



PENGARUH MEDIA *SENSORY GEOMETRY CARD* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

*Nurhaningtyas Agustin, Kholifaturrohmah, Akhmad Aji Pradana, Irfa'I Alfian
Mubaidilla

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

*e-mail: nurhaningtyas@iainutuban.ac.id

<https://jurnal.staim-probolingo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960>

Abstract:

This study aims to determine the effect of Sensory Geometry Card media on the cognitive abilities of children aged 5-6 years at Bina Wiyata Kepohagung Plumpang Kindergarten. The problem raised is the lack of interesting and interactive media to introduce basic geometry concepts, so that some children have difficulty distinguishing shapes such as circles, triangles, and squares. The study used a quantitative approach of one-group pretest-posttest design with a sample of 27 children. Data collection techniques used observation, written tests, and documentation. The results of the study from the average pretest value of 18.18, and after being given treatment through the application of sensory geometry card media, the average posttest value increased to 26.74 so that there was an increase of 8.56 points. The results of the t-test showed $t_{count} = 13.250 > t_{table} = 2.056$ and a significance value of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected. This means that there is a significant influence of the use of Sensory Geometry Card media on the cognitive abilities of children aged 5-6 years at Bina Wiyata Kepohagung Plumpang Kindergarten.

Keywords: *sensory geometry card media; cognitive abilities; children aged 5-6 years*

ARTICLE HISTORY

Received 01 July 2025

Revised 15 July 2025

Accepted 15 July 2025

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media Sensory Geometry Card dapat memengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak-anak berusia 5–6 tahun yang bersekolah di TK Bina Wiyata Kepohagung Plumpang. Permasalahan yang diangkat yaitu kurangnya media yang menarik dan interaktif untuk mengenalkan konsep dasar geometri, sehingga beberapa anak kesulitan membedakan bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *one-group pretest-posttest design* dengan sampel 27 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes tulis, dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 18,18, dan setelah diberikan perlakuan melalui penerapan media *sensory geometry card*, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 26,74 sehingga ada peningkatan sebesar 8,56 poin. Hasil uji-t menunjukkan $t_{hitung} = 13,250 > t_{tabel} = 2,056$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Artinya,

terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Sensory Geometry Card* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bina Wiyata Kepohagung Plumpang.

Kata kunci: media *sensory geometry card*; kemampuan kognitif; anak usia 5-6 tahun

INTRODUCTION

Pendidikan memegang peran penting dalam mewariskan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap kepada anak. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia bahwa Pendidikan sangat penting bagi kehidupan setiap anak. Pendidikan dapat memberi mereka pengetahuan dan pemahaman yang mereka butuhkan untuk tumbuh dan berkembang, baik secara mental maupun fisik. Menurut UU No.14 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 mendefinisikan Pendidikan anak usia dini sebagai perawatan dan pengembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Ini melibatkan pemberian pengalaman belajar positif yang dapat merangsang pikiran dan tubuh mereka, dan mempersiapkan mereka untuk sekolah dasar (Ariyanti, 2016). Periode ini sering disebut zaman keemasan "*golden age*" dimana merupakan fase dimana kecerdasan anak dapat mencapai potensi penuhnya, dan mereka lebih mudah menyerap materi. Selain itu, pada masa ini juga merupakan masa pertumbuhan fisik yang cepat (Pangarti dan Yaswinda, 2023), (Wulandari dan Ambara, 2021).

Salah satu perkembangan utama yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan kognitif. Istilah "kognitif" diambil dari kata *cognition* yang terkait dengan tindakan mengetahui atau memahami. Secara umum, kognitif mencakup proses perolehan, pengorganisasian, dan pemanfaatan pengetahuan. Kemampuan kognitif dalam hal ini, dipahami konsep-konsep baru, sebagai kemampuan untuk belajar, berpikir, serta menunjukkan kecerdasan. Ini termasuk dalam memahami berbagai peristiwa di sekitarnya, menguasai konsep-konsep baru, mengingat informasi, serta menyelesaikan permasalahan yang sederhana (Juniarti, 2018).

Menurut Jean Piaget anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional dan hal ini memberikan pengaruh pada cara mereka berpikir yang masih simbolis (Hanifa et al., 2024). Hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak-anak dalam membayangkan serta merepresentasikan benda-benda. Pembelajaran yang berbasis permainan, terutama dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri, dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan objek-objek yang berbeda yang mereka temui. Dalam pembelajaran geometri ini, anak dikenalkan pada berbagai bentuk dasar, seperti segitiga, persegi, dan lingkaran (Rahmah et al., 2022), (Solihah et al.,

2021), (Windasari dan Dheasari, 2023).

Geometri adalah cabang pembelajaran yang berhubungan dengan ruang dan bentuk serta dalam pendidikan anak usia dini, geometri berkaitan pada pengenalan berbagai objek dan hubungan diantara objek seperti mengukur bentuk dan pola (Pangastuti, 2019). Anak diharapkan sudah dapat mengenali, mengelompokkan, serta menyebutkan nama-nama geometri, baik datar maupun benda berdimensi tiga, berukuran dan karakteristik bervariasi. Berdasarkan pemahaman tersebut, pengenalan konsep geometri idealnya dihadapkan pada pengumpulan benda yang berada di sekitar anak, sehingga proses pembelajaran memang memerlukan media yang bersifat perantara. Media yang dipilih sebaiknya bersifat menarik, tetapi mampu mendorong perkembangan kognitif anak melalui pengenalan bentuk geometri (Fatimatus Zahroh et al., 2024).

Berdasarkan pengamatan awal di TK Bina Wiyata Kepohagung Plumpang, diketahui bahwa sejumlah anak berusia 5–6 tahun belum dapat membedakan bentuk-bentuk geometri dasar seperti persegi, segitiga, dan lingkaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep ukuran dan pola. Temuan ini diperkuat oleh hasil pretest yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada tahapan perkembangan Mulai Berkembang. Hal ini bertentangan dengan Standar Tumbuh Kembang Pendidikan Anak Usia Dini (STTPA), yang menyatakan bahwa pada rentang usia tersebut, anak-anak seharusnya telah memiliki kemampuan untuk mengenali dan membedakan bentuk-bentuk geometri dasar sebagai bagian dari tahapan perkembangan kognitif yang semestinya dicapai (Khadijah, 2016).

Dari hasil observasi diketahui bahwa salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Media yang tersedia di sekolah, seperti balok kayu dan kartu bergambar, cenderung monoton sehingga anak mudah merasa jenuh dan kurang terdorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap penting untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep dasar geometri, yang memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika pada jenjang usia dini.

Menjawab tantangan tersebut, peneliti berupaya menggunakan media *sensory geometry card* yang diharapkan dapat bersifat interaktif dan menyenangkan. *Sensory geometry card* adalah alat peraga yang digunakan untuk melatih pengenalan bentuk geometri pada anak dengan cara yang kongkret yang terbuat dari karton dengan ketebalan 1cm dengan bentuk geometri yang berasal dari kertas ampelas dengan tingkat kekasaran rendah sehingga tidak melukai

tangan jika digunakan. *Sensory geometry card* adalah alat bantu pembelajaran yang mengaplikasikan metode Montessori yang dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenal bentuk geometri. Kartu ini juga melatih motorik halus anak sebagai latihan awal dalam membangun koordinasi otot-otot tangan anak sebelum menulis karena anak dapat meraba bagian permukaan yang bertekstur. Ketika anak berinteraksi dan meraba dengan bentuk geometri tersebut, mereka tidak hanya melatih persepsi sentuhan saja, tetapi juga memperkuat pemahaman visual mereka terhadap berbagai bentuk geometri.

Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis *sensory*, seperti *sensory geometry card*, masih terbatas khususnya pada anak usia dini. Sebagian besar penelitian terdahulu banyak yang meneliti tentang penggunaan media pembelajaran visual seperti *flashcard* atau balok kayu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Sebagai contoh, penelitian oleh Ayu Rohma Yanti (2024) menunjukkan bahwa media balok berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Ma'arif Taman Fajar. Sementara penelitian lainnya oleh Mahmudah (2017) membuktikan bahwa media bentuk geometri berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kognitif anak. Namun, media *Sensory Geometry Card*, yang mengombinasikan elemen visual dan taktil belum banyak yang meneliti. Padahal, media ini diyakini dapat memberikan stimulasi multisensori yang lebih optimal untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan meneliti pengaruh *Sensory Geometry Card* terhadap kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenali dan membedakan bentuk geometri.

Penelitian dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multisensori memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian Rahmah (Rahmah et al., 2022) meneliti penggunaan media puzzle anak lebih cepat memahami bentuk geometri melalui sentuhan langsung dibandingkan hanya dengan media visual. Selanjutnya, penelitian Lestari (Lestari et al., 2022) menunjukkan bahwa menggabungkan unsur motorik halus dan visual dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan klasifikasi bentuk dan pola pada anak usia 4-6 tahun. Penelitian lainnya oleh (Pahendra, 2020) juga mendemonstrasikan bahwa media berbasis sensorik mampu meningkatkan daya konsentrasi dan atensi anak terhadap tugas kognitif sederhana.

Namun demikian, mayoritas studi tersebut masih berfokus pada

penggunaan media konkret atau visual secara terpisah, seperti balok geometri atau flashcard bergambar, dan belum banyak mengintegrasikan pendekatan multisensori berbasis sentuhan dan visual dalam satu media. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada anak usia 4–5 tahun, belum secara khusus menargetkan anak usia 5–6 tahun yang merupakan tahap akhir praoperasional menurut Piaget.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini berangkat dari belum ditemukannya kajian empiris yang secara khusus meneliti dampak media *Sensory Geometry Card* yang menggabungkan elemen sentuhan dan visual terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun dalam memahami bentuk-bentuk dasar geometri. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut sekaligus memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan anak usia dini dalam pengembangan media pembelajaran multisensori yang lebih efektif pada fase sensitif perkembangan anak dengan judul “Pengaruh Media *Sensory Geometry Card* terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-eksperimental. Model yang diterapkan adalah one-group pretest-posttest design, di mana satu kelompok subjek diuji dua kali sebelum intervensi diberikan (*pretest*) dan setelah intervensi selesai dilakukan (*posttest*) untuk melihat perubahan pada variabel yang diteliti (Sugiyono, 2020). Subjek penelitian adalah 27 anak usia 5–6 tahun di kelompok B TK Bina Wiyata Kepohagung. Instrumen tes tulis yang digunakan dalam penelitian ini dirancang berdasarkan indikator kemampuan kognitif yang relevan dengan tujuan pembelajaran geometri pada anak usia dini, yaitu:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Lembar Tes Tertulis

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Kriteria penilaian
1.	Mengenal bentuk geometri	1. Memberi warna merah pada bentuk lingkaran	1. BB: Tidak mewarnai atau salah warna (skor 1) 2. MB: Mewarnai sebagian tapi salah warna (skor 2) 3. BSH: Sebagian besar warna sesuai (skor 3) 4. BSB: Semua lingkaran diwarnai merah dengan rapi (skor 4)
		2. Memberi warna biru pada bentuk segitiga	Sama seperti kriteria soal 1, disesuaikan warnanya (biru untuk segitiga).
		3. Memberi warna kuning pada bentuk persegi	Sama seperti kriteria soal 1, disesuaikan warnanya (kuning untuk persegi).
2.	Mengelompokkan bentuk geometri	4. Menghubungkan benda dengan bentuk geometri yang sesuai.	1. BB: Tidak menghubungkan atau salah semua (skor 1) 2. MB: menghubungkan tetapi terdapat

		2 kesalahan (skor 2)
		3. BSH: menghubungkan tetapi terdapat 1 kesalahan (skor 3)
		4. BSB: menghubungkan dengan benar semua dan rapi (skor 4)
3.	5. Melingkari benda yang berbentuk lingkaran	1. BB: Tidak melingkari atau salah semua (skor 1) 2. MB: melingkari tetapi terdapat 2 kesalahan (skor 2) 3. BSH: melingkari tetapi terdapat 1 kesalahan (skor 3) 4. BSB: melingkari dengan benar semua dan rapi (skor 4)
	6. Melingkari benda yang berbentuk segitiga	Sama seperti kriteria soal 5, disesuaikan bentuknya (bentuk segitiga).
	7. Melengkapi pola sederhana dari bentuk geometri.	1. BB: Tidak melanjutkan pola atau salah semua. (skor 1) 2. MB: Melanjutkan sebagian pola tapi salah. (skor 2) 3. BSH: Sebagian besar pola benar (skor 3) 4. BSB: Pola dilanjutkan dengan benar dan rapi. (skor 4)
	8. Menyusun pola sederhana bentuk geometri sesuai perintah.	Sama seperti soal 7, fokus pada ketepatan dan urutan bentuk.
	9. Menggambar pola sederhana dari bentuk geometri.	Sama seperti soal 7 dan 8, tambahan penilaian kerapihan menggambar.

Indikator kognitif diturunkan dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada aspek perkembangan kognitif, terutama dalam ranah berpikir logis dan simbolik. Setiap butir soal dirancang untuk mencerminkan kemampuan dasar anak dalam mengenali, membedakan, dan mengklasifikasikan bentuk geometri secara sederhana, sehingga validitas konten tetap terjaga.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan *software SPSS versi 21.0 for Windows*, guna mengetahui sejauh mana pengaruh media Sensory Geometry Card terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Bina Wiyata Kepohagung Plumpang.

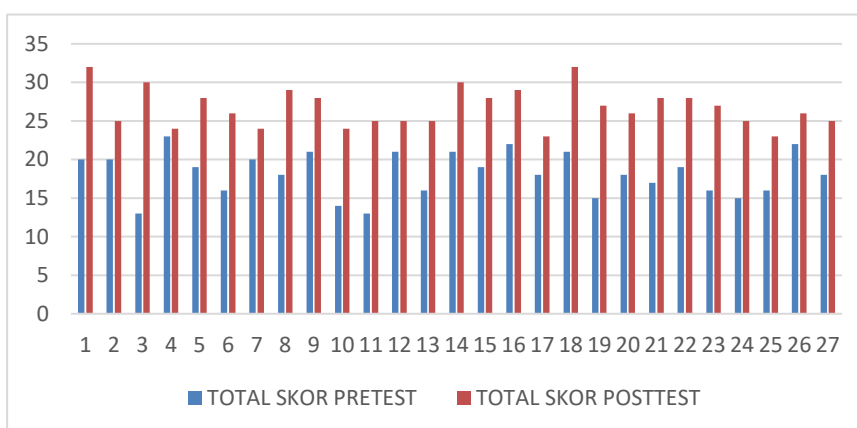
RESULTS AND DISCUSSION

Implementasi media *Sensory Geometry Card* dalam pembelajaran di TK Bina Wiyata Kepohagung telah dilaksanakan dengan mengikuti tiga tahapan pembelajaran yang sistematis, Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahapan utama: pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru memulai

proses belajar dengan menyapa anak-anak terlebih dahulu, melakukan pengondisian, serta memperkenalkan media kartu bentuk secara menarik. Dalam kegiatan inti, guru melaksanakan tiga tahapan inti penggunaan media, yakni tahap pengenalan bentuk (melalui kegiatan meraba dan mencocokkan), tahap klasifikasi (mengelompokkan kartu berdasarkan bentuk), dan tahap penyusunan pola (melengkapi dan membuat pola sederhana). Kegiatan ditutup dengan refleksi pembelajaran dan pemberian apresiasi kepada anak. Semua tahapan dilakukan secara runtut dan terpantau dengan baik.

Dari hasil penilaian observasi, implementasi media *sensory geometry card* sudah berjalan dengan sangat baik, terlihat bahwa guru telah menggunakan media *sensory geometry card* secara optimal dalam mendukung tujuan pembelajaran bentuk geometri. Anak-anak tampak aktif dan antusias mengikuti seluruh aktivitas, baik saat mengenali bentuk, mengelompokkan, hingga menyusun pola. Guru menunjukkan keterampilan dalam memfasilitasi interaksi anak dengan media secara menyenangkan dan edukatif, serta memberikan bimbingan yang sesuai saat anak mengalami kesulitan. Penggunaan media ini tidak hanya memudahkan anak memahami konsep bentuk, tetapi juga melatih kemampuan sensorik, berpikir logis, dan keterampilan klasifikasi anak secara konkret.

Setelah memberikan perlakuan menggunakan media *sensory geometry card*, guru mengambil nilai *post-test* seperti pada kegiatan *pre-test*. Pengambilan data ini dilakukan sebagai pembandingan untuk mengetahui perbedaan tingkat perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik yang disajikan, tampak bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan skor setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Sensory Geometry Card*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan

positif dalam aspek kognitif anak, yang sekaligus mengisyaratkan bahwa media ini efektif dalam membantu anak memahami konsep bentuk geometri dasar secara konkret dan menyenangkan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan melakukan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk, dengan hasil yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.113	27	.200 [*]	.959	27	.358
Posttest	.163	27	.065	.943	27	.142

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal, ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada uji Shapiro-Wilk yaitu 0,358 untuk pretest dan 0,142 untuk posttest, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan teknik Paired Sample t-Test. Analisis terhadap nilai pretest dan posttest dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21.0 for Windows, sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut.:

Tabel 2. Hasil Analisis Uji-t Pretest Posttest

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	18.1852	27	2.82893	.54443
Posttest	26.7407	27	2.52057	.48508

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa terdapat peningkatan rata-rata skor antara pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest tercatat sebesar 18,18, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 26,74. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 8,56 poin setelah diberikan perlakuan. Untuk mengetahui signifikansi dari peningkatan tersebut, hasil analisis uji-t disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples T-Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.55556	3.35506	.64568	-9.88277	-7.22834	-13.250	26	.000

Berdasarkan data pada Tabel 3, diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 13,250 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 26. Adapun nilai t tabel pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 2,056. Karena t hitung jauh melebihi t tabel, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan media Sensory Geometry Card memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Bina Wiyata Kepohagung Plumpang pada tahun ajaran 2024/2025.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor kognitif anak setelah penerapan media *Sensory Geometry Card*. Hal ini menunjukkan bahwa media yang menggabungkan stimulus visual dan taktil dapat secara efektif membantu anak mengembangkan pemahaman konsep geometri dasar. Dalam perspektif teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan representasi simbolik, namun masih membutuhkan pengalaman konkret untuk memahami konsep abstrak. Melalui aktivitas meraba dan mencocokkan bentuk dalam media *Sensory Geometry Card*, anak memperoleh pengalaman multisensori yang mengaktifkan baik persepsi visual maupun sentuhan. Aktivitas ini memperkuat koneksi antara indera dan pemrosesan kognitif internal, sebagaimana ditegaskan dalam prinsip-prinsip Montessori (Fortinasari dan Malasari, 2024), (Novita, 2021), (Sutrisno dan Asruddin, 2025). Temuan ini juga konsisten dengan hasil penelitian (Azizah, 2022), (Fitriyani, 2024) yang menyatakan bahwa stimulasi sensorik yang menyatu dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi anak. Lebih dari sekadar mengenali bentuk, anak belajar menyusun, membedakan, dan mengaitkan bentuk dengan objek nyata di sekitarnya merupakan sebuah proses berpikir yang mendukung perkembangan logika dan kategorisasi. Dengan demikian, penggunaan media *sensory geometry card* tidak hanya efektif dalam menyampaikan konsep geometri secara konkret, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif anak usia dini menurut pendekatan konstruktivistik dan perkembangan neurologis anak.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Sensory Geometry Card memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Bina Wiyata Kepohagung Plumpang. Sebelum penggunaan media ini, rata-rata skor pretest anak berada di angka 18,18. Setelah mendapatkan perlakuan

melalui pembelajaran berbasis Sensory Geometry Card, skor rata-rata posttest meningkat menjadi 26,74. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 13,250 lebih tinggi dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,056, dengan tingkat signifikansi 0,000 (lebih kecil dari 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Sensory Geometry Card terhadap kemampuan kognitif anak pada tahun ajaran 2024/2025 di TK Bina Wiyata Kepohagung Plumpang.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti lebih dalam tentang efektivitas media pembelajaran multisensori terhadap aspek kognitif lainnya, seperti kemampuan berpikir logis atau kemampuan menyelesaikan masalah pada anak usia dini. Selain itu, juga dapat membandingkan efektivitas media *Sensory Geometry Card* dengan media konkret lainnya yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

REFERENCES

- Ariyanti, T. 2016. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *PGPAUD Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 8, 50–58.
- Azizah, A. 2022. *Pengaruh Media Lotto Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini DI TK PGRI Candimas Lampung Utara*. repository.radenintan.ac.id. Diambil dari <https://repository.radenintan.ac.id/19802/>
- Fatimatus Zahroh, S. ... Ali, J. 2024. Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Media Balok Sederhana Pada Anak Usia Dini di KB Tunas Bangsa Taman Pemalang. *SINAU Seminar Nasional Anak Usia Dini*, 1, 776–787.
- Fitriyani, N. I. M. 2024. *MODEL PEMBELAJARAN MONTESSORI DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI DI KBTK ALIFA MUSLIM MONTESSORI*. digilib.uin-suka.ac.id. Diambil dari <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/63667/>
- Fortinasari, P., dan Malasari, S. 2024. HANDS-ON-MONTESSORI ACTIVITIES: STRATEGI MENARIK DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI:-. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian*
- Hanifa, H. ... Dewi Safitri. 2024. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 11–20. <https://doi.org/10.51675/alzam.v4i1.774>
- Juniarti, F. 2018. Meningkatkan Percaya Diri Anak Pada Aspek Kognitif Dengan Metode Bercerita. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 4(1), 23–37. Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. PERDANA PUBLISHING.

- Lestari, O. I. ... Dewi, F. 2022. Penggunaan Aplikasi Marbel Bentuk Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional* Diambil dari <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspgpapudpwk/article/view/1756>
- Novita, A. 2021. *Seni Belajar Matematika Anak Usia Dini dengan Metode Montessori*. books.google.com. Diambil dari <https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=UGt3EAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA13%5C&dq=montessori+anak+usia+dini%5C&ots=QF5ML8hYJj%5C&sig=9brMIHSe8rGYnX7f7CUeUXrLyYA>
- Pahenra, P. 2020. Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*. Diambil dari <https://www.jet.or.id/index.php/jet/article/view/16>
- Pangarti, W. M., dan Yaswinda, Y. 2023. Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pangastuti, R. 2019. Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496>
- Rahmah, A. M. ... 2022. Pengaruh Permainan Puzzle Bentuk Geometri Terhadap Pemahaman Konsep Dasar Matematika Pada Anak Usia Dini. ... *Nasional PGPAUD UPI* Diambil dari <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspgpapudpwk/article/download/1764/1702>
- Solihah, T. H. ... 2021. Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pengenalan bentuk geometri berbantuan media geoboard pada kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik* Diambil dari <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/7561>
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutrisno, M., dan Asruddin, A. 2025. Implementasi Case-Based Reasoning dalam Rekomendasi Pendidikan Montessori Anak Usia Dini. *INTECH*.
- Windasari, I. W., dan Dheasari, A. E. 2023. Studi Literatur Pembelajaran Media Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. ... *Pendidikan Anak*. Diambil dari <https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/752/723>
- Wulandari, G. A., dan Ambara, D. P. 2021. Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. ... *Pendidikan Anak Usia Dini* Diambil dari

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/35500>