

## Peningkatan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Usia 4-5 Tahun di KB Mutiarahati

Ayu Purnamasari\*, Indah kharismawati, Eka Olivia Dewi

Program Studi Pendidikan guru pendidikan anak usia dini PG PAUD, FKIP, Universitas PGRI ARGOPURO JEMBER, Jl. Jawa No.10. Tegal Boto Lor, Sumpersari, Kec. Sumpersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121

\*Corresponding Author: [ayus00@guru.paud.belajar.id](mailto:ayus00@guru.paud.belajar.id)

### Article History

Received : March 16<sup>th</sup>, 2026

Revised : March 23<sup>th</sup>, 2026

Accepted : April 16<sup>th</sup>, 2026

**Abstract:** Kemampuan mengenal bentuk geometri merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang menarik dan bermakna. Namun, pada praktiknya masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bentuk geometri secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak usia 4–5 tahun dalam mengenal berbagai bentuk geometri melalui aktivitas eksploratif yang berpusat pada anak dengan memanfaatkan media permainan puzzle di KB Mutiara Hati, Desa Karangrejo, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Stephen Kemmis dan Robin McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus selama empat minggu dengan subjek sebanyak 15 anak. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan indikator keberhasilan  $\geq 75\%$  anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal, mengelompokkan, dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri secara bertahap hingga mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini.

**Keywords:** media puzzle, bentuk geometri, anak usia dini, penelitian tindakan kelas

## PENDAHULUAN

Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi tahap pendidikan dasar yang sangat berpengaruh terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pada tahap ini, rangsangan yang diberikan berperan besar dalam mengarahkan anak agar siap melanjutkan pendidikan ke tingkat selanjutnya. Pendidikan pada usia dini memiliki posisi yang strategis karena berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, sosial-emosional, kemampuan berbahasa, motorik, hingga pembentukan nilai moral anak (Surya et al., 2021). Oleh sebab itu, keterlibatan dan perhatian baik dari orang tua maupun pemerintah terhadap pelaksanaan PAUD menjadi sesuatu yang penting dan perlu mendapat perhatian.

Secara hukum, anak-anak berusia 0 hingga 6 tahun termasuk dalam fase perkembangan anak usia dini. Setiap tahap tersebut, anak berada pada masa perkembangan emas, yang merupakan

masa penting bagi perkembangan mereka yang berlangsung sangat cepat dan peka terhadap berbagai bentuk stimulasi. Menurut Rasyid Harun (2009:64), periode usia ini merupakan masa emas yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan berbagai jenis kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*). Oleh karena itu, pemberian pendidikan yang sesuai dan terarah pada usia ini akan sangat berpengaruh terhadap kondisi pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal di kemudian hari.

Salah satu elemen dari proses berkembangnya kemampuan berpikir anak usia dini yang perlu mendapat perhatian adalah kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Pengenalan konsep geometri sederhana dapat membantu anak dalam mengembangkan cara berpikir logis, kemampuan mengelompokkan, serta memahami ruang. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran di lapangan, masih terdapat berbagai hambatan yang memengaruhi

kemampuan anak untuk mengidentifikasi bentuk geometri. Beberapa hal yang dapat memengaruhi konsentrasi dan perhatian anak saat belajar antara lain kemampuan memusatkan pikiran, munculnya rasa cemas, tekanan emosional, gangguan dari lingkungan sekitar, serta kesiapan anak dalam menerima pembelajaran. Selain itu, faktor usia, kondisi fisik, dan situasi lingkungan belajar seperti tingkat kebisingan, pencahayaan, suhu ruangan, serta penataan ruang juga berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi anak.

Secara neurologis, kemampuan anak untuk berkonsentrasi berkembang seiring dengan kematangan sistem sarafnya. Proses anak dalam menyaring informasi yang diterima sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar serta kualitas rangsangan yang diberikan. Hasil penelitian dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa minimnya media pembelajaran yang bersifat nyata dan interaktif berpotensi menyebabkan rendahnya perhatian dan keterlibatan anak, terutama dalam mempelajari konsep yang bersifat abstrak seperti geometri (Rahmawati & Lestari, 2022; Pratiwi et al., 2021). Besides that, hasil penelitian Hidayat et al. (2020) mengindikasikan bahwa penerapan metode proses pembelajaran yang cenderung konvensional dan menempatkan guru sebagai pusat kegiatan turut be one factor penyebab kurangnya child's abilities dalam memahami konsep bentuk belum berkembang secara optimal.

Masalah yang sering ditemukan dilapangan adalah kompetensi anak dalam mengenali, menyebutkan, serta mengelompokkan dalam bentuk geometri masih tergolong tidak optimal. Pada kondisi ini one of the causes adalah terbatasnya variasi media dalam learning process selalu mampu menarik minat sekaligus meningkatkan konsentrasi anak. Proses pembelajaran umumnya metode ceramah masih menjadi pendekatan utama dalam kegiatan belajar mengajar maupun penggunaan worksheet, sampai anak belum obtain pengalaman belajar selalu konkret serta bersifat explorative. Padahal, hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa pemanfaatan media manipulatif dan penggunaan permainan edukatif terbukti lebih efektif dalam mendukung meningkatkan fokus serta pemahaman konsep pada anak usia dini (Wulandari & Sari, 2023).

Berdasarkan kondisi ini, tetap perlu adanya innovation di setiap penggunaan media learning serta tidak hanya capable meningkatkan

konsentrasi, tetapi juga dapat membantu anak memahami konsep geometri dengan lebih baik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media permainan edukatif yang bersifat konkret, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

## METODE

### Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di KB Mutiara Hati, Dusun dawuhan RT 04 RW 09 Desa Kawangrejo Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember. Subyek penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah siswa kelompok A (usia 4 sampai 5 tahun) yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 11 laki laki dan 4 perempuan. Adapun waktu penelitian dilakukan selama 4 minggu, yaitu pada bulan Februari hingga Maret 2026, dengan rincian sebagai berikut:

1. Tahap persiapan (perencanaan dan validasi instrumen): 1-7 Februari 2026
2. Tahap siklus I (perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi): 8-14 Februari 2026
3. Tahap siklus II (perbaikan perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi): 15-21 Februari 2026
4. Tahap analisis data dan penyusunan laporan: 22 Februari – 5 Maret 2026

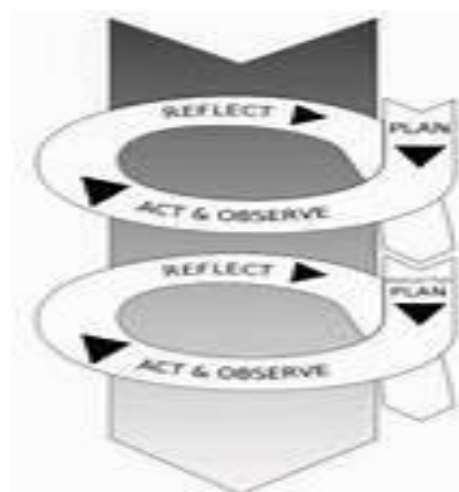
### Populasi dan Sampel/Subyek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang terdaftar di KB Mutiara Hati, Desa Kawangrejo, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember. Sampel atau subjek penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh anak pada Kelompok A yang berusia 4–5 tahun, dengan jumlah 15 anak, terdiri atas 11 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Pemilihan Kelompok A sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa anak usia 4–5 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif awal yang sangat tepat untuk dikenalkan konsep bentuk geometri melalui kegiatan bermain. Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada kelompok ini masih perlu ditingkatkan, sehingga sesuai untuk dijadikan subjek dalam penelitian tindakan kelas.

### Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK ). Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat di definisikan sebagai

penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti di dalam kelasnya atau bersama orang lain. Penelitian ini mengangkat masalah- masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru yang merupakan pengamatan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Sedangkan model yang digunakan adalah model kemmis dan mcTaggart's yakni model yang terdiri dari planning (perencanaan), act dan observe (tindakan dan observasi), reflecting (refleksi). Penelitian ini terdiri dari dua variabel yakni variabel X dan variabel Y. Variabel X (Pemanfaatan media puzzle) dan variabel Y (Kemampuan mengenal bentuk geometri anak). Berikut desain penelitian model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart's



**Gambar 1.** desain model penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di KB Mutiara Hati, Dusun dawuhan RT 04 RW 09 Desa Kawangrejo Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember. Subyek penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah siswa kelompok A (usia 4 sampai 5 tahun) yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 11 laki laki dan 4 perempuan.

### Prosedur Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan dalam minimal dua siklus , dengan setiap siklus mencakup empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

- Observasi awal : mengamati strategi penerapan permainan puzzle bentuk geometri
- Pra-tes : melaksanakan tes lisan untuk mengukur kemampuan awal anak dalam menyebutkan bentuk geometri (anak

menyebutkan benda yang ada di dalam kelas yg berbentuk geometri )

- Penetapan target : menetapkan indikator keberhasilan dan target persentase ( misalnya minimal 75 % mencapai KKM ).

### Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Analisis data juga merupakan rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah. Teknik analisis data adalah proses pengumpulan data secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh kesimpulan. Menurut Miles & Huberman (1992: 16) analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi (Kec & Kab, 2021).

Tingkat keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan adanya perbaikan atau peningkatan capaian belajar yang dicapai anak setelah diberikan perlakuan apabila 80% banyaknya anak berada pada tingkatan kemampuan berkembang sesuai apa yang diharapkan. Ada empat standar pencapaian Kriteria penilaian meliputi: BB (Belum Berkembang), yang menunjukkan anak memerlukan bantuan selama kegiatan berlangsung; fase MB (Mulai Berkembang), ini menunjukkan bahwa anak harus diingatkan saat melakukan kegiatan; fase BSH (Berkembang Sesuai Harapan), ini menandakan anak melaksanakan kegiatan secara mandiri dan konsisten; serta BSB (Berkembang Sangat Baik), ini menandakan anak sudah mandiri serta mampu membantu teman. Nilai yang diperoleh dari semua anak selanjutnya diinterpretasikan pada skala kualifikasi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan study ini memakai dua siklus tindakan, dalam tiap siklus terdiri dari empat tahap utama: fase planning (perencanaan), pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Setiap siklus disusun dengan sistematis dan berkesinambungan, sehingga dapat dijadikan dasar dalam melakukan evaluasi serta perbaikan pada siklus selanjutnya. Dengan demikian, upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat

berlangsung secara bertahap dan terarah sesuai dengan permasalahan yang telah ditemukan di lapangan.

Pelaksanaan penelitian berlangsung di KB Mutiara Hati pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan partisipasi 15 anak kelompok A sebagai subjek penelitian. Pengamatan awal mengungkapkan bahwa kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengelompokkan warna, menghitung benda, serta mengenal bentuk geometri, masih berada pada kategori rendah. Untuk mengatasi kondisi tersebut, peneliti menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif melalui penggunaan media puzzle berbentuk geometri. Media ini digunakan dengan tujuan untuk menumbuhkan ketertarikan belajar anak sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermanfaat.

### Prasiklus

Setelah izin diperoleh dari pihak sekolah, peneliti menjalankan proses observasi awal di KB Mutiara Hati pada tanggal 15 November 2025. Observasi ini bertujuan untuk memahami kondisi awal pembelajaran, metode yang diterapkan guru, serta karakteristik peserta didik. Kelompok A terdiri dari 15 anak dengan latar belakang yang beragam. Hasil observasi bersama guru menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengelompokkan warna, menghitung benda, dan mengenal konsep bilangan, masih perlu ditingkatkan. Hasil pengamatan prasiklus disajikan pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Hasil Pengamatan Prasiklus

Kriteria	Jumlah peserta	Persentase
Berkembang Sangat Baik	1	7%
Berkembang Sesuai Harapan	3	20%
Mulai Berkembang	6	40%
Belum Berkembang	5	33%

**Tabel 2.** Indikator Penelitian

	Indikator Penilaian	Skor	kriteria	Deskripsi
1	Anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri	4	BSB	Anak bisa dapat mengidentifikasi bentuk geometri sendiri dengan baik dan tepat
		3	BSH	Anak dapat mengidentifikasi bentuk geometri secara benar tanpa bantuan, walaupun sesekali masih merasa ragu
		2	MB	Anak mampu mengenali bentuk geometri, namun masih memerlukan bimbingan guru

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, sebagian besar (5 anak atau 33%) dikategorikan sebagai **Belum Berkembang**, sedangkan 6 anak (40%) diklasifikasikan sebagai **Mulai Berkembang**, 3 anak (20%) diklasifikasikan sebagai **Berkembang Sesuai Harapan**, sedangkan hanya 1 anak (7%) diklasifikasikan sebagai **Berkembang Sangat Baik**. Hal ini menegaskan bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah dan memerlukan tindakan pembelajaran yang tepat. Persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 27%, sehingga masih belum sesuai dengan standar pencapaian yang ditentukan ( $\geq 80\%$ ). Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih efektif, yaitu permainan puzzle berbentuk geometri.

### Siklus I

#### A. Perencanaan (planning)

Pada tahapan ini, peneliti harus menyiapkan **RPPH** dan menggunakan media pembelajaran berupa puzzle bentuk geometri yang telah disiapkan.

#### B. Pelaksanaan Tindakan

Dalam dua pertemuan ini pada tanggal 24 dan 25 Februari 2026 digunakan untuk melaksanakan Siklus I, Kegiatan pembelajaran dimulai dengan doa, apersepsi, dan kegiatan menyanyi. Pada kegiatan inti, guru memperkenalkan media puzzle bentuk geometri dan mengajak anak untuk:

1. Menyebutkan warna pada puzzle geometri
2. Mengelompokkan bentuk sesuai warna
3. Mengurutkan warna sesuai bentuk geometri
4. Menyusun bentuk geometri dengan baik

#### C. Observasi

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan memanfaatkan media puzzle bentuk geometri sederhana. Anak diperkenalkan pada beberapa bentuk-bentuk sederhana, antara lain lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi panjang melalui kegiatan bermain.

	Indikator Penilaian	Skor	kriteria	Deskripsi
		1	BB	Anak masih belum terampil dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna
2	Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri sesuai ukuran	4	BSB	Anak mulai mampu mengelompokkan bentuk geometri sesuai ukuran dengan tepat dan benar
		3	BSH	Anak mulai bisa mengelompokkan bentuk geometri sesuai ukuran tanpa bimbingan guru
		2	MB	Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri sesuai ukuran, tetapi masih memerlukan bimbingan guru
		1	BB	Anak masih belum bisa mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan ukuran
3	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri sesuai perintah guru	4	BSB	Anak sudah mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan tepat dan benar
		3	BSH	Anak sudah dapat menyebutkan bentuk geometri secara mandiri tanpa bimbingan guru
		2	MB	Anak mampu menyebutkan bentuk geometri, meskipun masih membutuhkan arahan guru
		1	BB	Anak masih belum bisa menyebutkan bentuk geometri sesuai dengan perintah guru

Tabel 3. Lembar penilaian (checklist )

No	Nama anak	Indikator											
		Anak dapat mengamati dan mengenali bentuk geometri dengan baik				Anak sudah dapat mengelompokkan bentuk geometri				Anak mampu menempatkan bentuk geometri sesuai perintah yang diberikan guru			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Ins			✓			✓					✓	
2	Kky		✓				✓						✓
3	Syf				✓			✓			✓		
4	Ft			✓					✓	✓			
5	Ath		✓					✓			✓		
6	Bntg		✓				✓				✓		
7	Tks			✓		✓						✓	
8	Rf			✓				✓					✓
9	Rhm	✓							✓			✓	
10	Itq				✓		✓					✓	
11	Fhm		✓					✓				✓	
12	Ars			✓		✓					✓		
13	Eg		✓					✓				✓	
14	Fth			✓			✓			✓			
15	Rfl	✓						✓			✓		

Hasil observasi ini pada siklus I menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan anak, dengan rincian sebagai berikut !

Tabel 4. Hasil dari Siklus I

Kriteria	Jumlah anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik	2	14%
Berkembang Sesuai Harapan	6	40%
Mulai Berkembang	5	33%
Belum Berkembang	2	13%

Persentase ketuntasan meningkat menjadi 54%, namun belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya.

#### D. Refleksi

- Anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media puzzle, meskipun masih terdapat kebingungan dalam menyusun bentuk
- Tingkat konsentrasi anak belum stabil
- Media pembelajaran ini dengan penggunaan masih kurang bervariasi serta kurang menarik. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, diperlukan perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya

bisa meningkatkan kemampuan serta mengenal bentuk geometri anak dengan cara lebih efektif.

3. Memberikan contoh yang lebih jelas dan terarah

## Siklus II

### A. Perencanaan

Perbaikan dilakukan dengan:

1. Membagi anak ke dalam kelompok kecil agar lebih fokus
2. Menggunakan puzzle yang berwarna cerah untuk meningkatkan minat dan motivasi anak

### B. Proses pelaksanaan tindakan

Dua pertemuan pada 27 dan 28 Februari 2026 digunakan untuk melaksanakan Siklus II. Kegiatan dilakukan secara berkelompok agar anak lebih aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

### C. Observasi

**Tabel 5.** Indikator penelitian

	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria	Deskripsi
1	Anak mampu membedakan dan mengenal bentuk geometri	4	BSB	Anak mampu mengamati dan memahami bentuk geometri tanpa bantuan guru dengan tepat
		3	BSH	Anak ini dapat mengenal bentuk geometri dengan tepat tanpa bantuan meski kadang masih ragu
		2	MB	Anak dapat mengenal bentuk geometri namun masih di bimbing guru
		1	BB	Anak masih belum bisa untuk mengelompokkan benda yang sesuai warna
2	Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri sesuai ukuran	4	BSB	Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri sesuai ukuran dengan baik dan benar
		3	BSH	Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri sesuai ukuran tanpa bimbingan guru
		2	MB	Anak sudah mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometri yang sesuai dengan ukuran, tetapi masih juga memerlukan bimbingan guru
		1	BB	Anak belum bisa membedakan dan mengelompokkan bentuk geometri menurut ukuran
3	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri sesuai perintah guru	4	BSB	Anak sudah mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri secara tepat dan benar
		3	BSH	Anak sudah bisa menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan mandiri tanpa bimbingan guru
		2	MB	Anak mampu menyebutkan bentuk geometri, meskipun masih memerlukan arahan guru.
		1	BB	Anak belum dapat menyebutkan bentuk geometri sesuai instruksi guru

**Tabel 6.** Lembar penilaian (checklist )

No	Nama anak	Indikator											
		Anak dapat mengamati dan mengenali bentuk geometri dengan baik				Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri				Anak mampu menempatkan bentuk geometri sesuai arahan yang diberikan guru			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Ins			✓				✓			✓		
2	Kky		✓					✓				✓	
3	Syf				✓			✓		✓			
4	Ft			✓				✓				✓	
5	Ath		✓					✓				✓	
6	Bntg				✓	✓					✓		
7	Tks			✓				✓			✓		
8	Rf			✓				✓				✓	
9	Rhm				✓			✓			✓		
10	Itq				✓	✓					✓		
11	Fhm			✓				✓			✓		

No	Nama anak	Indikator											
		Anak dapat mengamati dan mengenali bentuk geometri dengan baik				Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri				Anak mampu menempatkan bentuk geometri sesuai arahan yang diberikan guru			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
12	Ars			✓				✓				✓	
13	Eg				✓			✓			✓		
14	Fth			✓				✓				✓	
15	Rfl				✓			✓		✓			

**Tabel 7.** Hasil Siklus II

Kriteria	Jumlah anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik	6	40%
Berkembang Sesuai Harapan	7	47%
Mulai Berkembang	2	13%
Belum Berkembang	0	0%

Persentase ketuntasan klasikal mencapai 87%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditentukan Hasil menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan dibanding siklus I.

#### D. Refleksi

Hasil menunjukkan 13 anak (87%) tergolong dalam kategori BSH dan BSB, yang melebihi kriteria keberhasilan minimal 80% Dengan demikian, siklus II dianggap berhasil dan penelitian dihentikan karena tujuan telah tercapai secara optimal.

#### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan puzzle berbentuk geometri terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan anak usia 4–5 tahun di KB Mutiara Hati dalam mengenal bentuk geometri. Pada tahap awal, kemampuan anak masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung konvensional serta kurangnya penggunaan media yang menarik. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keaktifan dan keikutsertaan anak dalam kegiatan belajar.

Setelah penerapan permainan puzzle ini pada siklus I, mulai kelihatan adanya peningkatannya belum mencapai tingkat optimal, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media puzzle memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenal bentuk. Peningkatan yang lebih optimal terjadi Pada siklus II, setelah dilakukan penyempurnaan dalam proses pembelajaran. Variasi puzzle yang lebih menarik

mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta keaktifan anak selama kegiatan berlangsung. Anak akan menjadi lebih mudah dalam mengenali, menyebutkan, dan mengelompokkan berbagai macam- macam bentuk geometri. Dengan ini sesuai dengan teori yang mengemukakan bahwa proses pembelajaran pada anak usia dini akan selalu lebih efisien apabila dilakukan melalui aktivitas bermain yang bersifat konkret dan menyenangkan. Melalui permainan puzzle, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga konsep geometri lebih mudah dipahami.

Pada tahap pra-siklus ini, kemampuan anak usia dini masih tergolong rendah sehingga diperlukan adanya tindakan perbaikan. Pada siklus I mulai terlihat peningkatan, namun sebagian besar anak ini masih berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena tidak mendapatkan stimulus yang optimal. Setelah melakukan perbaikan pada siklus II, kemampuan anak sudah meningkat secara signifikan, ditandai dengan Mayoritas anak telah menunjukkan perkembangan pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga melampaui standar pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Hal ini sesuai dengan erdasarkan penelitian sebelumnya yang relevan, ditemukan bahwa penggunaan instructional media konkret/nyata mulai mampu mendukung peningkatan fungsi kognitif pada anak. Selain itu, berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, perkembangan intelektual anak terjadi melalui serangkaian tahap yang bersifat bertahap dan saling terkait, mulai dari sensorimotor hingga tahap operasi formal menyatakan bahwasanya anak usia dini lebih mudah memahami konsep melalui benda yang nyata. Dengan demikian, penggunaan permainan atau game puzzle geometri tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga memberikan manfaat lain, seperti:

1. meningkatkan konsentrasi anak
2. menumbuhkan minat belajar

3. menciptakan kondisi pembelajaran yang mendukung motivasi dan keterlibatan anak
4. melatih keterampilan mata dan tangan
5. meningkatkan keterampilan berpikir secara logis
6. meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah sederhana

Hal ini, dapat menarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan permainan puzzle tidak hanya untuk membantu anak dalam mengetahui mengenal bentuk geometri, akan tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak secara keseluruhan. Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sebelum diberikan tindakan masih beradapada tingkat yang rendah, yang terlihat dari dominan asli kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri masih tergolong rendah, terlihat dari sebagian besar peserta didik yang berada pada kategori Berkembang Baik (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Namun, setelah diterapkannya permainan puzzle geometri sebagai media pembelajaran, kemampuan anak mengalami peningkatan secara bertahap dari tahap prasiklus hingga siklus II. Penggunaan puzzle terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga membantu peserta didik memahami konsep geometri secara lebih konkret. Keberhasilan penelitian ini juga ditunjukkan dengan tercapainya indikator yang ditetapkan, yaitu lebih dari 80% peserta didik telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada pihak-pihak yang berkontribusi dalam penyusunan karya ini kepada dosen pembimbing atas kesediaannya memberikan waktu, tenaga, dan pemikiran yang begitu berharga. Bimbingan,

pengarahan, dan masukan yang telah diberikan sepanjang proses penyusunan karya ini sangat membantu dalam mengarahkan penulis agar mampu menyelesaikan penelitian dengan baik dan sistematis. Dukungan, perhatian, dan motivasi yang diberikan tidak hanya meringankan proses penyusunan karya ini, tetapi juga memberikan inspirasi untuk terus belajar dan berkembang. Mudah-mudahan segala bentuk bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan akan mendapat penghargaan yang sepadan dan menjadi berkah bagi semua pihak yang terlibat.

## REFERENSI

- Hidayat, A., et al. (2020). *Pengaruh metode pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hidayat, R. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk melalui permainan edukatif pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 34–42.
- Kec, & Kab. (2021). [reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi].
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. Jakarta: UI Press
- Pratiwi, D., et al. (2021). *Pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan kognitif anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan*.
- Rahmawati, N., & Lestari, S. (2022). *Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan perhatian anak usia dini*. *Jurnal PAUD*.
- Rasyid, H. (2009). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Penerbit.
- Surya, M., et al. (2021). *Peran pendidikan anak usia dini dalam perkembangan kognitif dan sosial emosional anak*. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Wulandari, M., & Sari, H. (2024). *Kajian geometri dalam pembelajaran anak usia dini: Teori dan aplikasi konkret*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 7(1), 28–38
- Wulandari, R., & Sari, P. (2023). *Efektivitas media manipulatif dan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.