



Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Ape Maze Geometri pada Anak Usia Dini

Syamsul Muarif^{1*}, Siti Khoirumaroh², Asri Widiatsih³

^{1,2,3} Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

*Corresponding author: syamsulmuarif702@gmail.com

Abstract: Cognitive development is significant to be optimized in early childhood, one of which is mathematics, including understanding geometric shapes. Math helps children understand the world around them, improve problem-solving skills, and prepare them for future math learning. This study aims to find out whether APE Maze Geometry can improve the ability to recognize geometric shapes. This research uses Classroom Action Research or PTK. The subjects of this study are students from Kindergarten A Pertiwi 37 Kaligondo Banyuwangi, which totals 18 children. The data collection procedures used in this study are observation techniques and documentation. The results of the study showed a percentage increase during the pre-cycle phase, and after the implementation of class actions, showed an increase. Based on the results of observation, it was known that there were 2 children (11.1%) who had BSH and BSB criteria in the pre-cycle stage, but after the first cycle action was carried out, the number increased to 10 children (55.5%), and even higher to 17 children (94.4%) in the second cycle which shows that some children have reached the BSH criteria. This study shows that children's understanding of geometry concepts can be improved through the use of APE Maze Geometry.

Keywords: ape Maze; Getting to know geometric shapes; Early Childhood

Abstrak: Perkembangan kognitif sangat penting dioptimalkan pada anak usia dini, salah satunya matematika tentang pemahaman bentuk geometri. Matematika membantu anak memahami dunia sekitar mereka, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan mempersiapkan mereka untuk pembelajaran matematika di masa depan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Apakah melalui APE Maze Geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Subjek penelitian ini adalah para siswa dari TK A Pertiwi 37 Kaligondo Banyuwangi yang berjumlah 18 anak. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh persentase kenaikan selama fase pra-siklus dan sesudah dilaksanakannya tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa terdapat 2 anak (11,1%) yang berkriteria BSH dan BSB pada tahap pra siklus, namun setelah tindakan siklus I dilaksanakan jumlah tersebut meningkat menjadi 10 anak (55,5%), dan bahkan lebih tinggi lagi menjadi 17 anak (94,4%) di siklus II yang menunjukkan bahwa sebagian anak telah mencapai kriteria BSH. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap konsep geometri dapat ditingkatkan melalui penggunaan APE Maze Geometri.

Kata kunci: ape Maze; mengenal bentuk geometri; anak usia dini

Copyright (c) 2024 The Authors. This is an open-access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Received: 21-05-2025

Revised: 27-05-2025

Accepted: 28-05-2025

Published: 03-06-2025

PENDAHULUAN

Permainan merupakan hal yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan belajar, baik berupa alat maupun hal lain yang dapat digunakan untuk bersenang-senang (Yuniasih

Y. L., 2023)., Permainan harus dilihat sebagai latihan untuk aktitas yang sangat vital bagi kehidupan dewasa di masa yang akan datang (Imroatun, 2016). Menurut Ralbi dalam Mulyani (2019), permainan adalah sebuah aktivitas yang mengikuti aturan-aturan dan kadang-kadang bisa berubah menjadi kompetisi. Selain itu, menurut Ruswand dalam Hayati (2021)permainan adalah aktivitas yang memberikan pembelajaran bagi para pemainnya.

Bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan belajar anak usia dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang ramah anak. Anak-anak tidak hanya belajar melalui pengajaran langsung, tetapi juga melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan teman sebaya mereka. Bermain sambil belajar menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, yang secara alami memotivasi anak-anak untuk belajar lebih banyak, dengan memadukan konsep pembelajaran kreatif dalam suasana bermain, anak-anak dapat lebih aktif dan antusias dalam menyerap pengetahuan. Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan sekitar, yang pada akhirnya akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Limbong, 2024).

Pembelajaran geometri sering kali menghadapi tantangan, terutama dalam hal menarik minat anak untuk belajar melalui cara yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Yennizar N1, 2025). Guru harus bisa merancang media yang sesuai dengan minat dan tahap perkembangan anak dalam pembelajaran geometri. Media ini tidak hanya membantu anak memahami bentuk-bentuk dasar secara visual tetapi juga memberikan kesempatan untuk bereksplorasi secara aktif melalui manipulasi objek. Guru sebagai fasilitator memiliki peran strategis dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan anak dan kurikulum yang berlaku (Yuliani, 2025).

Permainan *Maze* adalah sebuah permainan yang diciptakan oleh pengajar. *Maze* adalah sebuah permainan yang mudah dengan tujuan untuk menemukan jalur yang tepat dan mencapai target tertentu (Reka Zahara, 2019). *Maze* adalah kata asal bahasa Inggris yang memiliki arti membingungkan. *Maze* dapat juga diartikan sebagai suatu permainan dengan jalan sempit yang berkelok-kelok dan berbelok-belok, di mana ada juga jalan yang buntu. Permainan *Maze* ini juga bisa meningkatkan aspek perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif (Mulianah, 2017). Selain meningkatkan

kognitif anak, diharapkan permainan *Maze* ini juga dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional, bahasa, moral, dan fisik motorik anak.

Kemampuan kognitif anak sangat penting untuk memperluas pemahaman tentang hal-hal yang dilihat, didengar, dan dirasakan oleh panca inderanya. Kognitif adalah salah satu aspek yang paling penting dalam pertumbuhan anak (Amalia, 2018). Pertumbuhan kognitif pada anak usia dini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya, memungkinkan anak memperluas wawasannya (Meuthia, 2021).

Kenyataan yang terjadi di kelas A TK Pertiwi 37 Kaligondo pada kelompok usia 4-5 tahun bahwa kemampuan anak yang mengetahui maupun mengidentifikasi bentuk geometri masih kurang karena hanya 13 anak dari 18 jumlah anak masih ada yang belum tahu mengenai bentuk-bentuk geometri, tidak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri. Dengan maju satu-satu ke depan masih banyak anak yang kurang bisa membedakan antara lingkaran, persegi, persegi panjang, dan segitiga. Guru pun jarang memberikan pembelajaran pengenalan bentuk-bentuk geometri. Anak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran yang monoton menggunakan LKS dan papan, buku tulis sebagai media pembelajaran yang dipakai oleh guru sebagai pengantar proses pembelajaran masih sedikit bahkan sangat jarang banget menggunakan APE. Kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas-tugas yang melibatkan bentuk geometri masih rendah.

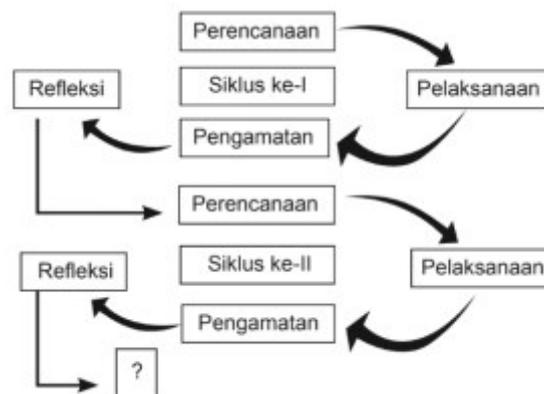
Dalam mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya penyelesaian yang tepat dalam penggunaan media pembelajaran dan kegiatan mengenal bentuk geometri yang menarik dan menyenangkan bagi anak agar tidak merasa bosan, salah satunya dengan menggunakan APE dalam proses pembelajaran. Penggunaan APE dapat membantu anak usia dini menjadi lebih mahir dalam mengidentifikasi bentuk geometri. Seperti yang telah ditunjukkan dalam banyak penelitian sebelumnya, penggunaan APE secara efektif dapat meningkatkan kapasitas seseorang untuk mengidentifikasi bentuk geometris. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Palupi, 2024) bahwa terjadi peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengenal bentuk-bentuk Geometri menggunakan Alat Pembelajaran Edukatif (APE) Papan Geometris.

Berdasarkan permasalahan di atas maka kurangnya sumber belajar dan pengajaran yang terlalu kaku sehingga anak tidak mempunyai kebebasan untuk mendalami dan memilih aktivitas yang menantang mentalnya menjadi salah satu faktor penyebab

buruknya kemampuan kognitif anak ketika belajar mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris. Model dan materi pembelajaran yang menyertakan anak dalam proses pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keterampilan geometri anak. Sejalan dengan penelitian terdahulu (Safira, 2018) bahwa penggunaan permainan *Maze Geometri* adalah salah satu cara yang bertujuan untuk peningkatan keterampilan kognitif anak usia dini, khususnya dalam bidang geometri. Dengan mengajak mereka memecahkan masalah melalui berpikir aktif, anak dapat belajar memecahkan masalah secara sederhana dengan mencari pola atau solusi dalam permainan tersebut. Anak-anak dapat bermain dan belajar membedakan berbagai bentuk geometris dengan menggunakan media ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. PTK merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yakni *Classroom Action Research (CAR)* yang dapat diartikan sebagai kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas (Arikunto, 2021).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Arikunto dkk., (2021:42)

- a. Tahap Perencanaan
 1. Guru membuat RPPH
 2. Membuat lembar observasi untuk menganalisis proses pembelajaran TK A Pertiwi 37 Kaligondo dengan menggunakan media APE *Maze Geometri*.
 3. Membuat hasil analisis terkait proses pembelajaran menggunakan APE *Maze Geometri*, untuk melihat apakah siswa TK Pertiwi 37 Kaligondo dalam proses pembelajaran menggunakan media tersebut ada

peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan menganalisis hasil belajar siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini siswa beserta guru melaksanakan pembelajaran menggunakan APE *Maze* Geometri sesuai dengan prosedur pembelajaran menggunakan APE yang sesuai dengan prosedur yang berlaku.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terkait pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan para siswa menggunakan APE *Maze* Geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif (mengenal bentuk geometri) siswa. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data dan informasi dari beberapa sumber untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran menggunakan APE *Maze* Geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri siswa TK A Pertiwi 37 Kaligongo Banyuwangi.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan yang mengolah secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa. Peneliti merefleksikan capaian hasil siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan APE *Maze* geometri. Selain itu, peneliti merumuskan keberhasilan maupun kekurangannya untuk di tindak lanjuti dengan langkah-langkah program berikutnya berupa penyempurnaan dan pengembangan.

Subjek penelitian ini adalah para siswa dari TK A Pertiwi 37 Kaligondo Banyuwangi yang berjumlah 18 anak, dimana siswa laki-laki sebanyak 6 dan siswa perempuan sebanyak 12 dengan objek kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui APE *Maze* Geometri. Dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat beberapa prosedur atau tahapan yang perlu diperhatikan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis data secara kualitatif dan kuantitatif analisis. Data secara kualitatif yaitu dari hasil observasi, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran geometri dengan menggunakan APE *Maze* Geometri dan hasilnya ditulis dalam bentuk dekripsi. Sedangkan analisis secara

kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh setiap tindakan yang dilakukan.

Dalam penelitian ini keikutsertaan peneliti dan perannya dalam pengamat sebagai partisipasi moderat, dimana peneliti mengamati orang/objek yang diamati sambil ia terlibat dalam sebagian kegiatan yang di amati. Pada suasana ini, terdapat keseimbangan peneliti sebagai orang luar (yang mengamati) dan sebagai orang dalam yang terlibat dalam kegiatan yang diamati.

Tabel 1. Kisi-kisi variabel dan indicator observasi anak

Variable	Capaian perkembangan	Indikator
Mengenal bentuk geometri	Menyebutkan 4 bentuk geometri	Anak dapat menyebutkan 4 bentuk geometri
	Mengelompokkan 4 bentuk geometri	Anak dapat mengelompokkan 4 bentuk geometri

Tabel 2. Indikator Pencapaian Mengenai Bentuk Geometri

No.	Indikator	Deskripsi	Skor	Kriteria
A	Menyebutkan bentuk geometri	Anak dapat menyebutkan 3 atau lebih bentuk geometri tanpa bantuan guru	4	BSB
		Anak dapat menyebutkan 3 bentuk geometri dengan bantuan guru	3	BSH
		Anak dapat menyebutkan 1-2 bentuk geometri tanpa bantuan guru	2	MB
		Anak tidak dapat menyebutkan bentuk geometri	1	BB
B	Mengelompokkan bentuk geometri	Anak dapat mengelompokkan 3 atau lebih bentuk geometri tanpa bantuan guru	4	BSB
		Anak dapat mengelompokkan 3 bentuk geometri dengan bantuan guru	3	BSH
		Anak dapat mengelompokkan 1-2 bentuk geometri tanpa bantuan guru	2	MB
		Anak tidak dapat mengelompokkan bentuk geometri	1	BB

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

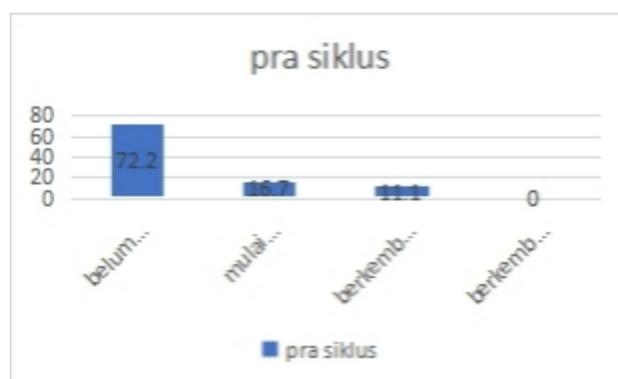
Pra siklus

Dengan menggunakan prosedur pengumpulan data menggunakan lembar observasi, peneliti mencatat temuannya pada penelitian pra siklus tentang pengenalan bentuk geometri. Keterampilan anak dalam mengorganisasikan bentuk geometri dengan menggunakan APE *Maze* Geometri dan menyebutkan nama dari bentuk geometri menjadi indikator yang akan dinilai. Stimulus yang diberikan untuk memahami tingkat pengenalan pada kelompok A dilakukan sebelum dan setelah pelaksanaan. Observasi pra tindakan bertopik transportasi darat, sub topik kereta api. Keadaan awal saat pra-siklus masih terlalu memprihatinkan karena anak tidak dapat mengutarakan bentuk geometri. Apabila anak diperlihatkan suatu bangun persegi, maka anak akan mengatakan kotak. Kemudian, jika anak ditunjukkan bangun yang berbentuk lingkaran maka anak akan menjawab bundar. Oleh karena itu, anak belum bisa menyebutkan bentuk geometri dengan tepat. Berikut hasil dari pengetahuan sebelumnya dalam mengetahui bentuk geometri dengan memakai lembar observasi:

Tabel 3. Persentase Keberhasilan Pra Siklus

BSB		BSH		MB		BB	
f	%	f	%	F	%	f	%
0	0%	2	11,1%	3	16,7%	13	72,2%

Grafik di bawah ini menunjukkan persentase yang telah dicapai kelompok A pada pra-siklus untuk mengidentifikasi atau mengenal bentuk geometri menggunakan APE *Maze* Geometri:



Gambar 2. Grafik presentase pra siklus

Terlihat dari tabel 3. bahwa dari 18 anak yang sedang menjalani pra tindakan diketahui sebesar 72,2 % atau 13 anak yang berkriteria BB, 16,7% atau 3 anak yang berkriteria MB, dan 11,1% atau 2 anak yang berkriteria BSH, tetapi masih belum ada (0%) anak yang berkriteria BSB. Pendekatan pendidikan yang menggunakan teknik ceramah dan media yang membosankan dalam mengajarkan bentuk geometri menjadi penyebab kurangnya pengenalan bentuk geometri pada anak. Pendekatan ini juga membuat anak kurang tertarik dan fokus belajar. Berlandaskan pada hasil temuan refleksi pembelajaran pra siklus, peneliti membuat kegiatan pembelajaran siklus I dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan pengenalan bentuk geometri anak yaitu melalui pemanfaatan *APE Maze Geometri*. Berikan anak empat bintang jika mereka bermain bagus untuk menginspirasi mereka. Mengajari anak-anak melalui *APE Maze Geometri* dan menawarkan insentif bintang empat diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu mereka, meningkatkan fokus dan dorongan untuk bermain sambil belajar agar mencapai indikator yang ditetapkan.

Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan segala sesuatu sebelum melakukan penelitian tindakan kelas dan pengembangan. Siklus I dilaksanakan pada 2X pertemuan. Kegiatan yang lakukan peneliti antara lain:

1. Peneliti menyusun RPPH atas kesepakatan dengan guru kelas
2. Mempersiapkan *APE Maze Geometri*
3. Mempersiapkan lembar kerja anak
4. Menyiapkan lembar observasi siswa

b. Tindakan

Siklus I dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan dengan topik diriku, sub topik anggota tubuh.

Aktivitas awal, dilakukan dengan mengucapkan salam, bertanya kabar, berdoa, mencatat kehadiran siswa, dan dilanjutkan ice breaking. Selain itu, kegiatan juga diselingi tanya jawab yang berkaitan dengan topik. Kemudian Anak juga dilatih untuk memperhatikan penjelasan topik tersebut.

Aktivitas inti, peneliti melaksanakan kegiatan dialog terkait bagian tubuh. Peneliti menanyai apa saja ditubuh kita, anak-anak “menjawab, kepala, tangan, perut, kaki”. Kemudian peneliti bertanya “anak-anak apa gunanya tangan”, anak-

anak menjawab untuk memegang, ada yang menjawab untuk menulis, ada yang menjawab untuk makan, peneliti bertanya kalau kaki gunanya untuk apa, “anak-anak menjawab untuk berjalan, peneliti bertanya, selain untuk berjalan gunanya untuk apa lagi, anak-anak menjawab untuk lari. Sesudah mendengar jawaban anak-anak lalu peneliti memperlihatkan gambar pola bentuk geometri (lingkaran dan persegi), peneliti menjelaskan dengan memegang gambar pola bentuk geometri, ini bentuknya apa ya? mereka menjawab bentuk lingkaran kurang lebih gambar lingkaran ini seperti apa yang ada ditubuh kita? Ada yang menjawab bulat. Peneliti menerangkan, “ini bentuk lingkaran, coba ikuti bu guru, “lingkaran” mereka menjawab lingkaran. Lalu peneliti juga menerangkan “bentuk lingkaran tergolong bentuk geometri, bentuk geometri itu ada segitiga mirip rok yang digunakan anak perempuan, lingkaran seperti kepala, persegi panjang seperti dengan kaki, persegi mirip dengan badan.

Peneliti menjelaskan lebih detail lagi. Guru menjelaskan bentuk geometrinya ada lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi panjang, sekarang tugasnya anak-anak menggunting bentuk geometri. Selanjutnya anak mengelompokkan bentuk geometri yang sama kemudian anak-anak menempelkan pada kertas hvs, bentuk segitiga untuk anak perempuan digunakan sebagai rok, sedangkan untuk anak-anak laki-laki menggunakan bentuk persegi panjang sebagai celananya, kemudian anak-anak bisa menambahkan sepatunya, bisa kan anak-anak? “Bisa bu, setelah itu boleh dikerjakan ya”. Selepas usai menyelesaikan tugas dan maju kedepan untuk dikumpulkan.

Setelah itu, peneliti mengenalkan APE *Maze* Geometri. Kemudian anak membentuk lingkaran dan anak-anak sangat senang. Guru menjelaskan ini bentuknya ada persegi, segitiga, lingkaran, persegi panjang. Guru menjelaskan cara penggunaan, Bu guru kasih tau ya cara bermainnya, nanti anak-anak mengelompokkan sesuai bentuknya ya? Iya bu. Kemudian peneliti memberikan kesempatan anak-anak bermain.

Aktivitas terakhir, pelaksanaan evaluasi atas aktivitas yang telah dilaksanakan oleh guru di hari itu. Kemudian bertanya terkait anggapan selama sekolah. Lalu menyampaikan nasihat, bersiap-siap pulang, berdoa, serta salam.

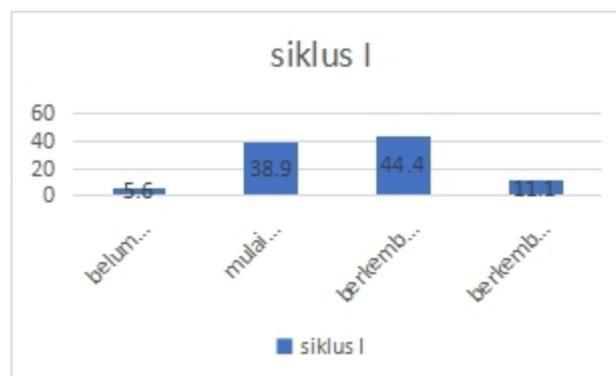
c. Pengamatan

Hasil pengamatan pertemuan 1 pada hari selasa, 16 Juli 2024 bertopik diriku sub topik anggota tubuh dan pertemuan 2 pada hari rabu, 17 Juli 2024 bertopik diriku sub topik bagian-bagian tubuh (kepala, badan, tangan). Pengamatan awal ini dilaksanakan untuk mengetahui kegiatan anak-anak menggunakan APE *Maze Geometri* dengan tujuan agar dapat meningkatkan pengenalan mereka terhadap bentuk geometri. Peneliti merancang instrumen observasi sebagai alat yang digunakan untuk memudahkan pelaksanaan observasi (pengamatan).

Tabel 4. Presentase keberhasilan siklus I

BSB		BSH		MB		BB	
f	%	F	%	f	%	F	%
2	11,1%	8	44,4%	7	38,9%	1	5,6%

Grafik di bawah ini menunjukkan persentase yang telah dicapai kelompok A pada siklus I untuk mengidentifikasi atau mengenal bentuk geometri menggunakan APE *Maze Geometri*:



Gambar 3. grafik presentase siklus I

d. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilaksanakan dalam rangka menilai tingkat kemajuan perkembangan kelompok A dalam hal pengenalan bentuk geometri dengan menggunakan APE *Maze Geometri*.

Ketika siklus I, hanya ada 1 anak yang belum berhasil dalam mencapai indikator sehingga perlu dilakukan tindakan lagi ke siklus II. Mengacu pada hasil observasi di siklus I, terdapat beberapa komponen yang menghambat anak sehingga belum bisa mencapai indikator yang telah ditentukan yaitu diantaranya:

1. Anak berebut permainan sehingga menciptakan suasana yang kurang kondusif
2. Anak kurang memahami bentuk geometri

Perbaiki pertemuan selanjutnya yaitu:

1. Guru semakin jelas dalam menjelaskan bentuk geometri, yang secara konkrit atau nyata (mencotohkan bentuk gemoetri pada lingkungan sekolah atau kelas)
2. Menambahh lagi APE dan mengubah dengan memberi warna yang yang bervariasi.

Adanya perubahan bentuk pada aktivitas menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri menggunakan APE *Maze Geometri* maka diharapkan hasil dari kegiatan siklus kedua bisa meningkat kemampuan anak dalam mengetahui bentuk geometri sesuai dengan indikator.

Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan segala sesuatunya sebelum penelitian tindakan kelas dan pengembangan. Kegiatan siklus II dilakukan pada tanggal 22 - 23 Juli 2024. Kegiatan yang dilakukan peneliti antara lain:

- 1) Peneliti menyusun RPPH atas kesepakatan dengan guru kelas
- 2) Mempersiapkan APE *Maze Geometri*
- 3) Mempersiapkan lembar kerja anak
- 4) Mempersiapkan lembar observasi siswa

b. Tindakan

Tahap ini dilaksanakan pada 2X pertemuan dengan topik lingkungan, sub topik lingkungan sekolah.

Aktivitas awal, dilakukan dengan mengucapkan salam, bertanya kabar, berdoa, mencatat kehadiran siswa, dan dilanjutkan *ice breaking*. Selain itu, kegiatan juga diselingi tanya jawab yang berkaitan dengan topik. Kemudian anak dilatih untuk memperhatikan penjelasan topik tersebut.

Aktivitas inti, peneliti melaksanakan kegiatan tanya jawab mengenai benda-benda yang ada didalam kelas. Coba sebutkan ada apa saja benda-benda didalam kelas? Ada yang menunjuk, Ada yang menjawab pintu bu, ada yang menjawab candela, terus ada yang menjawab jam dinding bu, ada yang menjawab papan tulis bu, iya pinter-pinter anak ibu, kalua pintu bentuknya seperti persegi panjang, kalua candela bentuknya seperti persegi sedangkan jam dinding seperti bentuk lingkaran,

ada satu lagi loo, bu guru menunjukkan penggaris, hayo siapa yang tau ini apa namanya? Ada menjawab penggaris iya pintar (ghea).

Peneliti menunjukkan gambar benda dengan bentuk geometri sambil mengulang kembali materi tentang bentuk-bentuk geometri. Bu guru menunjuk gambar papan tulis kira-kira bentuk ini seperti apa ya? anak-anak menjawab persegi panjang. Terus ada apa lagi yang ada digambar ini? Anak menjawab lingkaran, segitiga, persegi. Lingkaran mirip seperti apa? seperti jam dinding bu. Setelah itu peneliti menjelaskan lembar kerja yang akan dikerjakan, ini kan disini ada gambar jam dinding, anak disuruh menghubungkan gambar jam dinding dengan lingkaran, terus bingkai foto dengan persegi, gambar penggaris dengan segitiga, papan tulis dengan persegi panjang, bisa anak-anak? Bisa bu guru. Setelah selesai mengejarkan dibawa ke depan ya (sambil menyebutkan satu-satu bentuk geometri).

Setelah itu peneliti mengenalkan APE *Maze* Geometri. Kemudian anak-anak duduk membentuk lingkaran dan anak-anak sangat senang. Guru menjelaskan ini bentuknya ada persegi, segitiga, lingkaran, persegi panjang. Guru memberikan contoh cara bermain, Bu guru kasih tau ya cara bermainnya, nanti anak-anak menyebutkan dan mengelompokkan sesuai bentuknya ya? Iya bu. Kemudian anak-anak bermain secara bergantian.

Aktivitas akhir, pelaksanaan evaluasi atas aktivitas yang telah dilaksanakan oleh guru di hari itu, kemudian bertanya terkait anggapan selama sekolah. Lalu selanjutnya menyampaikan nasihat, persiapan pulang, berdoa, serta salam.

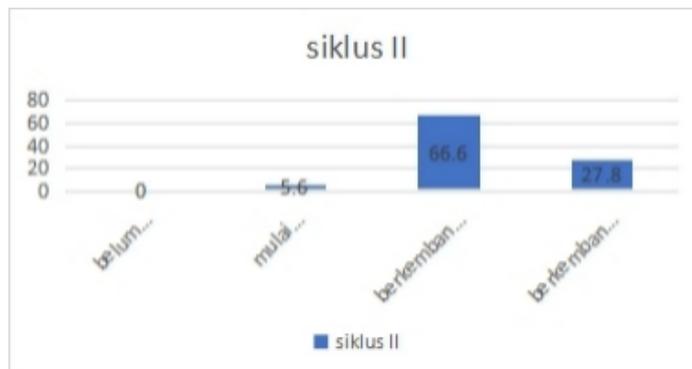
c. Pengamatan

Hasil pengamatan Siklus II dilaksanakan pada 2 kali pertemuan bertopik lingkungan, sub topik lingkungan sekolah (dalam kelas). Pengamatan ini dilaksanakan untuk mengetahui kegiatan anak-anak menggunakan APE *Maze* Geometri dengan tujuan agar dapat meningkatkan pengenalan mereka terhadap bentuk geometri. Peneliti merancang instrumen observasi sebagai alat yang digunakan untuk memudahkan pelaksanaan observasi (pengamatan). Berikut hasil presentase dari kemampuan anak dalam mengetahui bentuk geometri dengan APE *Maze* Geometri di siklus II:

Tabel 5. Presentase keberhasilan Siklus II

BSB		BSH		MB		BB	
F	%	f	%	F	%	F	%
5	27,8%	12	66,6%	1	5,6%	0	0%

Grafik di bawah ini menunjukkan persentase yang telah dicapai kelompok A pada siklus II untuk mengidentifikasi atau mengenal bentuk geometri menggunakan APE Maze Geometri:

**Gambar 4.** grafik presentase pada siklus II

d. Refleksi

Mengacu pada data hasil di tabel 11, siklus II diperoleh keterangan bahwa dari 18 anak sudah tidak terdapat anak (0%) yang berkriteria BB, 1 anak (5,6%) yang berkriteria MB, 12 anak (66,6%) yang berkriteria BSH, dan 5 anak (27,8%) yang berkriteria BSB. Jadi, penelitian ini diakhiri pada siklus II dikarenakan rata-rata skor telah memenuhi kriteria keberhasilan.

Pembahasan

Pengenalan anak terhadap bentuk geometri sudah mengalami peningkatan dan terlihat lebih baik setelah dilakukannya penelitian di siklus I serta siklus II. Oleh sebab itu, APE Maze Geometri memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain terkait berbagai bentuk dan warna geometri sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi mereka serta membuat mereka tidak bosan. Di sisi lainnya jauh berbeda karena anak-anak tampak tidak tertarik dan sibuk dengan kegiatan mereka sendiri selama dilakukan pembelajaran pra-tindakan. Berikut perbandingan antara pra siklus, siklus I, serta II di bawah ini:

Tabel 6. Perbandingan peningkatan kognitif pra siklus, siklus I, dan siklus II

Tahap	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik

	f	%	F	%	f	%	F	%
Pra siklus	13	72,2%	3	16,7%	2	11,1%	0	0%
Siklus I	1	5,6%	7	38,9%	8	44,4%	2	11,1%
Siklus II	0	0%	1	5,6%	12	66,6%	5	27,8%

Grafik di bawah ini menunjukkan hasil persentase yang dicapai dari perbandingan peningkatan di pra siklus, siklus I dan II kelompok A untuk mengidentifikasi atau mengenal bentuk geometri menggunakan APE Maze Geometri:



Gambar 5. grafik perbandingan pra siklus, siklus I, dan siklus II

Pengenalan bentuk geometri bagi anak dari pra siklus, siklus I dan II memperoleh peningkatan, terlihat pada tabel hasil penilaian perbandingan anak di pra siklus, siklus I dan II. Penilaian pada pra siklus yaitu sebesar 13 anak (72,2%) yang berkriteria BB, 3 anak (16,7%) yang berkriteria MB, 2 anak (11,1%) yang berkriteria BSH, dan tidak ada anak yang didapati berkriteria BSB (0%). Dalam siklus I hanya ada 1 anak (5,6%) yang berkriteria BB dan pada siklus selanjutnya sudah tidak ada anak yang berkriteria BB (0%). Penilaian saat siklus I terdapat 7 anak (38,9%) yang berkriteria MB sedangkan saat siklus selanjutnya hanya 1 anak (5,6%) saja yang berkriteria MB. Selepas itu, pada saat penilaian siklus I ada 8 anak (44,4%) yang berkriteria BSH sedangkan saat siklus II terjadi peningkatan sebesar 12 anak (66,6%) yang berkriteria BSH. Yang terakhir yaitu penilaian pada siklus I ada 2 anak (11,1%) yang berkriteria BSB sedangkan pada siklus II bertambah menjadi 5 anak (27,8%).

Pembahasan

Mengacu pada hasil penilaian yang dilaksanakan berdasarkan peneliti dan guru kelompok A sepanjang 4x pertemuan secara langsung yang dibagi menjadi 2 siklus. Siklus I dilakukan sebanyak 2x sedangkan siklus II juga dilaksanakan sebanyak 2x. Beberapa pertemuan tersebut memperlihatkan anak-anak di kelompok A telah meningkatkan kemampuannya dalam mengenali bentuk geometri sebagai hasil dari

kegiatan APE *Maze* Geometri. Pada aktivitas pembelajaran dalam mengetahui bentuk geometri ini awalnya cuma memakai teknik pidato dan menulis di papan tulis tanpa adanya permainan sehingga beberapa anak masih bimbang dan susah dalam mengidentifikasi aneka bentuk geometri.

Kemahiran anak dalam mengidentifikasi tiga atau lebih bangun datar yaitu segitiga, lingkaran, dan persegi atau segi empat menjadi tanda yang baik untuk meningkatkan keterampilan pengenalan bentuk geometris mereka. Anak belajar mengenal bentuk geometri secara bertahap yang dimulai dari menyebutkan, mengolongkan berbagai bentuk geometri (segitiga, lingkaran, dan persegi), serta menuturkan dan mengelompokkan aneka macam benda yang berbentuk geometri. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nabilla Tania, 2025) yang menyatakan bahwa pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan untuk pendidikan anak usia dini, dengan menyediakan bukti empiris bahwa permainan *Maze* geometri efektif meningkatkan kecerdasan visual-spasial.

Berdasarkan ide bermain sambil belajar, penelitian ini dipilih untuk mengkaji bagaimana APE *Maze* Geometri bisa memperluas pengenalan bentuk geometri pada kelompok A TK Pertiwi 37 Kaligondo. Sebelum menggunakan puzzle geometri, anak dapat melatih pengenalan bentuk geometri dengan menggambar di papan tulis tanpa memakai benda ataupun sarana lain sehingga membuat mereka kurang puas, kurang pengetahuan dan mudah jenuh. Hasil penelitian sesuai dengan penelitian (Zakiyah Ulfah, 2021) bahwa permainan *Maze* angka efektif dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

Berdasarkan hasil yang didapat, diketahui bahwa semua anak amat antusias untuk memanfaatkan APE *Maze* Geometri, terbukti dari penyebutan dan pengelompokan berbagai bentuk geometri maupun pemberian contoh benda yang bentuknya sama dengan aneka bentuk geometri yang tersedia di kelas. Anak-anak dapat meningkatkan pengenalan mereka terhadap bentuk geometri dengan menggunakan APE *Maze* Geometri yang tergolong dalam berbagai bentuk, antara lain persegi, segitiga, persegi panjang, dan lingkaran dengan warnannya yang beragam. Bentuk APE *Maze* juga membuat pembelajaran lebih menarik bagi anak-anak sehingga minat belajarnya juga akan semakin meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian (Anggil Viyantini Kuswanto, 2020) bahwa permainan *Maze* menjadi alternative pembelajaran yang menarik dalam

meningkatkan pengetahuan anak, memahami anak dapat memecahkan masalah sederhana mengenal benda menggunakan symbol-symbol saat pelaksanaan permainan.

SIMPULAN

Berlandaskan pada hasil penelitian dan pembahasan di atas, bisa disimpulkan bahwa penggunaan APE *Maze Geometri* bisa meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri bagi anak kelompok A di TK Pertiwi 37 Kaligondo. Persentase kenaikan selama fase pra-siklus dan sesudah dilaksanakannya tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan. Hasil observasi diketahui bahwa terdapat 2 anak (11,1%) yang berkriteria BSH dan BSB pada tahap pra siklus, namun setelah tindakan siklus I dilaksanakan jumlah tersebut meningkat menjadi 10 anak (55,5%), dan bahkan lebih tinggi lagi menjadi 17 anak (94,4%) di siklus II yang menunjukkan bahwa sebagian anak telah mencapai kriteria BSH dan melakukannya dengan amat baik. Hasil tersebut juga menunjukkan proses pengenalan sebagian besar anak terhadap bentuk geometri dapat ditingkatkan secara signifikan dengan APE *Maze Geometri*. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap konsep geometri dapat ditingkatkan melalui penggunaan APE *Maze Geometri* melalui strategi bermain. Untuk memberikan siswa pilihan belajar geometri yang menarik dan menyenangkan, TK Pertiwi 37 Kaligondo, Banyuwangi telah memperkenalkan APE *Maze Geometri* tersebut. Anak-anak berusia antara empat dan lima tahun dapat memperoleh manfaat dari penggunaan APE *Maze Geometri* ini sebagai alat pengajaran yang berguna untuk membantu mereka mengenali bentuk geometri. Guru diharapkan bisa kreatif mengembangkan media dan strategi pembelajaran agar dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah dan para guru di TK Pertiwi 37 Kaligondo, Banyuwangi yang telah banyak membantu peneliti untuk memperoleh data. Semoga hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan untuk peningkatan pembelajaran di TK Pertiwi 37 Kaligondo khususnya dan lembaga PAUD pada umumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alnisya Dwi Febriel, H. Y. (2023). Analisis Penggunaan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Innovative*, 1-14.
- Amalia, E. R. (2018). Effective learning activities to improve early childhood cognitive development. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 103-111.

- Hayati, S. N. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *GENERASI EMAS (Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini)* 4 (1), 52-64.
- Imroatun. (2016). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Utama Anak. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 40–48.
- Meuthia, N. (. (2021). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUDIA*, 10(2), 354-363.
- Mulianah. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 82-89.
- Mulyani. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain . 13-24.
- Palupi, D. (2024). Meningkatkan Pemahaman Mengenai Bentuk-Bentuk Geometri Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Geometris TK Pertiwi Kota Pangkalpinang. *Refleksi*, 1(2), 148-153.
- Reka Zahara, L. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Kamal Dusun VI Lau Dendang Kec. Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019*. Sumatera Utara: UIN.
- Yuniasih, Y. L. (2023). Permainan *Maze* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 64-71.
- Nabilla Tania, A. K. (2025). Analisis Korelasional Tentang Hubungan Antara Kegiatan Bermain *Maze* Geometri Dengan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Lentera Anak volume 6 (1)*, 99-120.
- Zakiah Ulfah, A. R. (2021). Efektivitas Permainan *Maze* Angka dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Borneojournalofprimaryeducation-Vol. 1 No.2*, 103-114.
- Limbong, C. Y. (2024). Bermain Sambil Belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak. *KIDDO: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 521-530.
- Safira, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri Melalui *Maze* Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal AUDHI, Vol. 1, No. 1*, 1-9.
- Yennizar N1, D. K. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Bentuk Geometri Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan Vol. 07, No. 1*, 289-292.
- Yuliani, N. &. (2025). Media Kreatif untuk Pengenalan Geometri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 14(2)*, 123-135.