

Penerapan Permainan Balok Warna dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun

Rifatul Umamah*, Indah Kharismawati, Nury Kurnia

Program Studi PGPAUD, FKIP, Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10, Jember, Indonesia

*Corresponding Author: rifatulu498@gmail.com

Article History

Received : June 06th, 2026

Revised : June 27th, 2026

Accepted : July 17th, 2026

Abstract: Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri. Pengenalan bentuk geometri perlu diberikan sejak dini melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat memahami konsep bentuk secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3–4 tahun melalui penerapan permainan balok warna di KB Darul Jannah Bondowoso. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 15 anak yang terdiri atas 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada tahap pra-siklus, ketuntasan klasikal hanya mencapai 20%, dengan sebagian besar anak (53,3%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 46,6%. Selanjutnya, pada Siklus II ketuntasan klasikal meningkat menjadi 100%, dengan 86,7% anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 13,3% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan balok warna efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3–4 tahun di KB Darul Jannah Bondowoso. Selain meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, media permainan balok warna juga mampu meningkatkan konsentrasi, partisipasi, dan antusiasme anak selama proses pembelajaran.

Keywords: anak usia dini, kemampuan mengenal bentuk geometri, permainan balok warna.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan strategis dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh karena pada jenjang ini dasar-dasar karakter, kemampuan kognitif, sosial-emosional, serta keterampilan motorik mulai dibentuk dan dikembangkan (Amalia & Mayor, 2021). Masa anak usia dini sering disebut sebagai *golden age* karena pada periode ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, sehingga anak memerlukan berbagai stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu bentuk stimulasi yang efektif adalah melalui kegiatan bermain yang dirancang secara terencana dan bermakna. Dalam pembelajaran PAUD, pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri, keterampilan pramatematika, serta

kemampuan visual-spasial menjadi aspek penting yang perlu mendapat perhatian khusus (Sujiono, 2019). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan kemampuan tersebut adalah permainan balok (*block play*). Aktivitas bermain balok tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi bagi anak, tetapi juga menjadi media belajar yang mendorong kemampuan berpikir konstruktif, kreativitas, imajinasi, logika, serta pemahaman terhadap bentuk dan struktur. Kemampuan mengenal geometri pada anak usia dini mencakup berbagai keterampilan, seperti mengidentifikasi, membedakan, menyebutkan, mengelompokkan, dan mencocokkan bentuk berdasarkan karakteristik tertentu. Ketika anak menyusun balok menjadi berbagai bentuk atau bangunan, mereka secara tidak langsung melakukan proses pengamatan visual, menganalisis karakteristik

bentuk, merencanakan susunan konstruksi, serta memecahkan masalah yang muncul selama proses bermain. Dengan demikian, permainan balok dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan geometri sekaligus keterampilan berpikir anak secara lebih komprehensif.

Tempat penelitian ini di KB Darul Jannah Kabupaten Bondowoso, penelitian ini ditargetkan pada siswa kelompok B yang berjumlah 15 anak yaitu 7 anak perempuan dan 8 anak laki laki. Namun, berdasarkan obserbasi awal yang dilakukan pada tanggal 29 April 2026 di KB Darul Jannah, terlihat bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak masih bervariasi. Beberapa anak mampu mengenali bentuk geometri secara tepat, namun sebagian lainnya masih kesulitan membedakan bentuk dengan karakteristik tertentu. Ketidaksamaan ini memunculkan dugaan bahwa kualitas atau intensitas penggunaan permainan balok belum optimal dan belum maksimal dilakukan sebagai sarana pembelajaran kognitif.

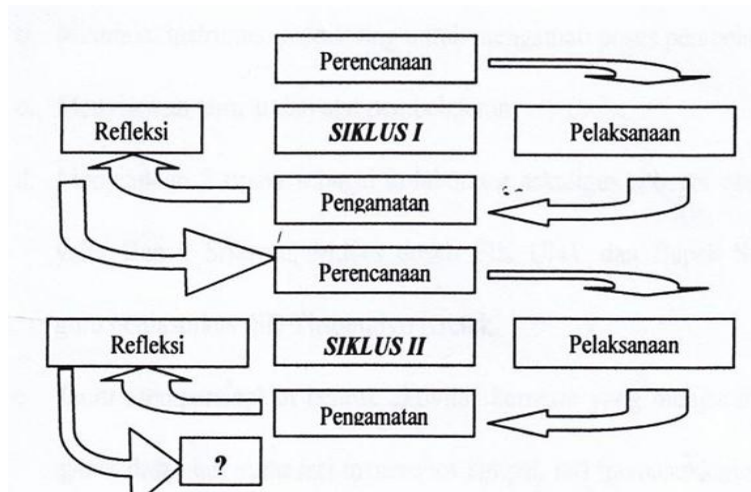
Permainan balok merupakan salah satu permainan konstruktif yang melibatkan penggunaan balok kayu atau plastik yang memiliki berbagai ukuran, bentuk dan jenis untuk disusun menjadi suatu bangunan atau struktur tertentu. Permainan balok menjadi media pembelajaran yang penting karena melalui permainan ini anak dapat melakukan eksplorasi mengenai bentuk, keseimbangan, proporsi, serta hubungan antar objek ketika anak menyusun balok untuk membuat struktur tertentu anak akan menggunakan kemampuan memecahkan masalah dan melakukan eksperimen terhadap bentuk dan ruang (Charlesworth, 2020). Penelitian (Pan, 2021) menunjukkan bahwa ketika anak bermain balok, mereka menggunakan bahasa spasial seperti "diatas" "dibawah" dan "sejajar" yang merupakan aspek penting dalam perkembangan pemahaman geometri.

Penggunaan media balok warna dalam pembelajaran anak usia dini memiliki berbagai manfaat yang mendukung proses perkembangan dan belajar anak. Salah satu tujuan utama penerapan media ini adalah membantu meningkatkan kemampuan daya ingat melalui kegiatan mengenali, mengingat, dan mengurutkan warna, sehingga anak terlatih menggunakan strategi memori yang lebih efektif. Pengenalan konsep geometri melalui balok warna diawali dengan pemberian pengalaman visual berupa pengamatan terhadap bentuk dan warna yang

beragam. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat belajar mengelompokkan balok berdasarkan warna, bentuk, maupun jumlah tertentu. Selain itu, anak juga memiliki kesempatan untuk menyusun dan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Kegiatan bermain balok tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif, keterampilan motorik, kemampuan sosial, dan aspek emosional anak. Meskipun demikian, penggunaan media ini tetap memerlukan perhatian khusus dari pendidik. Pelaksanaannya membutuhkan pengawasan yang cukup intensif untuk menghindari gangguan konsentrasi atau perilaku bermain yang kurang terarah. Di samping itu, aktivitas bermain balok umumnya memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan metode pembelajaran lainnya. Namun, berbagai keunggulan yang dimiliki media ini menjadikannya layak digunakan dalam pembelajaran, karena dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir anak, mengembangkan koordinasi motorik halus, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan model **Kemmis dan McTaggart (1988)** yang dilaksanakan di KB Darul Jannah Bondowoso pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh anak Kelompok B yang berjumlah 15 anak, terdiri atas 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki berusia 3–4 tahun, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan **total sampling**. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan mengacu pada **Miles, Huberman, dan Saldaña (2014)**. Selain itu, data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase ketuntasan belajar untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada setiap siklus. dan melakukan perbaikan pada siklus berikutnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.



Gambar 1. Tahapan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B di KB Darul Jannah Bondowoso yang berjumlah 15 anak dengan rentang usia 3-4 tahun, terdiri atas 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya pada aspek perkembangan kognitif yang berkaitan dengan pengenalan bentuk geometri. Sebagian anak menunjukkan kemampuan merespons instruksi guru dengan cepat, sedangkan sebagian lainnya memerlukan waktu lebih lama untuk memahami dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Variasi kemampuan tersebut menjadi pertimbangan penting dalam pelaksanaan penelitian karena dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media balok warna dalam pembelajaran. Fokus penelitian diarahkan pada kemampuan anak dalam mengenali, menyebutkan, membedakan, mengelompokkan, dan mencocokkan bentuk-bentuk geometri dasar, seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Melalui pengamatan terhadap karakteristik dan perkembangan masing-masing anak selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti berupaya memperoleh informasi yang mendalam mengenai perubahan kemampuan kognitif anak setelah diterapkan kegiatan bermain menggunakan balok warna. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji hasil belajar anak, tetapi juga mengamati proses perkembangan kemampuan mereka dalam memahami konsep geometri melalui pengalaman belajar yang bersifat konkret dan menyenangkan.

Prosedur penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan proses dan

hasil penerapan media balok warna dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra-siklus melalui observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan dasar anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Pada tahap ini, anak diberikan beberapa instruksi sederhana yang berkaitan dengan kegiatan menyebutkan, mengenali, dan membedakan bentuk geometri dasar dengan bantuan media balok warna. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bentuk geometri. Selain itu, tingkat konsentrasi anak selama kegiatan pembelajaran masih rendah, yang ditunjukkan dengan kurangnya perhatian terhadap instruksi guru dan kecenderungan anak untuk berbicara atau bermain dengan teman selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan temuan pada tahap pra-siklus tersebut, peneliti kemudian melaksanakan tindakan pada Siklus I dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mengintegrasikan penggunaan media balok warna sebagai sarana pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang dalam bentuk bermain yang memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam mengenali, mengelompokkan, dan menyusun berbagai bentuk geometri. Setelah pelaksanaan Siklus I, peneliti melakukan observasi dan refleksi untuk mengidentifikasi kelebihan maupun kendala yang masih muncul selama proses pembelajaran. Hasil refleksi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan tindakan pada Siklus II. Pada siklus ini dilakukan berbagai perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran agar kegiatan yang dilaksanakan

lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pelaksanaan Siklus II bertujuan untuk mengoptimalkan pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan serta meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri secara lebih efektif.

Penilaian keberhasilan dalam penelitian ini mengacu pada tingkat pencapaian perkembangan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan balok warna. Kategori perkembangan dibedakan menjadi empat tingkatan, yaitu Belum Berkembang (BB) dengan capaian 0–25% yang menunjukkan kemampuan masih berada pada kategori kurang dan memperoleh skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 26–50% yang termasuk kategori cukup dan memperoleh skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan capaian 51–75% yang menunjukkan kategori baik dan memperoleh skor 3, serta Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 76–100% yang termasuk kategori sangat baik dan memperoleh skor 4. Klasifikasi tersebut digunakan sebagai acuan untuk menginterpretasikan tingkat peningkatan kemampuan anak usia 3–4 tahun dalam mengenali bentuk-bentuk geometri selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media balok warna, sehingga perkembangan yang dicapai setiap anak dapat dinilai secara sistematis dan terukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap keterampilan dan keaktifan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebelum tindakan perbaikan diterapkan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dasar, seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Kegiatan observasi ini dilakukan terhadap 15 anak usia 3-4 tahun di KB Darul Jannah Bondowoso sebagai tahap awal untuk mengidentifikasi kondisi nyata kemampuan anak sebelum

diberikan perlakuan melalui media permainan balok warna. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada sebagian besar anak masih berada pada kategori rendah. Berdasarkan catatan lapangan yang diperoleh dari guru pendamping dan hasil pengamatan langsung selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa banyak anak belum mampu menyebutkan nama bentuk geometri dengan tepat, membedakan karakteristik masing-masing bentuk, maupun mengelompokkan bentuk sesuai kategorinya. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan guru, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan konkret, serta kegiatan belajar yang cenderung monoton sehingga belum mampu membangkitkan minat dan perhatian anak secara optimal. Selain itu, karakteristik anak usia dini yang memiliki rentang konsentrasi relatif singkat menyebabkan sebagian anak mudah terdistraksi, lebih tertarik berbicara dengan teman, atau melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran. Penyampaian materi yang kurang sederhana dan belum sepenuhnya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak juga menjadi salah satu faktor yang menghambat pemahaman mereka terhadap konsep geometri dasar. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan melalui penerapan media permainan balok warna. Media ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara langsung melalui kegiatan bermain, mengeksplorasi bentuk, mengamati warna, serta berinteraksi dengan lingkungan belajar secara aktif. Oleh karena itu, tindakan pada Siklus I dilaksanakan sebagai langkah awal untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Adapun hasil observasi awal pada tahap pra-siklus yang menjadi dasar pelaksanaan tindakan penelitian disajikan pada tabel berikut;

Tabel 1. Gambaran Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak pada Tahap Pra-Siklus

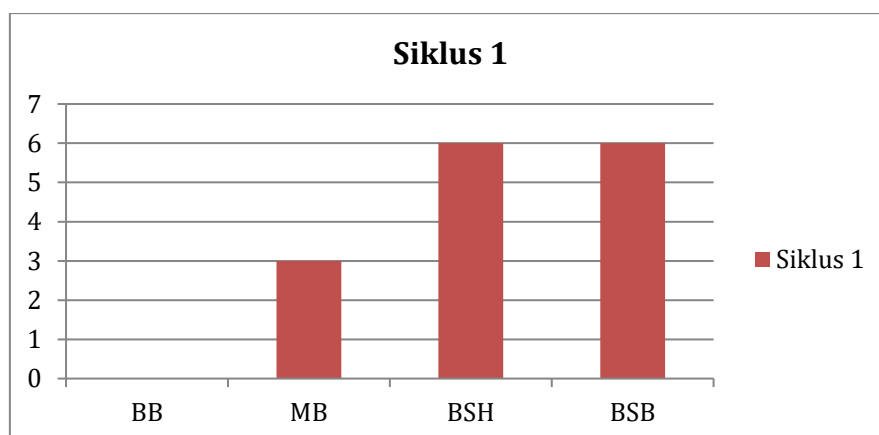
Kriteria Kemampuan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	6,7%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13,3%
Mulai Berkembang (MB)	4	26,7%
Belum Berkembang (BB)	8	53,3%
Total / Rata-rata Klasikal	15	20%

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus tindakan yang dirancang secara bertahap dan berkelanjutan. Pelaksanaan setiap siklus mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun strategi dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan kegiatan pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun.

Selanjutnya, proses pembelajaran diamati secara sistematis untuk memperoleh data mengenai perkembangan kemampuan anak. Hasil pengamatan tersebut kemudian dianalisis dan direfleksikan sebagai dasar untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Melalui rangkaian tahapan tersebut, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas tindakan yang diberikan serta mengoptimalkan proses pembelajaran pada setiap siklus. Adapun hasil observasi yang diperoleh selama pelaksanaan Siklus I dan Siklus II disajikan sebagai berikut;

Tabel 2. Capaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak pada Siklus I

Kategori Capaian	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	13,3%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	33,3%
Mulai Berkembang (MB)	6	40,0%
Belum Berkembang (BB)	2	13,4%
Ketuntasan Klasikal(BSB+BSH)	7	46,6%



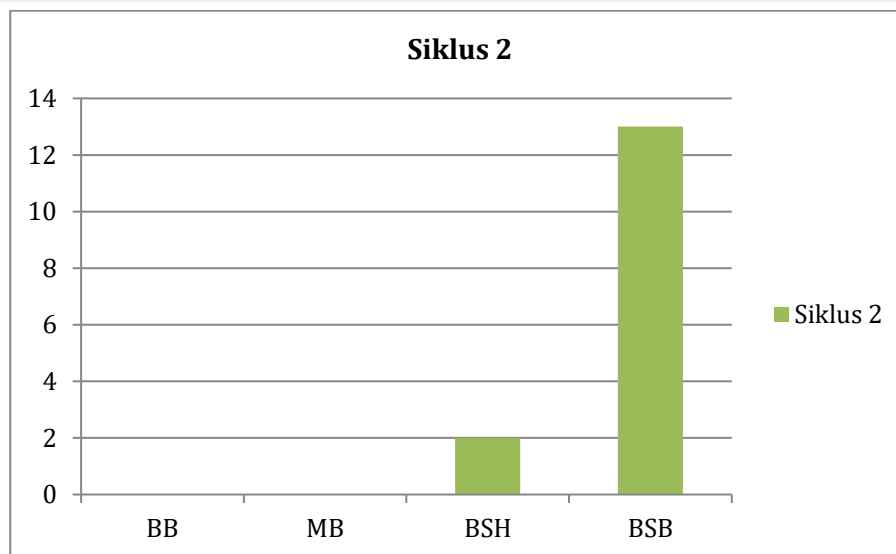
Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak pada Siklus I

Pada siklus 2 ini peneliti memilih metode kooperatif *Think Pair Share* yang melibatkan keaktifan anak dalam bermain dan berdiskusi, baik yang sudah memahami ataupun yang belum paham. Berdasarkan data selama melakukan penelitian perbaikan pembelajaran, serta melihat tabel dan grafik yang merupakan tahapan siklus 2 terdapat kenaikan hasil persentase pada penerapan dan peningkatan pengenalan bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun. Didapat dari hasil presentase

siswa yang hasilnya telah mencapai tahap berkembang sesuai harapan mencapai 13,3% sebanyak 2 siswa dan yang mencapai tahap berkembang sangat baik mencapai 86,7% sebanyak 13 siswa dan yang mencapai tahap (MB dan BB) mencapai 0% semua itu terjadi karena anak tersebut sudah mulai mengikuti instruksi yang diberikan guru dan peneliti pada saat melakukan permainan balok warna. Berikut hasil observasi siklus 2:

Tabel 3. Capaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak pada Siklus II

Kategori Capaian	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	13	86,7%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13,3%
Mulai Berkembang (MB)	0	0%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Ketuntasan Klasikal (BSB)	15	86,7%



Gambar 3. Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak pada Siklus II

Pembahasan

Sebelum penerapan media permainan balok warna dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dasar, seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Kegiatan observasi ini melibatkan 15 anak usia 3-4 tahun di KB Darul Jannah Bondowoso. Hasil pengamatan pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menyebutkan bentuk geometri secara tepat. Berdasarkan catatan hasil observasi dan diskusi dengan guru pendamping, kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, kegiatan belajar yang cenderung monoton, rendahnya tingkat perhatian dan konsentrasi anak selama proses pembelajaran, serta penyampaian materi yang belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Akibatnya, anak kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar dan belum mampu memahami konsep geometri dasar secara optimal.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui pelaksanaan Siklus I dengan memanfaatkan media permainan balok warna sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Penerapan tindakan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih belum mampu mengenali, membedakan, dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri dasar secara tepat. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh peran guru (*teacher-centered*) serta penggunaan lembar kerja anak (LKA) sebagai media utama pembelajaran. Pola pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung berulang membuat minat serta perhatian anak terhadap kegiatan belajar menjadi rendah. Selain itu, beberapa anak terlihat lebih tertarik bermain sendiri dibandingkan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, sehingga interaksi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran belum optimal. Situasi ini menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada aktivitas anak agar mereka lebih fokus, aktif, serta mampu berinteraksi dengan teman sebaya selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada 26 April 2026, dari total 15 anak yang menjadi subjek penelitian, hanya 1 anak (6,7%) yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 2 anak (13,3%) yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sementara itu, 4 anak (26,7%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan sebagian besar anak, yaitu 8 anak (53,3%), masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Secara keseluruhan, rata-rata capaian klasikal yang diperoleh pada tahap awal hanya mencapai 20%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Temuan tersebut menjadi dasar perlunya tindakan perbaikan

pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Hasil observasi kegiatan siklus 1 dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Guru mengenalkan balok warna, menunjukkan bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran, lalu meminta anak mengelompokkan balok berdasarkan bentuk yang sama. Berdasarkan data dan fakta yang terjadi selama melakukan penelitian perbaikan pembelajaran dalam meningkatkan pengenalan bentuk geometri kepada anak usia dini. Berdasarkan data yang tersaji pada tabel dan grafik hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I, terlihat adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan diberikan. Penerapan permainan balok warna memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan anak dalam mengidentifikasi, menyebutkan, dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri dasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebanyak 2 anak (13,3%) telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 5 anak (33,3%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selain itu, terdapat 6 anak (40,0%) yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan meskipun belum mencapai indikator yang ditargetkan. Meskipun demikian, masih terdapat 2 anak (13,4%) yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Kondisi tersebut dipengaruhi oleh rendahnya keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran, seperti kurang memperhatikan instruksi yang diberikan, enggan berpartisipasi dalam aktivitas bermain bersama, serta sering meninggalkan tempat belajar untuk berlari atau keluar masuk kelas. Akibatnya, perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kedua anak tersebut belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Secara keseluruhan, persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh dari kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai 46,6%. Hasil ini menunjukkan adanya kemajuan dibandingkan tahap pra-siklus, namun belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga diperlukan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran. Pembelajaran ini dimulai saya sebagai peneliti dibantu dengan teman sejawat saya mengintruksikan anak-anak untuk duduk membentuk lingkaran dan saya menyajikan

permainan balok warna di tengah anak-anak yang duduk melingkar, kemudian saya selaku peneliti meminta anak-anak untuk membuat sebuah bangunan balok warna tersebut. Setelah itu peneliti menanyakan pertanyaan pemantik kepada anak-anak seperti apa bentuk bangunan yang mereka buat, lalu peneliti melanjutkan mengintruksikan kepada anak-anak untuk mulai mengelompokkan balok-balok tersebut sesuai bentuk. Anak diminta untuk mengambil satu balok yang bentuk longkran setelah itu segitiga setelah itu baru persen secara bersama-sama dalam hitungan ketiga. Dengan begitu peneliti akan bisa menganalisis kemampuan anak satu persatu mengenai peningkatan kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri. Meskipun terjadi peningkatan kemampuan anak dari tahap pra-siklus ke Siklus I, hasil yang diperoleh masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan pelaksanaan tindakan lanjutan pada Siklus II sebagai upaya penyempurnaan proses pembelajaran sekaligus untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Selama pelaksanaan kegiatan bermain balok warna pada Siklus I, masih ditemukan beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Beberapa anak menunjukkan kecenderungan untuk berebut penggunaan media, sehingga kegiatan belajar belum berjalan secara optimal. Selain itu, karakteristik anak usia 3–4 tahun yang memiliki rentang perhatian relatif singkat menyebabkan sebagian anak mudah teralihkan perhatiannya dan berpindah ke area permainan lain sebelum menyelesaikan tugas yang diberikan. Walaupun demikian, dibandingkan dengan kondisi pada tahap pra-siklus, anak mulai menunjukkan minat dan keterlibatan yang lebih baik dalam kegiatan pembelajaran. Antusiasme mereka terhadap penggunaan balok warna juga terlihat semakin meningkat, yang ditunjukkan melalui partisipasi yang lebih aktif dan ketertarikan yang lebih besar selama proses bermain dan belajar berlangsung. Kondisi ini menjadi indikator positif bahwa penggunaan media balok warna memiliki potensi untuk terus meningkatkan kemampuan anak apabila didukung dengan strategi pembelajaran yang lebih optimal pada siklus berikutnya.

Hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kemampuan anak yang sangat signifikan dibandingkan tahap sebelumnya. Berdasarkan data hasil observasi, dari 15 anak yang menjadi

subjek penelitian, sebanyak 13 anak (86,7%) berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sementara 2 anak lainnya (13,3%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ditemukan lagi anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) maupun Belum Berkembang (BB). Capaian tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran melalui permainan balok warna pada Siklus II berjalan dengan baik dan mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Tingginya persentase anak yang berada pada kategori BSB menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu mengenali, membedakan, dan mengelompokkan bentuk geometri secara tepat serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Selain itu, hilangnya kategori MB dan BB mengindikasikan bahwa seluruh anak telah mengalami perkembangan yang positif setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Ketuntasan klasikal yang mencapai 86,7% juga telah melampaui target keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebelumnya, yaitu minimal 80% anak mencapai kategori perkembangan optimal. Dengan demikian, tindakan yang diterapkan pada Siklus II dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media balok warna yang dipadukan dengan kegiatan belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan partisipasi anak, serta mendukung perkembangan kemampuan kognitif mereka secara lebih optimal.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri mengalami perkembangan yang cukup signifikan setelah diterapkannya kegiatan pembelajaran menggunakan media balok warna. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya persentase ketuntasan klasikal yang semula mencapai 46,6% pada Siklus I menjadi 86,7% pada Siklus II. Pada akhir pelaksanaan tindakan, sebagian besar anak, yaitu 13 anak (86,7%), telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 2 anak lainnya (13,3%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Selain itu, tidak ditemukan lagi anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) maupun Belum Berkembang (BB). Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap perkembangan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Dengan tercapainya persentase ketuntasan yang melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan balok warna efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam memahami dan mengenali bentuk-bentuk geometri dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerja sama selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Secara khusus, terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah KB Darul Jannah Ibu Mahmudatul Karimah, dosen pembimbing 1 ibu Indah Kharismawati, dan dosen pembimbing 2 ibu Nury Kurnia. Diharapkan temuan dalam penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan praktik pembelajaran pada pendidikan anak usia dini serta menjadi salah satu referensi yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji topik serupa.

REFERENSI

- Amalia, W., & Mayar, F. (2021). Perkembangan Motorik Halus melalui Metode Finger Painting. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2435>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Casey, B. M., Andrews, N., Schindler, H., Kersh, J. E., Samper, A., & Copley, & J. (2020). The Development of Spatial Skills Through Interventions Involving Block Building Activities. *Cognition and Instruction*, 26(3).
- Charlesworth, R. (2016). *Understanding Child Development*. Cengage Learning.
- Fatimatus Zahroh, S., Nurfatikasari, S., Andi Setiawan, M., & Ali, J. (2024). Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Media Balok Sederhana Pada Anak Usia

- Dini di KB Tunas Bangsa Taman Pemalang. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 776–787. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/sinau/index>
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R., Berk, L., & Singer, D. (2009). *A Mandate for Playful Learning in Preschool*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195382716.001.0001>
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Khairunisa, K., Nurani, Y., & Jahja, Y. (2024). *Pengembangan Media Pop Up Book Digital untuk Menstimulasi Karakter Kebhinekaan Global Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Duren Sawit 02 Jakarta Timur*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.291>
- Lestari. (2020). Pengaruh permainan konstruktif terhadap kemampuan geometri anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Li, H., Zhang, H., Wang, Y., Yang, T., Xu, X., Zhang, X., & Chen, C. (2020). Spatial Skills Associated With Block-Building Complexity in Preschoolers. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.563493>
- M. Hadad Alwi. (2022). Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal FK UNDIP*, 1(3), 13067–13075. <https://doi.org/10.31004/jpdv.v4i6.10680>
- Masruroh, S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Bola Warna Dalam Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Nurul Falah Semarang. Universitas Ivet Semarang.
- Mila Fronika, Terza Travelancya D.P, & Mahfudz Ali. (2025). Permainan Konstruktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Di Tk Nurul Falah Masalembu Sumenep. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 73–83. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i1.1769>
- Ode Alumu, S., Samad, F., Samad, R., & Khairun Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan JIBandara Sultan Babulla, U. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Balok Pada Ana Usia 5-6. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v3i1.2131>
- Pan, Y. X. (2021). Spatial Language of Young Children During Block Play in Kindergartens in Urban China. *Front. Psychol*, 12, 568638. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.568638>
- Sari, R., & Nugroho, B. (2022). Efektivitas media balok dalam pengembangan konsep geometri anak usia dini. *Jurnal Golden Age*.
- Sujiono, D. Y. N. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks Kelompok GRAMEDIA.