



Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Permainan Balok di TK Masjid Nurul Muslimin

Khoilula Hanum Tanjung^{1*}, Fauziah Nasution², Ahmad Syukri Sitorus³

¹⁻³Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: lulahanum2409@gmail.com^{1*}, greatfauziah@yahoo.com², ahmadsyukrisitorus@uinsu.ac.id³

Korespondensi penulis: lulahanum2409@gmail.com

Abstract. *This study aims to improve the ability to recognize geometry in children aged 5–6 years through the block game method at Nurul Muslimin Mosque Kindergarten. The research was conducted as Classroom Action Research (CAR) with a qualitative approach. The subjects of this study were children in group A at Nurul Muslimin Mosque Kindergarten, with research carried out collaboratively between researchers, teachers, and the principal. The procedure followed a systematic design consisting of two cycles, each divided into four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, testing, and documentation to measure the development of children's ability to recognize geometric concepts. The results showed a significant increase in children's ability to recognize geometry through the block game method. In the pre-cycle, only 23.33% of children demonstrated the expected level of ability. After the first cycle, this figure increased to 53.33%, indicating moderate progress. By the end of the second cycle, 86.66% of the children had reached the expected competency, showing a remarkable improvement. These findings highlight the effectiveness of the block game method in fostering cognitive development, particularly in the area of early geometry recognition among preschool-aged children. The conclusion of this study emphasizes that implementing block games as a teaching strategy not only enhances children's recognition of geometric shapes but also supports active learning, creativity, and collaboration. Therefore, educators are encouraged to integrate play-based learning methods such as block games into early childhood education programs to improve fundamental mathematical concepts and prepare children for higher learning stages.*

Keywords: *Ability, Block games, Early childhood, Geometry, Kindergarten*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenali geometri pada anak usia 5–6 tahun melalui metode permainan blok di TK Masjid Nurul Muslimin. Penelitian dilakukan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (CAR) dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok A di TK Masjid Nurul Muslimin, dengan penelitian yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, guru, dan kepala sekolah. Prosedur ini mengikuti desain sistematis yang terdiri dari dua siklus, masing-masing dibagi menjadi empat tahap: perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, pengujian, dan dokumentasi untuk mengukur perkembangan kemampuan anak untuk mengenali konsep geometris secara lebih komprehensif dan mendalam. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak-anak untuk mengenali geometri melalui metode permainan blok. Pada pra-siklus, hanya 23,33% anak-anak yang menunjukkan tingkat kemampuan yang diharapkan. Setelah siklus pertama, angka ini meningkat menjadi 53,33%, menunjukkan kemajuan sedang. Pada akhir siklus kedua, 86,66% anak-anak telah mencapai kompetensi yang diharapkan, menunjukkan peningkatan yang luar biasa. Temuan ini menyoroti efektivitas metode permainan blok dalam mendorong perkembangan kognitif, terutama di bidang pengenalan geometri awal di antara anak-anak usia prasekolah. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan bahwa menerapkan permainan blok sebagai strategi pengajaran tidak hanya meningkatkan pengenalan anak terhadap bentuk geometris tetapi juga mendukung pembelajaran aktif, kreativitas, serta kolaborasi dalam kegiatan kelompok. Oleh karena itu, pendidik didorong untuk mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis permainan seperti permainan blok ke dalam program pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan konsep matematika dasar, melatih keterampilan berpikir logis, dan mempersiapkan anak untuk tahap pembelajaran yang lebih tinggi.

Kata kunci: Anak usia dini, Geometri, Kemampuan, Permainan blok, Taman kanak-kanak

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 dapat diartikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dari sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan atau stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak supaya memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Menurut Suyadi dalam bukunya yang berjudul Psikologi Belajar PAUD (2010: 06) menyatakan bahwa periode emas berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu 0-6 tahun. Masa keemasan jangan sampai terlewatkan, pada masa ini dibutuhkan stimulasi yang tepat pada seluruh aspek perkembangan yang terdiri dari kemampuan kognitif, motorik, bahasa, social, agama dan moral sehingga anak dapat berkembang secara maksimal (Suyadi, 2010).

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini. Marrison (2012:73-75) menyatakan tahapan kognitif anak usia dini terbagi menjadi empat tahapan yaitu tahap sensorimotor (0-24 bulan), tahap praoprasional (2-7 tahun), tahap oprasional konkrit (7-11 tahun), tahap oprasional formal (dimulai dari usia 11 tahun) dengan hal tersebut Piaget dalam Rita Eka Izzanty (2005:32) menegaskan bahwa semua anak mengalami tahap yang sama ketika mengembangkan kecakapan berfikirnya namun setiap anak memiliki laju perkembangannya sendiri-sendiri.

Pembelajaran geometri merupakan hal yang penting bagi anak karena anak dapat menganalisa karakteristik bentuk-bentuk geometri dalam mengembangkan argumentasi matematika mengenai hubungan-hubungan geometri Sriningsih, (2008:56). Seperti yang dipaparkan dalam Permen 58 tahun 2009 dalam aspek kognitif menyebutkan anak dapat mengenal bentuk geometri yang masuk dalam indikator yaitu : anak mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri dan anak mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometri dan disesuaikan dengan usia anak.

Pengenalan geometri masih merupakan kesulitan yang dihadapi bagi anak PAUD. Menurut Ruseffendi (Nirmala 2009: 58) upaya pengkajian pembelajaran geometri dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang beraneka ragam. Seperti yang dikatakan oleh Sabrinah (2006:127) pada dasarnya konsep geometri bersifat abstrak akan tetapi konsep-konsep geometri dapat diwujudkan dengan cara benda konkrit.

Anak merasa kesulitan mengingat dan mengenal bentuk geometri, (mengenal dan membedakan lingkaran, persegi dan persegi panjang). Model pembelajaran dalam pengenalan bentuk geometri, dilihat dari media yang digunakan dalam proses pembelajaran kognitif di TK

Masjid Nurul Muallimin ini menggunakan media yang masih terbatas dan kurang menarik sehingga anak sulit untuk memahaminya, selain itu guru juga hanya menggunakan metode ceramah yang membuat anak bosan dan tidak tertarik dalam mempelajari bentuk geometri.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka proses pembelajaran bentuk geometri yang sudah sering dilakukan di TK Masjid Nurul Muslimin ini kurang dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai konsep bentuk geometri. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai bentuk geometri harus lebih menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan.

Berdasarkan demikian, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai “Meningkatkan Pemahaman Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Permainan Balok Di TK Masjid Nurul Muallimin Jalan Tuasan Kec. Medan Tembung Kota Medan”.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Pemahaman Bentuk Geometri

Lingkungan menyediakan banyak materi yang patut untuk dipelajari. Pada lingkungan sekitar dapat dijumpai berbagai macam bentuk yang mempunyai nama, ciri, ukuran, fungsi, dan sebagainya. Definisi bentuk dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Ayobai: 2013) adalah rupa atau wujud yang ditampilkan. Hampir sama dengan arti dan makna bentuk menurut Grafika (Ayobai: 2013) yaitu macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan lain sebagainya. Sependapat dengan pernyataan Grafika dalam Ayobai, bentuk diartikan Sherly Yoona (2013) sebagai wujud, bangun atau rupa. Bentuk-bentuk yang terdapat di sekitar berasal dari bentuk atau pola dasar geometris (lingkaran, kotak, dan segitiga). Lebih lanjut Muhammad Fadli (2013) menjelaskan bahwa bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (shape) atau bentuk plastis (form). Dari beberapa pengertian di atas, bentuk adalah wujud, bangun atau rupa yang mempunyai pola dasar lingkaran, kotak, dan segitiga.

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 355), geometri adalah cabang matematika yang menerangkan sifat-sifat garis, sudut, bidang, dan ruang. Dari definisi tersebut terlihat bahwa geometri bukan hanya sekedar ilmu yang mengajarkan bentuk dan ruang, namun sampai pada sifat garis hingga sudut. Dari beberapa pernyataan yang telah diuraikan, geometri adalah ilmu yang menjabarkan tentang bentuk dua dimensi (persegi, segitiga, lingkaran, segi empat, heksagon, trapesium) dan tiga dimensi (kubus, balok, tabung).

Pembelajaran tentang bentuk geometri pada anak dimulai dari tahap tahu atau mengetahui sampai pada tahap pemahaman. Pemahaman merupakan suatu kemampuan untuk menangkap arti atau makna dari suatu materi yang mempunyai tingkatan lebih tinggi daripada

hafalan (Nana Sudjana, 1987: 50-51). Lebih lanjut Nana Sudjana (1987: 51) menyatakan beberapa kata-kata operasional yang ditujukan untuk merumuskan tujuan bidang pemahaman, antara lain: membedakan, menjelaskan, meramalkan, menafsirkan, memperkirakan, memberi contoh, mengubah, membuat rangkuman, menuliskan kembali, melukiskan dengan kata-kata sendiri. Bloom (dalam Gulo, 2005:59) menambahkan perilaku yang menunjukkan bahwa seseorang memahami materi antara lain dapat membandingkan dan dapat mempertentangkan.

Gardner (dalam Triyono, 2005: 18) mendeskripsikan pemahaman yang mendalam dengan istilah *genuine understanding*. Deskripsi ini dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menampilkan dan mengekspresikan pengetahuannya dalam dunia nyata atau dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman mendalam lebih dari sekedar mengingat, mengenal, namun sampai pada pengaplikasian konsep yang telah diperoleh. Bloom (dalam Gulo, 2005: 59) juga menyatakan bahwa pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan untuk mengerti melalui kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Lebih lengkap dijelaskan oleh Jindrich (2005: 105) bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk mengartikan atau memaknai materi tertentu yang membutuhkan pengulangan dan penggantian bentuk materi sesuai tingkatan materi. Informasi yang konkret akan lebih mudah dipahami anak daripada informasi abstrak. Lebih lanjut, Jindrich (2005: 105) membagi aktivitas anak untuk tingkat pemahaman yakni membandingkan, mengganti, menjelaskan, memberikan contoh, dan menyimpulkan.

Dari beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman bentuk geometri adalah kemampuan untuk mengingat, mengenal, mengidentifikasi, hingga mengaplikasikan berbagai wujud seperti bentuk dua dimensi dan tiga dimensi melalui informasi yang konkret. Adapun pengertian Pemahaman bentuk geometri pada penelitian ini diartikan sebagai kemampuan menunjuk dan mencari 8 benda yang berbentuk geometri (persegi, segitiga, lingkaran, belah ketupat, bulan sabit, bintang, oval/ elips, hati) yang mempunyai ciri-ciri tertentu, serta kemampuan mengelompokkan bentuk 3 dimensi (benda sebenarnya) dengan bentuk geometri 3 variasi (kubus, kerucut, bola).

Pengertian Bermain Balok

Menurut Chambel permainan balok merupakan permainan yang merupakan aktifitas otot besar dimana permainan ini dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan melatih ketrampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinas, sehingga hal-hal baru dapat tercipta (Chambel, 1997).

Menurut Mulyadi bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif,

dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang disediakan. Hal itu juga senada dengan pendapat Chandra mengatakan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif (Chandra, 2008).

Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Bermain balok sama dengan bermain membangun yang terlihat pada anak usia 3-6 tahun.

Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan balok kayu. Jadi berdasarkan pendapat di atas permainan balok merupakan suatu jenis permainan konstruktivis atau bermain membangun. Balok sendiri memiliki berbagai bentuk dan warna yang berbeda. Aktivitas bermain balok diharapkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat berkembang, karena saat anak membuat suatu bangunan anak terlebih dulu akan memilih jumlah balok yang dipakai, yang memiliki bentuk sama, warna sama kemudian membentuknya menjadi suatu bangunan.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode permainan balok pada anak usia 5-6 tahun. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK Masjid Nurul Muslimin. Penelitian dilakukan paa bulan oktober sampai selesai mulai dari kegiatan persiapan sampai pelaksanaan. Yaitu anak kelompok A yang berjumlah 10 orang anak denagn 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Dan objek penelitian ini adalah tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak usia5-6 tahun melalui metode permainan balok. Penelitian ini dilakulan di TK Masjid Nurul Muslimin. Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc Taggart, penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II, yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi yang digunakan sebagai acuan. Teknik pengumpulan data adalah observasi, dokumentasi dan tes lisan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil Pra-Siklus

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengambilan skor Pratindakan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dengan menggunakan tes lisan dan LKA.

Pelaksanaan Pra-tindakan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak mengenal bentuk geometri sebelum dilakukannya tindakan. Guru sebagai pelaksana pembelajaran melakukan Pra-Tindakan sebelum Siklus I dilakukan yaitu pada hari Senin tanggal 14 Oktober 2024. Penelitian Pra-tindakan ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu tes lisan, dokumentasi yang berupa LKA dan lembar observasi *check list*.

Hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada Pra-tindakan ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di TK Masjid Nurul Muslimin. perlu ditingkatkan. Upaya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri yaitu dengan bermain balok geometri. Kegiatan bermain balok geometri dikemas dengan pembagian kelompok yang selalu diawasi dan didampingi oleh guru. Kemampuan mengenal bentuk geometri dapat diketahui dari tabel sebagai berikut :

Table 1. Kondisi Awal Anak Pra-Siklus

No	Indikator	F1	F2	F3	F4	Jumlah anak (n)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Mengetahui (Mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri)	5	3	1	1	10
		50%	30%	10%	10%	100 %
2	Memahami (Memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing gambar bentuk geometri	4	4	1	1	10
		40%	40%	10%	10%	100 %
3	Menerapkan (Menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai benda yang disusun)	5	2	2	1	10
		50%	20%	20%	10%	100 %
Rata-rata		76,66%		23,33%		100%

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran sebelum diadakannya tindakan masih sangat rendah. Hasil observasi sebelum diadakannya tindakan, anak yang mengetahui (Mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri) sebanyak 20%, anak yang memahami (Memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing gambar bentuk geometri sebanyak 20%, dan anak yang menerapkan (Menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai benda yang disusun) sebanyak 26,66%. Dari hasil pengamatan dan observasi ditemui data awal (pra-siklus) yang dimiliki anak masih rendah yaitu rata rata 23,33%. Melihat kondisi ini peneliti mencoba merencanakan penelitian dengan menggunakan pembelajaran dalam 2 siklus.

Hasil Siklus I

Hasil Pada siklus 1 terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan. Pelaksanaan, observasi dan refleksi serta replaining.

Hasil observasi aktivitas penelitian dalam rangka kegiatan pembelajaran pada siklus pertama masih sangat rendah. Hasil ini terjadi karena pengajaran guru belum sepenuhnya dapat mengkondisikan anak dan pembelajaran belum maksimal. Untuk mengetahui persentase dari hasil kemampuan anak mengenal bentuk geometri dapat disimpulkan pada tabel dibawah:

Tabel 2. Kondisi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Siklus 1

No	Indikator	F3	F4	Persentase(%)
		BSH	BSB	(P)5
1	Mengetahui (Mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri)	2	3	50%
		20%	30%	
2	Memahami (Memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing gambar bentuk geometri)	3	3	60%
		30%	30%	
3	Menerapkan (Menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai benda yang disusun)	1	4	50%
		10%	40%	
	Rata – rata	53,33%		

Hasil rata rata kemampuan anak mengenal bentuk geometri melalui permainan balok pada siklus 1 adalah 53,33%. Hal ini menunjukkan bahwa mulai ada peningkatan pada kemampuan anak mengenal bentuk geometri pada saat Siklus 1 dibandingkan dengan Pra-siklus.

Hasil Siklus II

Seperti pada siklus 1, siklus 2 ini juga terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap tersebut. Hasil observasi aktivitas penelitian dalam rangka kegiatan pembelajaran pada siklus pertama masih sangat rendah. Hasil ini terjadi karena pengajaran guru belum sepenuhnya dapat mengkondisikan anak dan pembelajaran belum maksimal. Untuk mengetahui persentase dari hasil kemampuan anak dapat disimpulkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Kondisi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Siklus 2

No	Indikator	F3	F4	Persentase(%)
		BSH	BSB	(P)5
1	Mengetahui (Mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri)	4	5	90%
		40%	50%	
2	Memahami (Memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing gambar bentuk geometri)	3	6	90%
		30%	60%	
3	Menerapkan (Menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai benda yang disusun)	3	5	80%
		30%	50%	
	Rata – rata	86,66%		

Hasil rata-rata kemampuan sains anak melalui metode eksperimen air pada siklus 2 adalah 86,66%. Hal ini menunjukkan ada peningkatan pada kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

PEMBAHASAN

Wahyudi dalam Fuadiyah (2013:15) menyatakan pada anak usia 4-5 tahun pengembangan geometri yang dikenalkan adalah yaitu segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang. Dalam pengenalan konsep bentuk geometri, dapat dikenalkan oleh orang tua. Biasanya di rumah tersedia berbagai barang-barang yang beraneka ragam bentuk dan ukurannya. Kardus, kaleng susu, kaleng minuman, pasta gigi, sabun, topi ulang tahun, kue tar, bola, es krim, dan berbagai barang lainnya berbentuk bangun geometri.

Bermain merupakan aktifitas yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, selain kegiatan yang menyenangkan bermain dapat menghasilkan suatu karya, manipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain, dan dapat pengalaman baru Sujiono (2009:63). Melalui bermain pembelajaran menjadi bermakna, karena anak dapat bereksplorasi,

menemukan, dan memanfaatkan objek-objek disekitarnya. Namun di rumah orang tua sering tidak mengenalkan bentuk-bentuk tersebut secara kompleks. Tugas guru di sekolah adalah mengenalkan berbagai bentuk yang ada di lingkungan sekitar anak sehingga anak menjadi tahu bagaimana bentuk dan namanya melalui permainan balok.

Pembelajaran geometri merupakan hal yang penting bagi anak karena anak dapat menganalisa karakteristik bentuk-bentuk geometri dalam mengembangkan argumentasi matematika mengenai hubungan-hubungan geometri Sriningsih, (2008:56). Seperti yang dipaparkan dalam Permen 58 tahun 2009 dalam aspek kognitif menyebutkan anak dapat mengenal bentuk geometri yang masuk dalam indikator yaitu : anak mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri dan anak mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometri dan disesuaikan dengan usia anak.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan pada kelompok A di TK Masjid Nurul Muslimin Dari pra siklus sampai siklus 2 dapat diambil kesimpulan : 1. Kondisi awal anak pada saat sebelum diadakan tindakan yaitu pada tahap pra-siklus menguji anak dengan beberapa aspek yang akan dilakukan dalam penelitian seperti anak mengetahui (Mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri), anak memahami (Memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing gambar bentuk geometri), dan anak menerapkan (Menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai benda yang disusun) Didapatkan hasil dari pra-siklus nilai rata-rata anak yang belum berkembang (BB) sebesar 46,6%, anak yang mulai berkembang (MB) sebesar 30%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar, 13,33%, dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebesar 10%. Sehingga di dapatkan rata-rata anak yang sudah memiliki kemampuan mengenal bentuk geometri dengan baik sebesar 23,33%. Sedangkan anak yang belum memiliki kemampuan mengenal bentuk geometri dengan baik sebesar sebesar 76,66% 2. Pelaksanaan pembelajaran mengenal geometri pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode permainan balok di TK Masjid Nurul Muslimin berjalan dengan lancar setiap siklusnya menunjukkan peningkatan ke arah yang baik terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui metode permainan balok. 3. Pelaksanaan kegiatan meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri setelah diadakan tindakan menggunakan metode permainan balok. Berdasarkan hasil pengamatan maka kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada siklus 1 dengan metode permainan balok didapatkan data bahwa anak dengan kategori belum berkembang (BB) sebesar

13,33%, mulai berkembang (MB) sebesar 30%, berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 20%, dan berkembang sangat baik (BSB) sebesar 33,33%. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak mulai mengalami perubahan kearah yang baik pada siklus sebesar 53,33%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus 2 didapatkan data bahwa anak dengan kategori belum berkembang (BB) sebesar 3,33%, mulai berkembang (MB) sebesar 10%, 72 berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 33,33%, dan berkembang sangat baik (BSB) sebesar 53,33% sehingga diperoleh rata-rata kemampuan anak pada siklus ini terjadi peningkatan sebanyak 86,66%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini terbukti bahwa metode permainan balok dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2010). Penelitian tindakan kelas. Yogyakarta: CV Cipta Media.
- Arikunto, S. (2020). Penelitian tindakan kelas. Yogyakarta: Aditya Media.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2020). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawir, & Usman, B. (2002). Media pembelajaran. Jakarta: Ciputat Press.
- Ayobai. (2013). Arti dan makna bentuk. <http://karib.ayobai.org/2013/05/arti-dan-makna-bentuk.html>
- Fadli, M. (2013). Pengertian bentuk dalam seni rupa. <http://www.frozpedia.com/2013/07/pengertian-bentuk-dalam-seni-rupa.html>
- Fuadiyah, N. (2013). Upaya meningkatkan pengenalan geometri dengan permainan puzzle bervariasi pada kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang tahun ajaran 2012/2013
- Gulo, W. (2004). Strategi belajar mengajar. Jakarta: PT Grasindo.
- Hamalik, O. (2008). Proses belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, L., & Agung, S. (2020). Kemampuan pengenalan geometri melalui kegiatan bermain balok anak usia 5-6 tahun. Jurnal Paud Agapedia, 2(2), 115-124. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24538>
- Hurlock, E. B. (1978). Perkembangan anak (A. Dharma, Trans.). Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A. (2009). Education games. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Izzaty, R. E. (2005). Mengenal permasalahan perkembangan anak usia dini TK. Jakarta: Depdiknas.
- Jindrich, S. (2005). How to help children learn. Yogyakarta: Book Marks.
- Kasbolah, K. (1999). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Agama RI. (2013). Mushaf Al-Qur'an tajwid warna dan terjemah. Jakarta: Albarkah Media.

- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). Kurikulum taman kanak-kanak. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). Pedoman penilaian di taman kanak-kanak. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Khadijah, K., Mardiana, S., Syahputri, N., & Anita, N. (2022). Analisa deteksi dini dan stimulasi perkembangan anak usia prasekolah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 139-146.
- Morrison, G. S. (2012). Dasar-dasar pendidikan anak usia dini (PAUD). Jakarta: PT Indeks.
- Mulyasa. (2012). Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyasa. (2012). Praktik penelitian tindakan kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mushlihin, A. (2012). Pengertian kepribadian dalam pendidikan. http://www.referensimakalah.com/2012/04/pengertian-kepribadian-dalam-pendidikan_870.html
- Rachmawati, Y. (2010). Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak. Jakarta: Kencana.
- Rasyid, H. (2009). Asesmen perkembangan anak usia dini. Yogyakarta: Multi Persindo.
- Rustiyanti, D. W. (2014). Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak kelompok A TK Arum Puspita Triharjo Pundak Bantul
- Sa'diyah, R. (2013). Urgensi kecerdasan emosional bagi anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v4i1.10375>
- Sanjaya, W. (2021). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2008). Pendidikan anak usia dini. Jakarta: PT Indeks.
- Sit, M. (2017). Psikologi perkembangan anak usia dini (Edisi pertama). Jakarta: Kencana.
- Sri, R., dkk. (1995). Psikologi pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sriningsih, N. (2008). Pembelajaran matematika terpadu untuk anak usia dini. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudaryanti. (2006). Pengenalan matematika anak usia dini. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudijono, A. (2016). Pengantar statistik pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (1987). Metode & teknik pembelajaran partisipatif. Bandung: Falah.
- Sudjiono. (2009). Metode pengembangan kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi, A., dkk. (2010). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.