometri adalah suatu cabang ilmu matematika khusus mempelajari sifat-sifat garis, sudut, bidang, dan ruang. Geometri bersifat abstrak, tetapi sering diwujudkan secara konkret atau semi konkret. Geometri sangat penting untuk dipelajari secara mendalam, karena Geometri sering digunakan dalam kehidupan kita sehari-hari. Para ilmuwan, insinyur dan juga para arsitek adalah sebagian contoh profesi yang mengembangkan bentuk-bentuk dari geometri (Wulan, 2019).

Terdapat beberapa bentuk dan sifat dari Geometri yang sering kita temui di kehidupan sehari-hari di antaranya, kardus (bentuk kubus), Gelas (bentuk silinder), Atap suatu bangunan (bentuk kerucut), jam dinding (berbentuk lingkaran), dan banyak lagi yang lainnya. Dalam seni rupa, bentuk geometri adalah bentuk yang dapat diukur secara matematis. Bentuk geometris memiliki garis sudut yang tegas, lurus, serta teratur. Sehingga dalam hal ini Geometri dapat digunakan untuk mendesain rumah, gedung, lapangan, taman, kerajinan tangan atau dekorasi. Pada dasarnya geometri bukan sesuatu yang asing bagi kita. Anak-anak pun sudah bisa mengenal bentuk-bentuk geometri melalui benda-benda sederhana yang berada di lingkungan sekitar misalnya, lemari, tegel, meja, kotak, bola, layang-layang, mainan edukatif, perabotan rumah dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa Geometri merupakan cabang matematika yang sudah di kenal berdampingan dengan anak sejak lahir karena geometri ada dimana-mana di hampir semua objek visual (Rahman, 2021).

Mengenalkan konsep geometri pada anak diperlukan media yang sesuai, model media yang bersifat konkret yang dapat dirasakan dengan alat indra, dapat dilihat oleh mata, juga dapat diraba atau di pegang oleh tangan seperti halnya media Rumah pintar. Kelebihan dari media model ini dapat membantu siswa dalam belajar mengenal konsep matematika atau bentuk Geometri. Dengan penggunaan media pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa terlibat langsung (*firshand learning*), seperti menyentuhnya (*touch*), mengamati (*observe*), menguji coba (*experiment*), menumbuhkan rasa ingin tahu (*wonder*) dan mengambil keputusan (*decide*), (Koniman, 2021)

Penggunaan media yang mengarah pada kompetensi dan kebutuhan siswa diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada guru untuk senantiasa mengarahkan

siswa dalam mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan, nilai, sikap dan minat dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sehingga siswa mampu membedakan benda-benda di sekitar yang berbentuk geometri. Selain media pembelajaran, guru juga dapat menanamkan konsep geometri melalui metode bermain salah satunya dengan menggunakan rumah pintar yang dirancang khusus untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri dengan berbagai macam variasi. Dengan demikian anak akan lebih mudah memahami konsep bentuk geometri. Diharapkan dengan media pembelajaran dan metode yang sesuai, guru mampu membuat siswa menjadi lebih mudah untuk mengembangkan kreativitasnya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, sehingga mereka dapat belajar dengan suasana hati yang senang, riang, tanpa ada rasa cemas dan membosankan.

Media Rumah pintar yang kami gunakan disini adalah suatu media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang di kemas dalam satu wadah atau bidang yang berbentuk sebuah miniatur rumah dan terbuat dari bahan daur ulang, terdiri dari macam-macam bentuk geometri yang tersusun mulai dari bentuk persegi panjang, segi empat, dan segi tiga. Media Rumah pintar ini berisikan berbagai macam permainan yang berfokus pada pengenalan bentuk -bentuk dari geometri, di antaranya ada puzzle geometri, balok geometri, kantong bentuk, lipatan origami, dan berbagai macam permainan yang berbentuk geometri. Media rumah pintar ini dirancang khusus oleh peneliti bersama guru-guru lainnya yang berada di KB MELATI VI sebagai bentuk dari kreativitas dan motivasinya terhadap anak didik agar dapat mengembangkan kemampuannya sesuai dengan apa yang di diharapkan. Media ini sangat cocok di gunakan pada anak usia dini, meskipun terlihat sederhana namun banyak sekali manfaatnya untuk merangsang kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

## **METODE PENELITIAN**

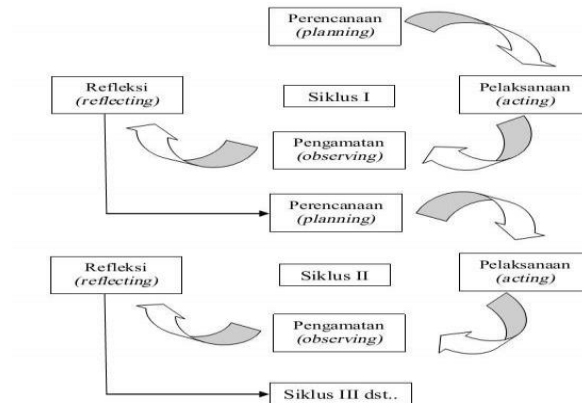
### **Pendekatan Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *class action research* atau penelitian tindakan. Pada hakekatnya penelitian ini merupakan sebuah siklus dari sejak perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Sehubungan dengan tujuan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas, maka metode yang digunakan dinamakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

Pemilihan metode ini dilatarbelakangi atas dasar analisis masalah dan tujuan penelitian yang memerlukan sejumlah informasi dan tindak lanjut yang terjadi di lapangan yang menuntut kajian dan tindakan secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif. Oleh karena itu, maka penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dipusatkan pada situasi sosial kelas yang membutuhkan sejumlah informasi dan tindak lanjut secara langsung berdasarkan situasi alamiah yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran.

### **Desain Penelitian**

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan PTK yang dikembangkan oleh *Kemmis* dan dikenal juga dengan model spiral. Hal ini karena dalam perencanaan, *Kemmis* menggunakan sistem spiral refleksi diri, yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi. Adapun rancangan model *Kemmis* dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 1. Rancangan PTK menurut Kemmis**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang melalui beberapa siklus. Dalam penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus dan tahap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1. Hasil Pengamatan Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Rumah Pintar**

Interpretasi	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
<b>BB</b>	10	48%	4	19%	2	10%
<b>MB</b>	6	28,5%	10	48%	4	19%
<b>BSH</b>	3	14%	4	19%	8	38%
<b>BSB</b>	2	9,5%	3	14%	7	33%
<b>Persentase ktsan</b>		<b>52%</b>		<b>81%</b>		<b>90%</b>

Tabel 1 di atas menjelaskan tentang hasil pengamatan kemampuan anak mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media Rumah Pintar. Penelitian ini mengamati perkembangan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil pengamatan dirinci berdasarkan empat kategori interpretasi: **Belum Berkembang (BB)**, **Mulai Berkembang (MB)**, **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**, dan **Berkembang Sangat Baik (BSB)**.

### 1. Pra-Siklus

- a. Pada tahap awal (pra-siklus), sebagian besar anak berada pada kategori *Belum Berkembang (BB)* dengan jumlah 10 anak (48%).
- b. Sebanyak 6 anak (28,5%) berada pada kategori *Mulai Berkembang (MB)*.
- c. Hanya 3 anak (14%) yang masuk kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)* dan 2 anak (9,5%) yang sudah mencapai kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)*.

- d. Persentase ketuntasan pada tahap ini adalah 52%, menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu mengenal bentuk geometri dengan baik.

## 2. Siklus I

- a. Pada siklus pertama, terjadi peningkatan yang signifikan. Jumlah anak dalam kategori *Belum Berkembang* (BB) menurun menjadi 4 anak (19%).
- b. Anak yang masuk kategori *Mulai Berkembang* (MB) meningkat menjadi 10 anak (48%).
- c. Anak yang berada pada kategori *Berkembang Sesuai Harapan* (BSH) tetap 4 anak (19%).
- d. Anak yang mencapai kategori *Berkembang Sangat Baik* (BSB) meningkat menjadi 3 anak (14%).
- e. Persentase ketuntasan meningkat menjadi 81%, menandakan perbaikan hasil belajar setelah penggunaan media Rumah Pintar.

## 3. Siklus II

- a. Pada siklus kedua, kemampuan anak semakin meningkat. Anak dalam kategori *Belum Berkembang* (BB) berkurang menjadi 2 anak (10%).
- b. Anak pada kategori *Mulai Berkembang* (MB) menurun menjadi 4 anak (19%).
- c. Anak dalam kategori *Berkembang Sesuai Harapan* (BSH) meningkat menjadi 8 anak (38%).
- d. Anak yang mencapai kategori *Berkembang Sangat Baik* (BSB) bertambah signifikan menjadi 7 anak (33%).
- e. Persentase ketuntasan mencapai 90%, menunjukkan bahwa mayoritas anak telah mengenal bentuk geometri dengan sangat baik.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Rumah Pintar efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri. Penurunan persentase kategori *Belum Berkembang* dan *Mulai Berkembang*, serta peningkatan persentase pada kategori *Berkembang Sesuai Harapan* dan *Berkembang Sangat Baik*, mengindikasikan keberhasilan pembelajaran. Peningkatan persentase ketuntasan dari 52% di pra-siklus, 81% di siklus I, hingga 90% di siklus II memperkuat kesimpulan bahwa media Rumah Pintar mampu meningkatkan pemahaman anak secara bertahap.

## KESIMPULAN

Penggunaan media Rumah Pintar dalam pembelajaran geometri pada anak usia dini di KB Melati VI terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengenalan bentuk geometri melalui tiga siklus. Pada pra-siklus, tingkat ketuntasan rata-rata berada pada 52%. Siklus I menunjukkan peningkatan hingga 81%, dan siklus II mencapai 90%. Penurunan signifikan pada kategori *Belum Berkembang* (BB) diikuti peningkatan pada kategori *Berkembang Sesuai Harapan* (BSH) dan *Berkembang Sangat Baik* (BSB) menguatkan efektivitas metode ini. Media Rumah Pintar menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mendukung pengembangan kemampuan kognitif anak. Disarankan bagi guru untuk melakukan inovasi media pembelajaran yaitu Guru dan institusi pendidikan dapat terus mengembangkan variasi media pembelajaran kreatif

berbasis benda nyata seperti Rumah Pintar untuk aspek kognitif lainnya, termasuk pengenalan warna, angka, atau huruf. Disarankan adanya pelatihan dan pendampingan kepada guru untuk merancang dan menerapkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Dan lakukan kolaborasi dengan orang tua, di mana orang tua dapat dilibatkan dalam proses pengenalan media untuk memperkuat pembelajaran di rumah, menciptakan kesinambungan antara pendidikan formal dan informal.

Implikasi Manajerial:

1. Pengembangan Kurikulum: Institusi pendidikan anak usia dini dapat mengintegrasikan penggunaan media Rumah Pintar ke dalam kurikulum harian untuk mendukung kegiatan belajar berbasis bermain.
2. Investasi Media Pendidikan: Institusi perlu mengalokasikan dana untuk pembuatan dan pengadaan media interaktif yang aman, ramah anak, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
3. Evaluasi Pembelajaran: Pimpinan sekolah disarankan membuat mekanisme evaluasi berkala terhadap penggunaan media pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa agar dapat dilakukan perbaikan terus-menerus.
4. Promosi Inovasi: Program seperti Rumah Pintar bisa dipromosikan sebagai praktik terbaik, menarik dukungan dari pihak eksternal seperti pemerintah atau lembaga donor untuk implementasi skala luas.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan laporan ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penelitian hingga penyelesaian laporan ini. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang Tua dan Keluarga Tercinta, atas doa, dukungan moral, serta motivasi yang tiada henti kepada penulis.
2. Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan.
3. Kepala Sekolah dan Guru-Guru KB Melati VI, yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian.
4. Anak-Anak Didik KB Melati VI, yang telah menjadi subjek penelitian ini, serta orang tua mereka yang mendukung pelaksanaan kegiatan ini.
5. Teman-Teman Seperjuangan, atas bantuan, dukungan, dan semangat yang terus menginspirasi penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
6. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, tetapi telah memberikan kontribusi yang berarti dalam menyukseskan penelitian ini.

Semoga segala bantuan dan kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna.

Oleh karena itu, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Fajarwati, & Wulan. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Cacaburange*. *Pedagogika*, 10(2), 95–100.
- Bambang Suroto, Hadiyati. (201). *Metode Penelitian Tindakan Solusi Bagi Masalah Sosial*. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* 1(1): 25-29.
- Cristi wulandari, S. (2014). *Menanamkan Bentuk Geometri*. (Bangun datar). *Journal pengabdian Masyarakat iptek vol 3(01) Universitas Muhammadiyah jember*
- Dewi, E. Y. P. (2019). *Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini*. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(1), 32–45. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i1.5>
- Dewi, N., Asri, I. G. A. A. S., & Putra, M. (2016). *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Rumah pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Pada Anak*. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1).
- Digama, E. (2019). *Pengaruh Strategi Belajar Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Permainan Rumah pintar Berkelompok Terhadap Perilaku Prosocial Anak Dengan Teman Sebaya Di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar*.
- Fuadiyah, N. (2013). *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Rumah pintar Bervariasi Pada Kelompok B TK Al-Hikmah Radudongkal Pemalang*. *Skripsi Program Pendidikan Anak Usia Dini, IKIP PGRI Semarang*.
- Gufron, baiq irena, Kurniasih, Y., & Nufida, baiq asma. (2017). *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia dengan Tema "Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif*. Aula Handayani IKIP Mataram 14 Oktober 2017. ISSN 2598-1978. *Cell.Com*, 2, 28–36.
- Hasanah, L., & Agung, S. (2020). *Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 115–124.
- Indrawati, F. (2015). *Pengaruh Kemampuan Numerik dan Cara Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika*. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3), 215–223.
- Muhibbin Syah. 2014. *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, and Nurul Amelia. 2020. "Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 69–82. doi:10.24042/ajipaud.v3i1.6508.
- Ambarwati, Wilis Dwi. 2023. "Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Didik PAUD Di TK Dharma Wanita Wringinanom Melalui Metode Bernyanyi." *Jurnal Pendidikan Sendoratasik* 12(1): 166–79.
- Novitasari, Yesi. 2018. "Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" ." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(01): 82–90. doi:10.31849/paudlectura.v2i01.2007.
- Khaironi, M. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01.
- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). *Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan*. *Taman Vokasi*, 6(1), 98.
- Marta, R. (2017). *Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Rumah pintar pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32.

**JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT**  
*Ekonomi, Sosial Sains dan Sosial Humaniora, Koperasi, dan Kewirausahaan*  
**(MOCCI)**

ISSN: 3024-8264

Vol. 3 No. 1 (Maret) 2025, hal: 91-98

---

- Maulida, A., & Zulfitri. (2014). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Rumah pintar Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan an Anak Usia Dini*, 2(1), 120-130.
- Munawar, T. S. (2019). Penerapan permainan Rumah pintar sebagai stimulan penguatan kecerdasan logis-matematis anak usia 4-5 tahun di RA Al-Fath Mataram Tahun Ajaran 2019/2020. UIN Mataram.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Rumah pintar sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82-90.
- Nufaisah, A., Yuliantini, E., & Darwis, D. (2019). Pengaruh Edukasi Gizi Seimbang Dengan Permainan Kartu Bergambar Dan Rumah pintar Terhadap Pengetahuan Anak Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Bengkulu Tahun 2019. *Al Fitrah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 1.
- Pangastuti, R. (2019). Media Rumah pintar untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50-59.
- Sa'adah, R. (2018). Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Rumah pintar Bervariasi pada Kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Tahun 2017/2018.
- Said, (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9-17.
- Siti Aisah, L., Kusnandi, & Yulianti, K. (2016). Desain Didaktis Konsep Luas Permukaan Dan Volume Prisma Dalam Pembelajaran Matematika Smp. *M A T H L I N E: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 14-22.
- Sudirman, S., Son, A. L., & Rosyadi, R. (2018). Penggunaan Etnomatematika Pada Batik Paoman Dalam Pembelajaran Geometri Bidang di Sekolah Dasar. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 1(1), 27.
- Suyanti, T. (2018). Penggunaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. FKIP UNPAS.
- WINI, A. (2021). Penerapan Permainan Rumah pintar Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung. UIN Raden Intan Lampung.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106-117.
- Thabroni, G. (2021). Metode penelitian Kualitatif (online). <https://serupa.id/metode-penelitian-kualitatif/>
- Etika Aryani, 2019. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Yogyakarta: CV BUDI UTAMA