



PENERAPAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK B1 TK

Ati Amalia¹, Aprilia Wahyuning Fitri²

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen^{1,2}

e-mail: atiamaliaa7@gmail.com, apriawfitri94@gmail.com

Diterima: 8/4/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 15/5/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* di TK Murni PGRI Jabres. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 anak yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 7 anak laki-laki di kelompok B1 TK Murni PGRI Jabres Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 78% anak mencapai nilai 4 sesuai dengan instrumen penilain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak usia dini secara signifikan. Pada kondisi awal par-siklus, rata-rata anak hanya mencapai nilai 2,5 dengan persentase 48,3% . Pada siklus I rata-rata nilai naik menjadi 3 dengan presentase 58%. Peningkatan signifikan terjadi pada siklus II dengan rata-rata nilai 3,45 dengan nilai presentase 80%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri kelompok B1 di TkK Murni PGRI Jabres terbukti efektif.

Kata Kunci: *Mengenal Bentuk Geometri, Media Puzzle, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This study aims to improve children's ability to recognize geometric shapes through the use of puzzle media at TK Murni PGRI Jabres. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 18 children, consisting of 11 girls and 7 boys in Group B1 of TK Murni PGRI Jabres, Sruweng District, Kebumen Regency. The research instruments used included observation sheets, with data collection techniques carried out through observation and documentation. The indicator of success was determined when at least 78% of the children achieved a score of 4 based on the assessment instrument. The results showed that the use of puzzle media significantly improved children's ability to recognize geometric shapes. In the initial condition (pre-cycle), the average score of the children was only 2.5 with a percentage of 48.3%. In Cycle I, the average score increased to 3 with a percentage of 58%. A more significant improvement occurred in Cycle II, with an average score of 3.45 and a percentage of 80%. In conclusion, the implementation of puzzle media is proven to be effective in improving children's ability to recognize geometric shapes in Group B1 at TK Murni PGRI Jabres.

Keywords: *Recognizing Geometric Shapes, Puzzle Media, Early Childhood Education*



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan krusial yang ditujukan bagi individu pada rentang usia 0-6 tahun sebagai fondasi kesiapan sebelum melangkah ke jenjang sekolah formal. Fase ini dikenal luas sebagai periode emas atau *golden age* di mana pertumbuhan otak serta kemampuan menyerap informasi berlangsung secara sangat luar biasa pesatnya. Secara ideal, stimulasi yang diberikan harus mencakup berbagai aspek perkembangan penting mulai dari ranah kognitif, motorik, hingga sosial dan emosional agar potensi dasar anak berkembang optimal. Pendidikan pada hakikatnya adalah hak asasi setiap manusia yang harus dipenuhi melalui usaha yang terencana guna menciptakan suasana belajar yang dinamis dan sangat interaktif. Melalui pendekatan yang tepat, anak diajak untuk mengembangkan kekuatan spiritual, kecerdasan intelektual, serta akhlak mulia yang menjadi bekal utama bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Pembekalan perilaku positif yang dimulai sejak dini akan memberikan dampak jangka panjang yang lebih mendalam bagi pembentukan karakter pribadi generasi penerus bangsa. Oleh sebab itu, peran pendidik sangat vital dalam memberikan rangsangan edukatif yang sistematis agar pertumbuhan jasmani serta rohani anak berjalan seimbang sesuai tahap perkembangannya (Lilianti et al., 2023; Permana et al., 2025; Sunandari et al., 2023).

Perkembangan kognitif menjadi salah satu pilar utama yang harus dikembangkan secara serius karena berkaitan erat dengan pengasahan daya pikir serta akal manusia. Melalui kemampuan kognitif yang matang, seorang anak akan mampu melakukan penalaran yang kompleks, membedakan nilai kebenaran, serta memecahkan berbagai masalah sederhana dalam kesehariannya secara mandiri. Pertumbuhan otak manusia mencapai titik tercepat pada usia dini, sehingga pemberian rangsangan yang tepat di bidang kecerdasan dan emosi menjadi kebutuhan yang mutlak dipenuhi. Salah satu elemen penting dalam kognitif adalah kemampuan mengenal konsep matematika dasar, khususnya pemahaman mengenai bentuk-bentuk geometri bangun datar yang ada di lingkungan sekitar. Idealnya, anak dibimbing untuk memiliki ketajaman visual dalam mengidentifikasi, membedakan, serta menyebutkan berbagai rupa bangun dengan benar agar mereka memiliki landasan intelektual yang kuat. Lingkungan belajar suportif serta ketersediaan alat bantu yang memadai akan sangat mendukung pencapaian optimal dalam proses internalisasi pengetahuan ini. Penanganan yang baik dan tepat melalui stimulasi terstruktur akan menjamin bahwa setiap keterkaitan antar aspek perkembangan fisik maupun mental anak dapat terjalin secara harmonis dan berkelanjutan bagi masa depan mereka secara nyata (Fitri et al., 2022; Fitriyah et al., 2021; Oktaviani & Dimiyati, 2021; Rahmi & Maemonah, 2023).

Namun, realitas yang ditemukan di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup tajam antara harapan ideal tersebut dengan kondisi praktik yang sesungguhnya. Berdasarkan hasil pengamatan mendalam yang dilakukan pada TK Murni PGRI selama tahun ajaran 2025/2026, teridentifikasi sebuah permasalahan serius mengenai rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengenal bentuk geometri. Dari total 18 anak yang diobservasi, ditemukan sebanyak 13 peserta didik yang masih mengalami kesulitan besar dalam mengidentifikasi berbagai rupa bangun datar secara akurat. Kondisi ini dipicu oleh keterbatasan alat permainan edukatif yang tersedia di sekolah sehingga proses eksplorasi anak menjadi sangat terhambat dan tidak maksimal. Selain itu, tenaga pendidik terpantau masih terlalu sering mengandalkan penggunaan lembar kerja anak yang bersifat statis dan membosankan tanpa adanya variasi teknik pengajaran yang inovatif. Hal tersebut mengakibatkan anak kehilangan minat belajar, sulit berkonsentrasi, serta merasa jenuh dengan suasana kelas yang monoton



setiap harinya. Akibatnya, sebagian besar anak belum mampu menyebutkan nama bentuk dengan tepat serta sering kali merasa keliru saat harus membedakan satu bangun dengan bangun lainnya secara visual yang bersifat mandiri nyata (Fartillah et al., 2025; Simbolon & Sapri, 2022; Utomo, 2020).

Ketidakterhasilan proses pembelajaran tersebut berakar pada penggunaan media yang kurang mampu menarik perhatian serta rasa ingin tahu anak terhadap materi yang disampaikan. Selama ini, alat peraga yang digunakan hanya sebatas gambar diam di atas kertas sehingga daya serap anak terhadap konsep geometri menjadi sangat terbatas dan dangkal. Untuk mengatasi kebuntuan tersebut, diperlukan sebuah terobosan kreatif melalui pemanfaatan media *puzzle* geometri yang dirancang dengan warna-warni menarik guna memicu antusiasme belajar siswa di kelas. Permainan ini merupakan sebuah aktivitas edukatif yang dilakukan dengan cara memasang atau menjodohkan kepingan-kepingan bagian tertentu hingga akhirnya membentuk sebuah pola bangun yang utuh dan sempurna. Penggunaan alat bantu berupa kepingan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi secara fisik dengan objek belajar sehingga pemahaman mereka menjadi lebih konkret dan tidak abstrak. Melalui aktivitas manipulatif ini, anak diajak untuk berpikir kritis sambil mencoba mencocokkan setiap bagian sesuai dengan karakteristik bentuknya masing-masing. Inovasi penggunaan media ini diharapkan mampu menggantikan pola pengajaran konvensional lama serta memberikan napas baru dalam upaya meningkatkan daya ingat serta pemahaman spasial anak secara jauh lebih efektif nyata (Ciputra et al., 2021; Ilham, 2023; Koderi et al., 2021).

Berdasarkan seluruh pemaparan tersebut, penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan mengenal geometri melalui penerapan permainan *puzzle* bagi anak usia 5-6 tahun. Lokasi penelitian ditetapkan pada TK Murni PGRI guna memperbaiki kualitas instruksional serta memberikan solusi nyata atas hambatan belajar yang selama ini dialami oleh para peserta didik. Melalui serangkaian kegiatan yang bersifat interaktif dan sangat menyenangkan, anak tidak hanya sekadar belajar menghafal nama-nama bentuk geometri secara verbal semata. Mereka juga akan diajak untuk mengasah keterampilan motorik halus saat menggerakkan kepingan permainan serta melatih kemampuan memecahkan masalah saat mencari pasangan gambar yang tepat. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada modifikasi cara penyampaian materi beralih dari instruksi satu arah menjadi aktivitas eksploratif menuntut keterlibatan aktif siswa. Praktik langsung di dalam kelas diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar berkesan serta meningkatkan ketajaman analisis visual anak secara signifikan. Dengan demikian, penggunaan media ini menjadi strategi sangat efektif mewujudkan capaian pembelajaran kognitif yang unggul sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam menghadapi tantangan akademik berikutnya melalui cara yang sangat kreatif serta inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan secara sistematis di TK Murni PGRI Jabres, Kecamatan Sruweng, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal bentuk geometri menggunakan media *puzzle*. Subjek penelitian melibatkan seluruh siswa kelompok B1 yang berjumlah 18 orang yang terdiri dari 11 perempuan dan 7 laki-laki, sebagai partisipan aktif dalam penelitian yang berlangsung pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dirancang secara terstruktur melalui 2 siklus berkelanjutan untuk mengamati perubahan kemampuan anak dalam mengenal geometri secara nyata dilapangan.



Prosedur pelaksanaan pada setiap siklus penelitian ini mengacu pada empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi secara sistematis. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang terintegrasi dengan penggunaan media *puzzle* geometri, serta menyiapkan alat dan bahan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun TK Murni PGRI Jabres. Selain itu, peneliti juga merancang instrumen penelitian berupa lembar observasi dan pedoman penilaian untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media *puzzle* sebagai sarana stimulus untuk membantu anak mengenal, mengelompokkan, dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri secara aktif dan menyenangkan. Anak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan menyusun *puzzle*, baik secara individu maupun kelompok kecil, guna meningkatkan keterlibatan dan interaksi sosial. Tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dengan cara mencatat setiap perkembangan yang ditunjukkan anak selama proses pembelajaran. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk merekam aspek kognitif, seperti kemampuan mengenali dan membedakan bentuk geometri dan menyebutkan bentuk geometri. Tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan, baik dari segi keberhasilan maupun kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya, sehingga diharapkan kemampuan anak dalam mengenal geometri dapat meningkat secara optimal sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Murni PGRI Jabres pada anak kelompok B1 tahun pelajaran 2025/2026 dengan jumlah 18 anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Deskripsi Kondisi Para Siklus (Tes Awal)

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal dalam mengenal bentuk geometri secara bertahap melalui media *puzzle* pada anak kelompok B1 TK Murni PGRI Jabres. Hasil tes awal menunjukkan bahwa hasil belajar anak masih rendah.

Tabel 1. Rekap Tes Awal Peningkatan Hasil Mengenal Bentuk Geometri

Kategori Klasifikasi	Par-Siklus (%)
Sangat Baik	0%
Baik	10%
Cukup	37%
Kurang	53%
Total Persentase	100%

Pada kondisi awal (para-siklus) dalam tabel 1. Data menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak masih berada dalam katagore belum memadai. Dari 18 anak, hanya 2 (10%) anak yang mencapai kategori Baik,



sementara 5 anak (37%) berada pada kategori cukup, dan 11 anak (53%) berada pada kategori kurang. Rata-rata nilai anak hanya mencapai 2,5 dengan nilai persentase (48,3%) dengan nilai tertinggi anak 3 dengan nilai persentase (33,5%) dan nilai terendah 1 nilai persentase (11,34%). Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas anak belum mengenal bentuk geometri karena belum mencapai nilai 4.

b. Hasil Penelitian Siklus 1

Tabel 2. Rekap Tes Akhir Siklus 1 Peningkatan Hasil Mengenal Bentuk Geometri

Kategori Klasifikasi	Para-Siklus (%)	Siklus 1 (%)
Sangat Baik	0%	0%
Baik	10%	15%
Cukup	37%	51%
Kurang	53%	34%
Total Persentase	100%	100%

Setelah pelaksanaan Siklus 1 pada tabel 2 dengan menggunakan media puzzle, terjadi peningkatan pada aspek kognitif dalam mengenal bentuk geometri. Rata-rata anak sudah mulai mampu mengenal bentuk geometri lebih dari 5 bentuk geometri. Jumlah anak dengan kategori Baik masih tetap 3 anak (15%), namun anak dengan kategori Cukup meningkat menjadi 11 anak (51%), dan anak dengan kategori Kurang menurun menjadi 4 anak (34%). Nilai tertinggi mencapai 3,61 dengan nilai persentase (37,7%) dan nilai terendah 1,45 dengan nilai (15,7%). Meskipun rata-rata anak belum mengalami peningkatan secara signifikan, namun sudah terjadi pengurangan siswa dengan kategori Kurang dari 11 anak menjadi 4 anak. Untuk itu proses pembelajaran harus dilanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki hasil yang belum maksimal di siklus I.

c. Hasil Penelitian Siklus II

Tabel 3. Rekap Tes Akhir Siklus II Peningkatan Mengenal Bentuk Geometri

Kategori Klasifikasi	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Sangat Baik	0%	0%	20%
Baik	10%	15%	80%
Cukup	37%	51%	0%
Kurang	53%	34%	0%
Total Persentase	100%	100%	100%

Pada tabel 3 Siklus II, peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak terlihat sangat signifikan. Rata-rata kemampuan anak sudah bertambah dari mengenal saja bertamnah mampu menyebutkan samapai akhirnya mampu membedakan bentuk geometri dengan benar. Distribusi kategori kemampuan anak mengenal bentuk geometri mengalami peningkatan yang baik, dimana 4 anak (20%) mencapai kategori Sangat Baik, 14 anak (80%) sudah mencapai kategori Baik, dan tidak ada lagi anak yang berada pada kategori cukup maupun kurang. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh anak sudah mampu mencapai nilai 4.

2. Perbandingan Hasil Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B1 TK Murni PGRI Jabres

Tabel 4. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Mengenal Bentuk Geometri

Aspek	Par-Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata nilai	44%	50%	80%	(34%)



Nilai Tertinggi	66%	70%	92%	(20%
Nilai Terendah	33%	45%	66%	(46%)

Berdasarkan Tabel 4 di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada nilai mengenal bentuk geometri anak. Pada siklus awal rata-rata nilai anak 44%, dengan nilai tertinggi 66% dan nilai terendah 33%. Setelah pelaksanaan Siklus I, rata-rata nilai naik menjadi 50%, dan nilai terendah juga mengalami peningkatan sebesar 45%. Peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus II, dimana rata-rata anak meningkat menjadi 80% dengan nilai tertinggi 92% dan nilai terendah 66%. Hal ini menunjukkan bahwa target keberhasilan penelitian yang menetapkan minimal 78% anak mampu mengenal 9 bentuk geometri bangun datar, menyebutkan 9 bentuk geometri, dan mampu membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, dan oval, persegi dan persegi panjang, dan lain-lain telah tercapai dan terlampaui.

Peningkatan yang terjadi dari pra-siklus sampai Siklus II dapat dilihat dari aspek kognitif anak dalam mengenal, menyebutkan dan membedakan bentuk geometri. Hal ini terlihat dari hasil nilai observasi peneliti.

Pembahasan

Penerapan media permainan bongkar pasang terbukti memberikan pengaruh sangat besar terhadap kemampuan anak dalam mengenali berbagai bentuk bidang pada kelompok belajar ini. Berdasarkan data yang terkumpul, terlihat adanya lonjakan hasil yang signifikan dari kondisi awal yang hanya berada pada angka 0.44 kemudian meningkat drastis hingga menyentuh angka 0.80 pada tahap akhir pengamatan secara menyeluruh. Transformasi ini membuktikan bahwa keterlibatan aktif subjek didik secara langsung mampu mengoptimalkan daya serap informasi mengenai struktur ruang di sekitarnya dengan sangat baik. Penggunaan alat peraga interaktif membuat proses identifikasi visual menjadi lebih tajam dibandingkan sekadar melihat gambar diam yang tidak menarik. Keberhasilan ini mengkonfirmasi bahwa stimulasi kognitif melalui objek fisik memberikan landasan kuat bagi pemahaman konsep dasar yang diperlukan. Anak tidak lagi hanya menjadi pendengar pasif, melainkan aktor utama yang memanipulasi media untuk menemukan kesesuaian antara bentuk satu dengan lainnya secara presisi. Peningkatan capaian dari 0.44 menuju 0.80 memberikan gambaran nyata betapa krusialnya pemilihan media pembelajaran yang tepat sasaran untuk mendukung kompetensi dasar pada jenjang pendidikan ini. Dinamika ini memperlihatkan bahwa setiap tantangan dalam permainan tersebut berhasil dipecahkan dengan matang oleh peserta didik (Murtidi & Iskandar, 2025; Nasution et al., 2023; Sabono et al., 2023; Sulasteri et al., 2021).

Proses pengenalan bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, dan segiempat menjadi jauh lebih efektif saat anak diberikan kesempatan untuk menyentuh serta memanipulasi media secara langsung. Melalui penggunaan alat peraga nyata, anak mengalami peningkatan kemampuan yang jauh lebih tajam dalam mengenali serta mengidentifikasi ciri khas dari setiap bidang dibandingkan dengan metode konvensional. Pendekatan ini memungkinkan anak mulai membedakan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik geometris yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih akurat. Pentingnya mengenalkan konsep ini sejak dini terletak pada pembentukan kerangka berpikir logis yang membantu anak memahami struktur dunia fisik secara terorganisir. Kemampuan memisahkan satu bentuk dari bentuk lainnya merupakan bagian integral dari pengembangan kecerdasan spasial yang krusial bagi masa depan akademik mereka nantinya. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal sering kali gagal memberikan kesan mendalam karena anak usia ini masih membutuhkan representasi konkret untuk membangun sebuah pemahaman. Dengan membandingkan hasil



pengamatan, terlihat bahwa penguasaan konsep yang dibangun melalui pengalaman empiris memberikan dampak lebih stabil dan permanen pada daya ingat anak secara berkelanjutan dan mengesankan bagi para pendidik di sekolah (Aziza et al., 2020; Nasywa et al., 2025; Saputro & Pakpahan, 2021; Suhendi et al., 2021).

Aktivitas bermain dipandang sebagai tuntutan dan kebutuhan esensial yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan harian anak pada jenjang sekolah taman kanak-kanak. Bermain bukan sekadar mengisi waktu luang, melainkan alat utama bagi mereka untuk belajar dan memuaskan berbagai dimensi perkembangan yang sedang berlangsung secara simultan. Melalui kegiatan menyenangkan ini, anak dapat memenuhi kebutuhan pertumbuhan pada dimensi motorik, kreativitas, bahasa, hingga stabilitas emosi dan nilai sosial yang diperlukan dalam masyarakat. Kognitif anak berkembang pesat saat mereka merasa senang dan tidak terbebani oleh instruksi kaku atau membosankan selama berada di lingkungan belajar. Dalam konteks ini, penggunaan media yang menantang rasa ingin tahu membantu memenuhi dahaga perkembangan kecerdasan mereka secara menyeluruh dan seimbang. Bermain memberikan ruang bagi imajinasi berkembang tanpa batas sekaligus melatih fokus perhatian terhadap tugas yang sedang dikerjakan di hadapan mereka. Kebutuhan akan pengalaman bermakna inilah yang menjadikan metode berbasis permainan sebagai strategi mumpuni untuk menyampaikan materi pelajaran yang dianggap rumit menjadi sesuatu yang mudah dicerna. Hal ini memperlihatkan bahwa kebahagiaan saat belajar adalah kunci utama keberhasilan pendidikan di tingkat dasar yang harus terus diupayakan secara konsisten bagi perkembangan anak (Azhar & Rahayu, 2021; Handayani & Rohman, 2020; Purwanti et al., 2025; Wijaya et al., 2023).

Kelebihan utama penggunaan media bongkar pasang bagi anak adalah kemampuannya meningkatkan *cognitive skill* yang berhubungan erat dengan keterampilan memecahkan masalah. Aktivitas ini secara otomatis mengimplikasikan kerjasama harmonis antara koordinasi tangan dengan mata sehingga anak memiliki keahlian mendalami sesuatu hal sesuai minatnya. Saat mencoba mencocokkan kepingan yang ada, anak secara tidak langsung sedang melatih penalaran serta logika matematika untuk menemukan solusi paling tepat bagi tantangan tersebut. Proses mencoba dan gagal selama permainan membangun ketahanan mental serta rasa percaya diri yang tinggi saat mereka berhasil menyelesaikan satu tugas. Keahlian menyelesaikan masalah ini sangat berguna bagi perkembangan memori serta kemampuan berpikir kritis yang akan terus berkembang seiring bertambahnya usia anak. Pengalaman mandiri memanipulasi objek fisik memberikan kepuasan tersendiri yang mendorong motivasi internal terus mengeksplorasi konsep baru yang lebih menantang. Selain itu, kegiatan ini memberikan kontribusi besar pada kesehatan mental dan kemampuan linguistik saat anak mencoba menjelaskan apa yang sedang dikerjakan kepada guru atau teman. Sinergi antara berbagai aspek perkembangan membuktikan bahwa media sederhana memberikan dampak yang sangat luas dan mendalam bagi pertumbuhan intelektual yang optimal (Erdiyanti & Syukri, 2021; Mauluddia & Yulindrasari, 2024; Ramlah et al., 2023; Taufiq, 2022).

Pendekatan *enactive* dalam pembelajaran menekankan pentingnya belajar melalui pengalaman langsung yang konkret untuk membangun pemahaman benar-benar mendalam pada diri anak. Dengan memberikan kesempatan bermain sambil belajar menggunakan media fisik, anak terbantu membangun pengetahuan nyata mengenai dunia geometri tanpa harus terjebak dalam penjelasan verbal abstrak. Hasil pengujian yang menunjukkan peningkatan dari 0.44 menjadi 0.80 membuktikan bahwa metode berbasis pengalaman jauh lebih unggul dibandingkan sekadar metode ceramah tradisional yang sering kali menjenuhkan. Proses belajar menjadi lebih *meaningful learning* karena anak dapat menghubungkan apa yang mereka pegang



dengan konsep yang disampaikan oleh pendidik di dalam kelas. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel terbatas serta durasi pengamatan yang perlu diperluas agar hasil didapat bisa lebih mewakili populasi lebih besar. Meskipun demikian, fakta yang ada memberikan arah jelas bahwa penggunaan media konkret harus menjadi standar utama dalam kurikulum pendidikan anak usia dini. Ke depannya, pengembangan variasi media pembelajaran kreatif sangat diperlukan untuk terus merangsang imajinasi anak dalam memahami fenomena sains serta matematika sederhana. Penekanan pada pengalaman fisik tetap menjadi pilar utama dalam menciptakan generasi cerdas yang mampu berpikir logis sejak usia dini.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenali bentuk geometri melalui penggunaan media *puzzle* bentuk datar di Kelompok B1 TK Murni PGRI Jabres. Permasalahan yang ditemukan dilapangan menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali, menyebutkan dan membedakan bentuk geometri datar dengan benar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 18 anak yang terdiri dari 11 perempuan dan 7 laki-laki di TK Murni PGRI Jabres. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menganali bentuk-bentuk geometri meningkat setelah penerapan media *puzzle* bentuk datar. Hal ini terlihat dari peningkatan presentase penguasaan belajar anak dari fase pra-tindakan sebesar 33,5% pada siklus I meningkat menjadi 37,7%, dan kemudian semakin meningkat menjadi 80% pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini untuk mengenali bentuk geometri.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. P., & Rahayu, Z. F. (2021). Pengembangan media pembelajaran flash berbasis joyfull learning bagi siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 36–48. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15371>
- Aziza, A., Pratiwi, H., & Koenarso, D. A. P. (2020). Pengaruh metode Montessori dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika anak usia dini di Banjarmasin. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 15–26. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-02>
- Ciputra, A., Riyanto, Y., Suhanadji, S., & Suhanadji, S. (2021). Pengembangan media peta puzzle berbasis Adobe Flash dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 7(2), 185–195. <https://doi.org/10.53627/jam.v7i2.3866>
- Erdiyanti, E., & Syukri, S. (2021). Peningkatan kompetensi guru PAUD non PG-PAUD melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran di Kecamatan Konda. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 68–79. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.34>
- Fartillah, E., Elnawati, E., & Maulana, R. A. (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. <https://doi.org/10.61492/jpmmocci.v3i1.279>
- Fitri, R., Hasibuan, R., & Setyowati, S. (2022). Neurokinestetik: Model aktivitas gerak pada anak usia dini untuk kesiapan belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7186–7203. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2106>
- Fitriyah, L., Khalifatunnisa, K., Hasanah, U., Badriyah, N., Yasin, K. N. L., Melinda, K., & Suhada', A. (2021). Socializing the importance of early childhood stimulation. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 475–486. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1964>
- Handayani, E. P., & Rohman, A. (2020). Paradigma bahagia itu mencerdaskan ikhtiar membangun kemerdekaan belajar anak usia dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(3), 265–276. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.3.265-276.2020>
- Ilham, S. (2023). Pengaruh media augmented reality (AR) bangun ruang terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2824–2833. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5974>
- Koderi, K., Kuswanto, C. W., & Nuryati, S. (2021). Meningkatkan kognitif anak usia dini melalui pengembangan media cube learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1834–1845. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1824>
- Lilianti, L., Rohmiati, R., Adam, A., Hermanto, H., Risnajayanti, R., & Salma, S. (2023). Mengoptimalkan pembentukan karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1676–1684. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4189>
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran literasi digital dalam mendukung perkembangan anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Murtidi, A. T., & Iskandar, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran kartu domino berbasis team games tournament untuk meningkatkan civic literacy siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1257–1266. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10593>
- Nasution, I. D., Rozi, F., Lubis, W., Rangkuti, I., & Ananda, L. J. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis smart maze game pada tema 9 subtema 3 kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(4), 813–813. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i4.50927>
- Nasywa, N. M., Wardhani, J. D., & Nuraini, F. (2025). Pengaruh eksperiensial learning berbasis alam terhadap fokus anak dalam pembelajaran. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 185–196. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1152>
- Oktaviani, D. A., & Dimiyati, D. (2021). Penerapan PAUD holistik integratif pada masa pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1870–1882. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.995>
- Permana, D., Rahman, A., Wildan, D., Harsing, & Hasanah, A. (2025). Landasan teori pendidikan karakter dalam perspektif teori perkembangan moral, kognitif, dan sosial. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 7(2), 215–223. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v7i2.355>



- Purwanti, E., Siroj, S. A., Fitriani, D. A., & Nurjamilah, M. (2025). Meningkatkan pendidikan agama Islam melalui joyful learning: Implementasi dan tantangan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Islam An-Nida*, 13(2), 98–109. <https://doi.org/10.30999/an-nida.v13i2.3568>
- Rahmi, A., & Maemonah, M. (2023). Implikasi seni dalam bermain alat musik drum pada anak usia dini. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 6(2), 83–95. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v6i2.23302>
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). Pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259–271. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202>
- Sabono, R. E., Nirahua, J., & Sapulete, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan penguasaan materi alat-alat optik. *Physikos*, 2(1), 9–19. <https://doi.org/10.30598/physikos.2.1.9308>
- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur keefektifan teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1), 24–39. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151>
- Simbolon, S., & Sapri, S. (2022). Analisis kebutuhan siswa akan android-based learning sebagai media pembelajaran interaktif materi bangun ruang. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4322–4330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2821>
- Suhendi, A., Purwarno, P., & Chairani, S. (2021). Constructivism-based teaching and learning in Indonesian education. *KnE Social Sciences*, 76–89. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i4.8668>
- Sulasteri, S., Asmuliana, A., Angriani, A. D., & Nur, F. (2021). Pengembangan media pembelajaran game Dungeon of Math Matter berbasis Adobe Flash untuk kelas VII. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2). <https://doi.org/10.21831/pythagoras.v16i2.39447>
- Sunandari, S., Maharani, A. S., Nartika, N., Yulianti, C., & Esasaputra, A. (2023). Perkembangan era digital terhadap pentingnya pendidikan karakter anak sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(4), 12005–12009. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2161>
- Taufiq, L. W. (2022). Implementasi media rubar untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Bina Kalam. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 8(2), 111–111. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v8i2.39632>
- Utomo, D. A. P. (2020). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa tentang ciri-ciri bangun datar melalui media audio visual dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning kelas II SD Negeri 2 Semagarduwur. *Dimensi Pendidikan*, 16(2). <https://doi.org/10.26877/dm.v16i2.7364>
- Wijaya, K., Nasution, M. M. R., Al-Fattah, M. A. W., Umrodi, U., & Huwaida, J. (2023). Inovasi pembelajaran PAI bagi anak usia dini berdasarkan nilai pendidikan Finlandia menurut Timothy D. Walker. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6195–6208. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5240>