Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 14, No. 2, Oktober 2026
doi: https://doi.org/10.30598/pedagogikavol14issue2year2026
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika
email: jurnalpedagogika@gmail.com

Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA)

Jumiatun[1*], Dian Kristiana[2], Nurtina Irsad Rusdianai[3]

[1*, 2, 3]Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received Juli 26, 2026
Revised September 14, 2026
Accepted October 12, 2026
Available online October 30, 2026

Kata Kunci:
Media Puzzle; Geometri Dasar; Anak Usia Dini; Perkembangan Kognitif

Keywords:
Puzzle Media; Basic Geometry; Early childhood; Cognitive Development

Corresponding Author:
*jumiatun141@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5–6 tahun melalui media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA). Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus; setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Tawing, pada Bulan April 2026. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian kemampuan pengenalan geometri. Indikator meliputi mengenali, menunjukkan, menyebutkan, mengelompokkan, serta menyusun bentuk geometri. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase anak yang mencapai kriteria pada setiap indikator. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah penerapan media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA). Berdasarkan diagram hasil penelitian, pada Siklus I persentase capaian indikator mengenali bentuk geometri sekitar 45%, menunjukkan bentuk geometri 37%, menyebutkan nama bentuk 45%, mengelompokkan bentuk geometri 49%, dan menyusun puzzle geometri 34%. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, persentase tersebut meningkat secara berturut-turut menjadi sekitar 88%, 84%, 90%, 82%, dan 87%. Dengan demikian, seluruh indikator pada Siklus II telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian sebesar 75%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media PUGEDA diikuti oleh peningkatan kemampuan pengenalan geometri anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Tawing.

ABSTRACT

This study aims to improve the ability of 5–6-year-old children to recognize geometric shapes through the use of "Basic Geometric Puzzles" (PUGEDA). The study employs the Classroom Action Research (CAR) method, following the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles; each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were 15 children in Group B (aged 5–6 years) at Dharma Wanita Tawing Kindergarten in April 2026. Data were collected through observation, documentation, and the assessment of geometric shape recognition skills. The indicators included recognizing, pointing out, naming, classifying, and assembling geometric shapes. The data were analyzed descriptively by calculating the percentage of children who met the criteria for each indicator. The results indicate an improvement in the

children's ability to recognize geometric shapes following the implementation of the PUGEDA media. According to the research results, in Cycle I, the achievement percentages for the indicators were: recognizing geometric shapes (45%), pointing out shapes (37%), naming shapes (45%), classifying shapes (49%), and assembling geometric puzzles (34%). Following instructional improvements in Cycle II, these percentages increased to approximately 88%, 84%, 90%, 82%, and 87%, respectively. Consequently, all indicators in Cycle II surpassed the study's success criterion of 75%. These findings demonstrate that the use of PUGEDA media is associated with an improvement in the geometric shape recognition skills of 5–6-year-old children at Dharma Wanita Tawing Kindergarten.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal pendidikan yang sangat penting dalam membentuk perkembangan anak secara optimal. Pada masa usia dini, anak berada pada periode emas *(golden age*) yaitu masa ketika pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat cepat serta menjadi dasar bagi perkembangan pada tahap berikutnya. Pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan di sekitarnya sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara maksimal. Aspek perkembangan tersebut meliputi perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral, fisik motorik, serta seni. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Firdianti & Rocmah, 2024) (Amalia et al., 2023).

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan sejak dini yaitu aspek kognitif. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, memecahkan masalah, dan mengenal konsep-konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan bermain yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu kemampuan kognitif yang perlu diperkenalkan sejak dini adalah kemampuan mengenal konsep geometri dasar. Pengenalan konsep geometri penting diberikan kepada anak karena geometri merupakan bagian dasar dari pembelajaran matematika yang akan dipelajari pada jenjang pendidikan selanjutnya (Rusanti & Rocmah, 2024) (Farida et al., 2024) (Astutik et al., 2024) (Fitriyani et al., 2025).

Pengenalan geometri pada anak usia dini bertujuan untuk membantu anak memahami berbagai bentuk yang ada di lingkungan sekitar. Dalam kehidupan sehari-hari anak sering menemukan berbagai benda yang memiliki bentuk geometri seperti roda berbentuk lingkaran, jendela berbentuk persegi, atap rumah berbentuk segitiga, dan buku berbentuk persegi panjang. Melalui pengenalan bentuk-bentuk tersebut anak dapat belajar menghubungkan konsep geometri dengan benda konkret yang ada di sekitarnya. Anak usia 5–6 tahun pada umumnya mulai mampu mengenali bentuk sederhana seperti lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, dan ovalKemampuan mengenal bentuk geometri menjadi penting karena dapat menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan matematika anak pada tahap berikutnya seperti berhitung, mengelompokkan benda, mengenal pola, serta memahami hubungan ruang dan ukuran (Khotimah, 2020) (Galitskaya & Drigas, 2020).

Selain sebagai dasar kemampuan matematika, pengenalan geometri juga memiliki manfaat lain bagi perkembangan anak. Kegiatan mengenal bentuk dapat melatih kemampuan berpikir logis anak karena anak belajar membedakan, mengelompokkan, dan mencocokkan bentuk berdasarkan ciri tertentu. Anak juga belajar memecahkan masalah ketika mencoba menyusun atau mencocokkan bentuk yang sesuai. Di samping

itu, pengenalan geometri dapat membantu meningkatkan kemampuan visual spasial anak yaitu kemampuan memahami hubungan posisi, arah, dan bentuk suatu benda. Kemampuan visual spasial sangat penting untuk mendukung perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir anak pada masa mendatang (Tarigan, 2021).

Namun, dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD di TK Dharma Wanita Tawing masih ditemukan berbagai kendala dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak. Pengenalan bentuk geometri sering kali dilakukan melalui metode ceramah atau penggunaan lembar kerja yang monoton sehingga anak kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru terkadang hanya menunjukkan gambar bentuk geometri tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan bereksplorasi secara langsung. Kondisi tersebut menyebabkan anak mudah bosan, kurang fokus, dan sulit memahami konsep bentuk geometri dengan baik. Padahal anak usia dini pada dasarnya belajar melalui bermain dan lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat konkret dibandingkan abstrak (Rahmani & Suryana, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas kelompok B ditemukan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk geometri dasar. Anak sering tertukar dalam menyebutkan nama bentuk seperti segitiga dan persegi, belum mampu mengelompokkan bentuk sesuai jenisnya, serta masih memerlukan bantuan guru dalam menyusun bentuk sederhana. Selain itu, beberapa anak terlihat kurang antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran geometri karena media yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan anak kurang aktif dan kurang mendapatkan pengalaman belajar secara langsung.

Anak usia dini cenderung menyukai kegiatan belajar yang melibatkan permainan, warna-warna menarik, benda konkret, serta aktivitas yang memungkinkan anak bergerak dan berinteraksi langsung. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan semangat belajar anak. Media yang digunakan juga harus mampu melibatkan anak secara aktif sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan menemukan pengalaman belajar secara langsung.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam mengenalkan bentuk geometri adalah media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA). Media PUGEDA merupakan permainan edukatif yang dirancang khusus untuk membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri dasar melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan bentuk. Puzzle geometri terdiri dari beberapa potongan bentuk seperti lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, dan bentuk lainnya yang harus disusun sesuai dengan tempat atau pola yang tersedia. Melalui kegiatan tersebut anak dapat belajar mengenali bentuk, warna, ukuran, serta hubungan antar bentuk dengan cara yang menyenangkan.

Media puzzle geometri memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena anak dapat memegang, melihat, dan menyusun bentuk secara langsung. Kegiatan bermain puzzle juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif sehingga anak tidak mudah bosan. Selain membantu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, penggunaan puzzle juga dapat melatih koordinasi mata dan tangan, konsentrasi, ketelitian, kesabaran, serta kemampuan berpikir logis anak. Dengan demikian, media puzzle tidak hanya bermanfaat untuk perkembangan kognitif tetapi juga mendukung perkembangan motorik dan sosial emosional anak.

Media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA) merupakan media pembelajaran berbentuk puzzle yang dirancang untuk membantu anak mengenal berbagai bentuk geometri melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media ini terdiri atas potongan-potongan bentuk geometri yang dapat dicocokkan dan disusun sesuai dengan bentuk yang tersedia pada papan puzzle. Penggunaan media PUGEDA memberikan pengalaman belajar yang konkret sehingga anak dapat mengenali bentuk geometri secara langsung melalui aktivitas mengamati, memegang, mencocokkan, dan menyusun bentuk geometri.

Keunggulan media PUGEDA adalah mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran karena kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Selain itu, media ini membantu anak memahami konsep bentuk geometri secara lebih nyata dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan verbal atau lembar kerja. Melalui penggunaan media puzzle, anak dapat lebih mudah mengenali, membedakan, mengelompokkan, dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri karena anak berinteraksi langsung dengan objek yang dipelajari (Mutiarasari, Fitriani, & Arzaqi, 2025).

Media PUGEDA juga dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Pada aspek kognitif, media ini membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengenal bentuk, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana. Pada aspek motorik halus, anak melatih koordinasi mata dan tangan saat mengambil, memegang, dan menyusun potongan puzzle. Pada aspek bahasa, anak belajar menyebutkan nama bentuk geometri dan berkomunikasi selama kegiatan berlangsung. Selain itu, pada aspek sosial emosional anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, dan mengikuti aturan permainan.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Mutiarasari, Fitriani, dan Arzaqi (2025) yang menyatakan bahwa media puzzle geometri mampu meningkatkan keterlibatan anak, kreativitas, koordinasi tangan, serta pemahaman anak terhadap bentuk geometri. Penggunaan media puzzle geometri terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran berbasis bermain yang mendukung perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia dini.

Selain itu, Rahmani dan Suryana (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media puzzle geometri dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali, membedakan, dan mengelompokkan bentuk geometri melalui kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan. Anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga konsep geometri lebih mudah dipahami. Penelitian Wahyudi dan Aulina (2021) juga menunjukkan bahwa media puzzle geometri seperti tangram berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini. Melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan bentuk, anak dapat memahami karakteristik setiap bentuk geometri dengan lebih baik.

Dengan demikian, media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA) memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, mudah digunakan, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak usia 5–6 tahun. Media ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga membantu perkembangan bahasa, motorik halus, dan sosial emosional anak.

Media PUGEDA diharapkan mampu membantu anak mengenal bentuk geometri dengan lebih mudah melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media ini juga diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Media Puzzle Geometri Dasar untuk Meningkatkan Pengenalan Geometri Anak

Usia 5–6 Tahun". Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan. Penelitian ini dilaksanakan melalui tindakan nyata yang dirancang untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Tawing, yang berlokasi di Desa Tawing, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur, pada bulan April 2026. Subjek penelitian 15 anak kelompok B berusia 5–6 tahun.

Penelitian berlangsung dalam dua siklus, masing-masing empat pertemuan. Setiap siklus terdiri atas: (1) perencanaan kegiatan dan penyiapan media serta lembar observasi; (2) pelaksanaan pembelajaran dengan PUGEDA; (3) observasi aktivitas pembelajaran dan kemampuan anak; serta (4) refleksi untuk menentukan perbaikan berikutnya. Pada siklus I, guru memperkenalkan bentuk lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, dan oval, kemudian memberi kesempatan kepada anak mencocokkan serta menyusun potongan puzzle. Refleksi siklus I mencatat kesulitan membedakan persegi dan persegi panjang, menyebutkan nama bentuk, menyusun puzzle secara mandiri, menjaga fokus, dan menunggu giliran.

Pada siklus II, perbaikan yang dilaporkan meliputi instruksi yang lebih perlahan dan jelas, variasi permainan, pembagian kelompok kecil, pendampingan bagi anak yang mengalami kesulitan, pengaitan bentuk dengan benda sekitar, kegiatan pengelompokan dan pencarian bentuk di kelas, serta pengelolaan kelas yang lebih terarah. Guru juga memberi motivasi dan penghargaan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Penelitian dihentikan setelah siklus II karena peneliti menyatakan kriteria keberhasilan klasikal tercapai. Kriteria ini perlu dijelaskan secara operasional dan dibuktikan dengan data per indikator.

Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan lembar penilaian kemampuan pengenalan geometri. Indikator yang digunakan adalah: (1) mengenali bentuk geometri; (2) menunjukkan bentuk yang diminta; (3) menyebutkan nama bentuk; (4) mengelompokkan bentuk sesuai jenis; dan (5) menyusun puzzle geometri. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif sederhana. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas pembelajaran, respon anak, dan proses penggunaan media PUGEDA selama penelitian berlangsung. Sedangkan pendekatan kuantitatif sederhana digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengenalan geometri anak melalui persentase hasil perkembangan anak pada setiap siklus penelitian.

Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak usia 5–6 tahun secara optimal..

Adapun rumus persentase adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P = Presentase
F = Jumlah anak yang mencapai indikator
N = Jumlah seluruh anak

Hasil perhitungan kemudian dikategorikan dalam skala perkembangan anak usia dini, yaitu:

1. Belum Berkembang (BB)
2. Mulai Berkembang (MB)
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)

Melalui tahapan tersebut, diharapkan dapat diketahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri setelah diterapkannya tindakan pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan ketuntasan klasikal, yaitu apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah seluruh anak mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA). Ketuntasan individu ditentukan berdasarkan hasil observasi terhadap lima indikator kemampuan, yaitu (1) mengenali bentuk geometri, (2) menunjukkan bentuk geometri sesuai instruksi, (3) menyebutkan nama bentuk geometri, (4) mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan jenisnya, dan (5) menyusun puzzle geometri sesuai bentuknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti melakukan observasi awal terhadap kemampuan pengenalan geometri anak usia 5–6 tahun menggunakan lembar observasi yang memuat beberapa indikator pengenalan geometri. Indikator yang diamati meliputi kemampuan mengenali bentuk geometri, menunjukkan bentuk geometri, menyebutkan nama bentuk geometri, mencocokkan bentuk geometri, mengelompokkan bentuk geometri, dan menyusun puzzle geometri.

Berdasarkan hasil observasi pada lembar penilaian tersebut, diperoleh data awal mengenai kemampuan pengenalan geometri anak. Data tersebut selanjutnya direkapitulasi dan dianalisis untuk mengetahui tingkat ketercapaian setiap indikator sebelum tindakan diberikan.Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada anak kelompok B usia 5–6 tahun, ditemukan bahwa kemampuan pengenalan geometri anak masih tergolong rendah. Dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, hanya beberapa anak yang mampu mengenali dan menyebutkan bentuk geometri dasar dengan benar. Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Anak juga belum mampu mengelompokkan bentuk sesuai jenisnya serta masih bingung ketika diminta menyusun bentuk geometri sederhana.

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, anak terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran geometri. Sebagian anak mudah terdistraksi dan lebih memilih bermain sendiri dibandingkan memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut terjadi karena guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif seperti ceramah dan pemberian lembar kerja. Pembelajaran yang monoton membuat anak cepat bosan sehingga perhatian anak terhadap materi pembelajaran menjadi berkurang. Selain itu media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas sehingga anak kurang

mendapatkan pengalaman belajar secara langsung. Anak usia dini pada dasarnya lebih menyukai kegiatan belajar melalui bermain dan menggunakan benda konkret. Namun dalam pembelajaran sebelumnya anak hanya melihat gambar bentuk geometri tanpa melakukan kegiatan eksplorasi secara langsung. Hal tersebut menyebabkan anak sulit memahami konsep bentuk geometri secara maksimal.

Berdasarkan kondisi awal tersebut, peneliti bersama guru kelas berupaya mencari solusi yang dapat meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak. Salah satu solusi yang dipilih yaitu menggunakan media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA) sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini.

PUGEDA merupakan media pembelajaran berbentuk puzzle yang dirancang untuk membantu anak usia 5–6 tahun mengenal bentuk-bentuk geometri dasar melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media ini dibuat menggunakan bahan yang aman, berwarna menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

PUGEDA terdiri atas papan puzzle dan potongan-potongan bentuk geometri yang dapat dilepas dan dipasang kembali sesuai dengan pola yang tersedia. Bentuk geometri yang digunakan meliputi lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, dan oval. Setiap bentuk diberikan warna yang berbeda untuk memudahkan anak membedakan dan mengenali karakteristik masing-masing bentuk.

Tujuan penggunaan media PUGEDA adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui kegiatan mencocokkan, mengelompokkan, menyebutkan nama bentuk, serta menyusun bentuk geometri dengan benar. Melalui penggunaan media ini, anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret sehingga lebih mudah memahami konsep geometri dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal.

Cara penggunaan media PUGEDA yaitu guru terlebih dahulu memperkenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak. Selanjutnya anak diminta mengambil potongan puzzle dan mencocokkannya pada tempat yang sesuai di papan puzzle. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan nama bentuk, warna, serta benda-benda di lingkungan sekitar yang memiliki bentuk serupa. Kegiatan ini dilakukan secara individual maupun kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan dalam empat kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Indikator yang dinilai dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri, menyebutkan nama bentuk geometri, mengelompokkan bentuk geometri, menunjukkan bentuk geometri yang diminta guru, serta menyusun puzzle geometri dengan benar melalui media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA).

a. Siklus I

1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan tema yang akan digunakan. Peneliti juga mempersiapkan media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA), lembar observasi kemampuan pengenalan geometri anak, lembar observasi aktivitas guru, serta lembar observasi aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

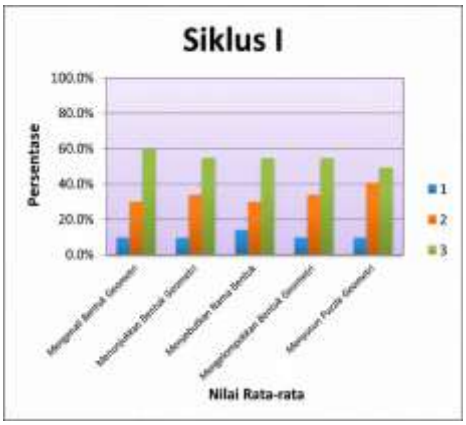
2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru memperkenalkan bentuk-bentuk geometri dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, dan oval. Selanjutnya anak diberikan kesempatan untuk

bermain menggunakan media PUGEDA dengan cara mencocokkan dan menyusun potongan puzzle sesuai dengan bentuk yang tersedia pada papan puzzle.

3 Observasi

a. Hasil pengamatan kemampuan anak dalam pengenalan geometri pada siklus I diuraikan melalui diagram berikut ini:



Gambar 1. Diagram Kemampuan Pengenalan Geometri Anak Siklus I

b. Hasil pengamatan aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran pada siklus I diuraikan melalui diagram dan tabel berikut:



Gambar 2. Diagram Aktivitas Anak Pada Siklus I

4 Refleksi Tindakan Siklus

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan geometri anak mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal, namun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi antara peneliti dan guru kelas, diperoleh beberapa kendala sebagai berikut:

a. Sebagian anak masih kesulitan membedakan bentuk persegi dan persegi panjang.
b. Beberapa anak masih memerlukan bantuan guru dalam menyusun puzzle geometri.
c. Anak belum mampu menyebutkan seluruh nama bentuk geometri dengan benar.
d. Guru masih kurang memberikan variasi kegiatan saat menggunakan media PUGEDA.
e. Beberapa anak kurang sabar menunggu giliran bermain.
f. Anak masih kurang fokus saat kegiatan berlangsung.
g. Guru perlu memberikan contoh penggunaan media yang lebih jelas.
h. Motivasi dan penghargaan kepada anak perlu ditingkatkan agar anak lebih percaya diri.

b. Siklus II

1. Perencanaan
   Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, yaitu:
   a) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran dengan lebih jelas dan perlahan.
   b) Guru memberikan variasi permainan menggunakan media PUGEDA.
   c) Guru memberikan motivasi dan penghargaan kepada anak yang aktif mengikuti kegiatan.
   d) Guru membagi anak ke dalam kelompok kecil agar setiap anak memperoleh kesempatan bermain yang sama.
   e) Guru memberikan pendampingan khusus kepada anak yang masih mengalami kesulitan.
   f) Guru menghubungkan bentuk geometri dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.
   g) Guru menambah kegiatan pengelompokan dan pencarian bentuk geometri di dalam kelas.
   h) Guru meningkatkan pengelolaan kelas agar kegiatan berlangsung lebih kondusif.
2. Pelaksanaan Tindakan
   Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah diperbaiki. Anak melakukan berbagai aktivitas menggunakan media PUGEDA seperti mengenali, menyebutkan, mengelompokkan, dan menyusun bentuk geometri. Guru juga mengajak anak mengamati benda-benda di sekitar kelas yang memiliki bentuk geometri tertentu.
3. Observasi
   a) Hasil pengamatan kemampuan pengenalan geometri anak pada siklus II diuraikan melalui diagram berikut:

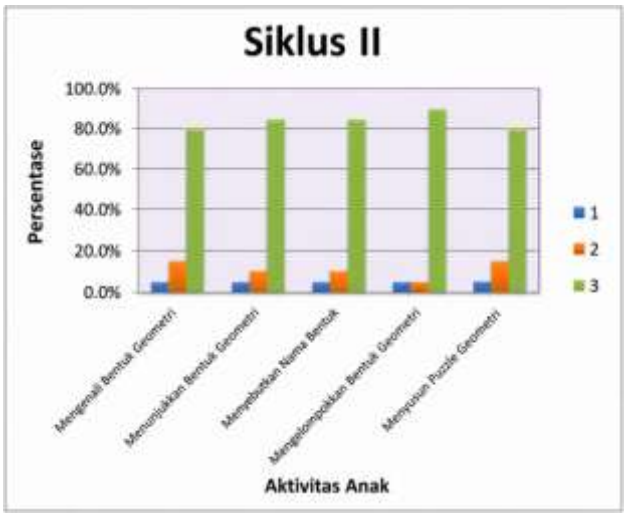


Gambar 3. Diagram Rekapitulasi Kemampuan Pengenalan Geometri Siklus II



Gambar 4. Diagram Presentase Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri Anak

b. Hasil pengamatan aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran pada siklus II diuraikan melalui diagram dan tabel berikut:



Gambar 5. Diagram Aktivitas Anak pada Siklus II

Tabel 1. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru dan Anak pada Siklus II

SIKLUS II	Menjelaskan Cara Bermain Media PUGEDA			Memberikan Contoh Menyusun Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA)			Mengamati dan Membantu Anak Ketika Bermain Media PUGEDA			Memberikan *Reward* Kepada Anak			Melakukan Evaluasi Pembelajaran		
	c	b	sb	c	b	sb	c	b	sb	c	b	sb	c	b	sb
Pert 1			√			√			√			√		√	
Pert 2			√			√			√			√			√
Pert			√			√		√				√			√
Pert			√			√			√			√			√

4 Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus II, diperoleh hasil bahwa kemampuan pengenalan geometri anak mengalami peningkatan yang signifikan. Sebagian besar anak telah mampu mengenali, menyebutkan, mengelompokkan, dan menyusun bentuk geometri dengan benar melalui media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA). Aktivitas guru dan anak selama pembelajaran juga mengalami peningkatan.

Indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai sesuai dengan target yang ditetapkan.

Pembahasan

Perubahan yang dilaporkan setelah penerapan PUGEDA sejalan dengan karakter kegiatan yang memberi anak kesempatan berinteraksi langsung dengan bentuk: mengamati ciri, memegang potongan, mencocokkan ruang dan bentuk, menyebutkan nama, serta mengelompokkan objek. Aktivitas ini menyediakan pengalaman konkret untuk menghubungkan nama dan ciri bentuk, sekaligus memberi kesempatan mencoba kembali ketika potongan belum sesuai.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II, dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil karena nilai yang diperoleh anak telah melebihi target yang ditetapkan pada indikator keberhasilan penelitian, yaitu sebesar 75%. Ketercapaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA) mampu meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak usia 5–6 tahun.

Peningkatan kemampuan pengenalan geometri anak terlihat dari kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri, menunjukkan bentuk geometri yang diminta guru, menyebutkan nama bentuk geometri, mengelompokkan bentuk geometri sesuai jenisnya, serta menyusun puzzle geometri dengan benar. Melalui kegiatan bermain menggunakan media PUGEDA, anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret sehingga lebih mudah memahami konsep bentuk geometri dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan lisan atau lembar kerja.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal bentuk dan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak pada aspek berpikir logis. Penggunaan media PUGEDA memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, membedakan, mencocokkan, dan mengelompokkan berbagai bentuk geometri secara langsung melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Adapun peningkatan hasil pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata ketercapaian kemampuan mengenali bentuk geometri sebesar 89,4%, menunjukkan bentuk geometri sebesar 55%, menyebutkan nama bentuk geometri sebesar 52,2%, mengelompokkan bentuk geometri sebesar 58%, dan menyusun puzzle geometri sebesar 33,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan geometri anak mulai berkembang, namun belum seluruh indikator mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pada siklus II terjadi peningkatan pada seluruh indikator kemampuan pengenalan geometri. Anak semakin mampu mengenali bentuk geometri, menunjukkan bentuk yang diminta guru, menyebutkan nama bentuk dengan benar, mengelompokkan bentuk sesuai jenisnya, serta menyusun puzzle geometri secara mandiri. Dari siklus I ke siklus II, masing-masing anak pada setiap indikator menunjukkan peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 75%.

Peningkatan kemampuan pengenalan geometri pada penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik media PUGEDA yang menarik, berwarna-warni, dan sesuai dengan dunia bermain anak. Penggunaan media puzzle membuat anak lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka dapat memegang, mengamati, mencocokkan, dan menyusun bentuk geometri secara langsung. Kondisi tersebut membuat anak lebih

mudah memahami konsep bentuk geometri dibandingkan hanya melihat gambar pada buku atau papan tulis.

Penggunaan media PUGEDA tidak hanya menstimulasi perkembangan kognitif anak, tetapi juga mendukung perkembangan aspek perkembangan lainnya. Pada aspek bahasa, anak belajar menyebutkan nama bentuk geometri dan mengkomunikasikan hasil pekerjaannya kepada guru maupun teman. Pada aspek sosial emosional, anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, mematuhi aturan permainan, dan menghargai teman. Pada aspek fisik motorik, anak melatih koordinasi mata dan tangan saat mengambil, memegang, mencocokkan, serta menyusun potongan puzzle pada tempat yang sesuai. Dengan demikian, penggunaan media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA) dapat disimpulkan adanya peningkatan kemampuan anak untuk mengenal geometri setelah diamati pada penerapan tindakan kelas siklus I dan siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA) untuk meningkatkan pengenalan geometri anak usia 5–6 tahun, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PUGEDA mampu meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak secara optimal. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali, menyebutkan, membedakan, mengelompokkan, dan menyusun bentuk-bentuk geometri dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, dan oval. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk geometri dasar. Anak kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena metode dan media yang digunakan masih kurang variatif. Setelah diterapkan media PUGEDA pada siklus I, kemampuan pengenalan geometri anak mulai mengalami peningkatan. Anak terlihat lebih aktif, tertarik, dan mulai mampu mencocokkan serta menyebutkan bentuk geometri dengan benar meskipun masih memerlukan bantuan guru. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dan variasi kegiatan menggunakan media PUGEDA, kemampuan pengenalan geometri anak meningkat secara signifikan. Sebagian besar anak sudah mampu mengenali dan menyebutkan bentuk geometri dengan benar, mengelompokkan bentuk sesuai jenisnya, serta menyusun puzzle secara mandiri tanpa bantuan guru. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, penggunaan media PUGEDA juga membantu melatih konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, kemampuan berpikir logis, serta rasa percaya diri anak.

Saran yang bisa diberikan dari penulis untuk mengenalkan geometri dasar pada anak usia dini menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti salah satunya media PUGEDA membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena anak belajar melalui kegiatan bermain secara langsung. Anak menjadi lebih aktif, fokus, dan bersemangat selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Geometri Dasar (PUGEDA) efektif digunakan untuk meningkatkan pengenalan geometri anak usia 5–6 tahun serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan di pendidikan anak usia dini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru kelas, serta seluruh anak didik yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan memberikan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo atas dukungan

akademik yang diberikan. Terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, H., Rusmayadi, & Musi, M. A. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Anak Usia 5-6 Tahun di Raddi Kanang. *Metafora Pendidikan*, *1 No 2*(2), 195–200. https://journal.arthamaramedia.co.id/index.php/metafora/article/view/113/64

Astutik, A., Wahyuni, S., & Akrom, M. (2024). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Anak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *... Anak Usia Dini ...*. https://jpaudh.stkiphamzar.ac.id/index.php/jpaudh/article/view/6

Endang Prabawati, D. K. M. F. (n.d.). *PENGARUH PUZZLE GEOMEWA TERHADAP KEMAMPUAN DAN MINAT ANAK DALAM MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK USIA 4-5 TAHUN DI BA„AISYIYAH RONOWIJAYAN*. *2*(2018), 139–147.

Fairuz, G., Syawalia, F., Rahman, T., & Giyartini, R. (2022). *Media Pembelajaran Yang Digunakan Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Literatur)*. *11*(2), 510–521.

Farida, A., Rasmani, U., & Hafidah, R. (2024). Profil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, *11*(4), 361. https://doi.org/10.20961/kc.v11i4.61548

Fartillah, Erna, Elnawati Elnawati, and Redi Awal Maulana. 2025. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini 5-6 Tahun Menggunakan Media Rumah Pintar Di KB Melati VI." *JPM MOCCI : Jurnal Pengabdian Masyarakat Ekonomi, Sosial Sains Dan Sosial Humaniora, Koperasi, Dan Kewirausahaan* 3(1):91–98. doi:10.61492/jpmmocci.v3i1.279.

Firdianti, A. F. P., & Rocmah, L. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Geoboard terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Kalitengah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(9), 10130–10139. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5797

Fitriyani, L. F., Palenewen, E., & Satriana, M. (2025). *Pengaruh Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. *8*(1). https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1019

Galitskaya, V. N., & Drigas, A. S. (2020). *Special Education : Teaching Geometry with ICTs Children with Visual Disability*. *15*(6), 173–182.

Jannah, Berliyani Nur, and Warananingtyas Palupi. 2025. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Roda Putar Anak Usia 4-5 Tahun." Early Childhood Education and Development Journal 7(1):12–22.

Ayu Putri Nurjanah, Ruli Hafidah, and Vera Sholeha. n.d. "ANAK USIA DINI." 5(3):248–57. Jurnal Development

Khotimah, K. (2020). Penggunaan Teknologi 3 Dimensi Sebagai Metode Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *11*(2), 150–154. https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.24887

Meuthia, N. (2021). *Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. *10*(2), 354–363.

Rahmani, R., & Suryana, D. (2022). Penerapan Media Puzzle Geometri untuk Kemampuan Geometri Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *5*(1), 156–161. https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.308

Rusanti, D. I., & Rocmah, L. I. (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Shape Box pada Anak Usia 5-6 Tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(9), 10590–10598. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5929

Sa, Naili. 2021. "Pemahaman Konsep Geometri Aud Pada Pembelajaran Berbasis Steam." Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini 8(1):2407–4454.

Safira, Safira, and Fidesrinur Fidesrinur. 2021. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun." Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI) 1(1):1. doi:10.36722/jaudhi.v1i1.562.

Tarigan, F. D. (2021). Pengembangan Mediavisual Outdoor Untuk Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *4*(1), 134–140. https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1868