

Media Balok: Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Usia Dini

Dina Faidatul Kamilah¹, Rohmalina², Syah Khalif Alam³

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

¹ dinafaidatul@gmail.com, ² rohmalina@ikipsiliwangi.ac.id, ³ khalif@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 21/05/2026; Direvisi: 31/05/2026; Disetujui: 20/07/2026

ABSTRAK
Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri belum tercapai secara optimal. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat monoton dan masih menggunakan lembar kerja anak. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak maka diperlukan media pembelajaran yang menarik, asik dan menyenangkan bagi anak salah satunya dengan menggunakan media balok. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak kelompok B dengan memanfaatkan media balok. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Nurul Iman yang terdiri dari 15 anak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kurt Lewin dimana terdiri dari empat komponen kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi. Teknis analisis data yaitu menggunakan analisis kuantitatif dengan disajikan dalam bentuk presentase. Sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan di kelompok B dapat disimpulkan bahwa melalui bermain menggunakan media balok dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase yaitu: pada prasiklus 0% pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, kemudian pada Siklus I terdapat 33% anak yang masuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan, lalu pada Siklus II terdapat sebanyak 80% anak yang masuk kedalam kategori berkembang sangat baik.

ABSTRACT
Children's ability to recognize geometric shapes has not yet developed optimally due to the use of monotonous teaching methods and the continued reliance on children's worksheets. Therefore, engaging and enjoyable learning media are needed to support children's understanding of geometry concepts, one of which is block media. This study aimed to improve the ability of children in Group B to recognize geometric shapes through the use of block media. The participants were 15 children in Group B at RA Nurul Iman. The study employed classroom action research using the Kurt Lewin model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. Data were collected through classroom observations and analyzed quantitatively using percentage-based descriptive analysis. The findings indicated that the use of block media improved children's ability to recognize geometric shapes. In the pre-cycle, none of the children (0%) reached the categories of Developing as Expected or Developing Very Well. In Cycle I, 33% of the children achieved the Developing as Expected category. By Cycle II, 80% of the children had reached the Developing Very Well category. These findings demonstrate that block media effectively enhance young children's ability to recognize geometric shapes.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini yaitu belajar melewati aktivitas bermain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rohmalina (dalam Hermalasari et al., 2022) tantangan untuk guru PAUD adalah menyajikan pembelajaran yang kreatif, inovatif, cerdas, dan menyenangkan yang pada akhirnya dunia bermain yang merupakan bagian penting dari kehidupan anak usia dini tetap terjaga. Anak-anak merasa senang saat belar-

jar, tetapi tetap mendapatkan inti pembelajaran yang tersimpan bagaikan sikap teladan dan kebiasaan. Anak lebih mudah menyerap informasi melalui kegiatan bermain dan melakukan eksplorasi di lingkungan sekitarnya, dengan begitu anak dapat menggali pengetahuan melalui apa yang ia alami sendiri. Selain menjadi aktivitas yang menyenangkan, bermain juga dapat menghasilkan karya, melibatkan manipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain, dan membawa pengalaman baru (Dewi, 2019). Dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan salah satunya yaitu perkembangan kognitif. Menurut Wisman (2020), teori kognitif mencakup aktivitas mental yang disadari seperti berpikir, mengetahui, memahami, serta aspek-aspek mental seperti sikap, keyakinan, dan harapan, yang kemudian menjadi faktor penentu dalam perilaku seseorang. Tahap perkembangan menurut Piaget (dalam Aisyah, 2020) terbagi menjadi empat tingkat perkembangan kemampuan berpikir dan pengembangan pengetahuan kognitif, yaitu sensorimotor, pra-operasional kongkrit, operasional kongkrit, dan operasional formal.

Selain memiliki beberapa tingkat perkembangan, perkembangan kognitif juga terdiri dari beberapa sub indikator kemampuan, salah satunya kemampuan mengenal bentuk geometri yang termasuk pada salah satu komponen penting yang perlu di asah dan di stimulus. Seperti yang dipaparkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009 dalam aspek kognitif di sebutkan anak mampu mengetahui bentuk geometri yang masuk dalam indikator yaitu : anak bisa menyebutkan bentuk-bentuk geometri serta anak bisa mengelompokkan bentuk-bentuk geometri dan disesuaikan dengan usia anak. Bentuk geometri menurut Soewardi (dalam Nurman, 2022) secara prinsipil, terdapat tiga bentuk dasar, yaitu: lingkaran, segitiga, dan segiempat. Dari ketiga bentuk dasar ini, dapat menghasilkan berbagai bentuk yang tak terbatas, seperti poligon (segi banyak), termasuk: segilima (pentagonal), segienam (heksagonal), segitujuh (heptagonal), segidelapan (oktagonal), segisembilan (nonagonal), dan seterusnya. Biasanya guru mengajarkan geometri hanya dengan menggunakan gambar yang ditunjukkan di depan anak-anak dan terkadang guru tidak mengenalkan bentuk-bentuk tersebut secara kompleks, sehingga hal tersebut dirasa kurang menarik dan monoton. Anak-anak pun kurang memperhatikan dan fokusnya menjadi mudah teralihkan.

Dalam konteks ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi sangat penting untuk menarik minat anak-anak dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep geometri. Sejalan dengan hal tersebut, pemahaman akan pentingnya pembelajaran kognitif pada anak usia dini mendorong peneliti untuk mengamati perkembangan aspek kognitif di salah satu lembaga pendidikan. Hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap beberapa anak yang mengikuti pembelajaran di kelas B RA Nurul iman ditemukan bahwa anak-anak cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan anak sedikit kesulitan dalam mengingat dan mengenal bentuk geometri, sehingga guru diharuskan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pemilihan model pembelajaran, metode, dan strategi yang tepat serta penggunaan media interaktif merupakan kunci untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar anak dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Selain itu, peran media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga tidak kalah pentingnya. Media berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke pengguna, yang bertujuan untuk mengasah pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta kepedulian anak agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan. Selain itu pengertian media menurut National Education Association (NEA) (dalam Nurhayati & Rohmalina, 2020) yaitu bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatan lainnya.

Penggunaan media permainan edukatif diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya,

oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan anak harus disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya peningkatan minat belajar anak dapat dilakukan dengan berbagai cara dan dengan menggunakan berbagai media, salah satunya yaitu dengan media balok. Hal ini dikarenakan supaya meningkatnya kemahiran anak dalam mengenal bentuk geometri harus diberikan banyak permainan edukatif yang berfokus pada bentuk-bentuk geometri dan cara yang digunakannya harus efektif dan menyenangkan. Anak akan merasa senang jika ia diberikan permainan yang menarik terutama dari warna dan bentuk yang beragam juga unik, sehingga kemampuan berpikirnya pun akan berkembang karena anak mampu membuat bentuk konstruksi yang sederhana sampai dengan bentuk yang rumit.

Oleh karena itu, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di dalam kelas menjadi hal yang sangat penting. Suasana pembelajaran di dalam kelas sangatlah berpengaruh pada minat dan semangat belajar anak maka diperlukan suasana yang asik dan menyenangkan. pembelajaran harus aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dimana guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam untuk memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik (Asari et al., 2021). Untuk menciptakan suasana belajar di dalam kelas yang asik dan menyenangkan dalam mengenal bentuk geometri, pemanfaatan media balok bisa menjadi upaya meningkatkan kemampuan mengenal balok pada anak tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Shunhaji & Fadiyah (2020) yang menyatakan bahwa media balok bukan hanya mainan biasa, tapi alat bantu yang bermanfaat untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak. Dalam proses pembelajaran, media balok berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas dimana anak-anak dapat berkreasi membangun berbagai bentuk dengan balok, yang membantu melatih kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, dan imajinasi mereka. Selain itu balok juga mampu mengembangkan motorik halus dan kasar seperti aktivitas menyusun balok melatih kekuatan dan koordinasi tangan serta jari-jari anak (motorik halus), serta melatih keseimbangan dan koordinasi tubuh mereka (motorik kasar). Melalui media balok, anak mampu mempelajari konsep matematika geometri dimana anak-anak mengenal berbagai bentuk geometri seperti lingkaran, silinder, segiempat, segitiga, dan lainnya.

Lebih dari sekadar bermain, balok dapat membantu anak usia dini berkembang dengan cara yang menyenangkan. Media edukatif ini merangsang kemampuan berpikir dan keterampilan mereka. Oleh karena itu, penting bagi penyelenggaraan pendidikan anak untuk disesuaikan dengan tahapan perkembangan mereka. Dengan begitu, permainan edukatif seperti balok dapat membantu anak mencapai potensinya secara optimal. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Andriyani (2015) untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dapat dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional gotri legendri dikarenakan dalam kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional gotri legendri, anak-anak mendapatkan kesempatan langsung untuk menyebutkan bentuk geometri dan membentuk pola lantai. Pembelajaran ini merangsang pemikiran anak untuk memecahkan masalah dan menemukan jawaban secara mandiri. Melalui pengalaman langsung tersebut, pemahaman anak dalam mengenali dan menyebutkan bentuk geometri dapat menjadi optimal. Dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal geometri juga dapat dilakukan dengan menggunakan pembelajaran *project based learning* sebagaimana yang disampaikan oleh Hasni & Amanda (2022) bahwa jika pendekatan proyek menunjukkan dampak signifikan dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan visual anak. Model pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan dalam pengembangan keterampilan geometri pada anak usia dini. Prinsip pelaksanaannya menekankan pada keterlibatan aktif anak, dengan memberikan kebebasan ke-

pada mereka untuk mengeksplorasi keterampilan mereka melalui proyek-proyek. Melalui proyek-proyek ini, anak-anak didorong untuk mengenali dan menginterpretasikan bentuk geometris dari benda-benda yang mereka temui di sekitar mereka. Maka dari itu, penelitian ini akan menggunakan media balok untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri.

Meskipun penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri sudah banyak dilakukan tetapi penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri menggunakan media balok pada anak kelompok B masih jarang ditemui. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media balok terhadap kemampuan mengenal geometri pada anak kelompok B RA Nurul Iman.

METODOLOGI

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen kegiatan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Menurut Arikunto (dalam Rahayu & Heryani, 2019) Penelitian Tindakan kelas adalah bentuk refleksi terhadap proses pembelajaran yang disengaja dan terjadi secara bersamaan. Tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah untuk melakukan koreksi dan meraih praktik pembelajaran di kelas secara bergantian.

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelas B di RA Nurul Iman yang terdiri dari 15 anak. Dipilih di RA Nurul Iman karena masih terdapat beberapa anak yang belum memahami mengenai geometri. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Teknis analisis data pada observasi ini yaitu menggunakan analisis kuantitatif dengan disajikan dalam bentuk persentase. Peneliti memfokuskan pada satu indikator dan penelitian ini dianggap berhasil jika terdapat peningkatan kemampuan dalam membedakan bentuk geometri., indikator ini bertujuan untuk mengukur kemampuan anak dalam membedakan satu bentuk geometri dengan bentuk geometri yang lain. Peningkatan kemampuan dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase setiap aspek kemampuan yang diamati, yaitu jika 80% dari total anak menunjukkan indikator dalam kategori sangat baik.

Adapun indikator keberhasilan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini adalah sebesar 80%, menggunakan kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB) adapun kriteria penilaian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Tabel Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria
0%-25%	Belum Berkembang (BB)
26%-50%	Mulai Berkembang (MB)
51%-75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
76%- 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Untuk mengetahui nilai peningkatan pada penelitian ini, dapat dicari dari hasil yang diperoleh dari data sebelum dan sesudah dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Gambar 1 Rumus Presentase

Keterangan :

P : Angka Persentase

F : Frekuensi/Skor/ Jumlah Anak Yang Mampu

N : Jumlah Anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra siklus

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru mengajarkan bentuk-bentuk geometri menggunakan benda-benda di sekitar. Guru mengajak anak-anak untuk bersama-sama menyebutkan bentuk geometri yang dipegang oleh guru. Namun, guru mengalami kesulitan menentukan apakah semua anak benar-benar memahami bentuk geometri yang diajarkan atau hanya mengikuti teman-teman mereka, karena anak-anak terlihat bosan. Hal ini terlihat ketika seorang anak menyebutkan bentuk geometri sambil melihat temannya, yang tidak memperhatikan bentuk yang diperlihatkan oleh guru.

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 15 anak di RA Nurul Iman, Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus, sebanyak 60% anak di RA Nurul Iman dinilai belum berkembang, sementara 40% anak mulai berkembang. Tidak ada anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik. Hasil observasi pada tahap pra siklus mengenai kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di RA Nurul Iman dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Pra Siklus.

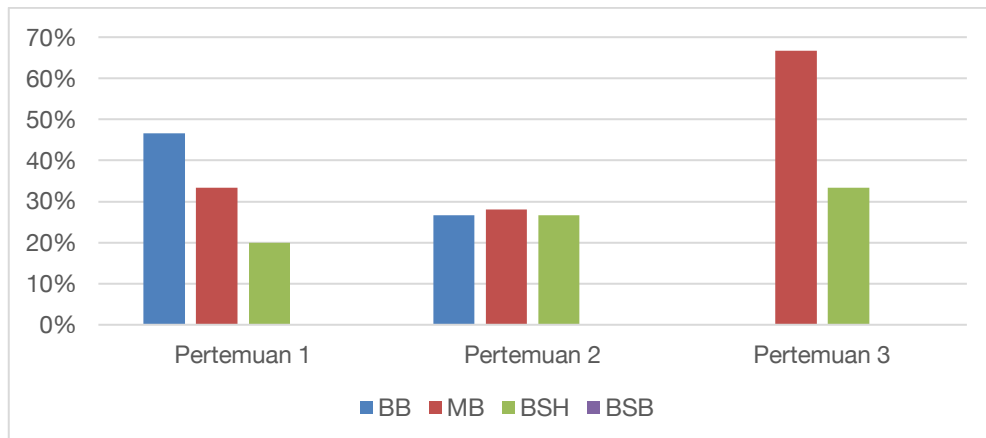
No	Indikator	Pra siklus Jumlah anak = 15			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal bentuk geometri	9	6	-	-
	%	60%	40%	-	-

Berdasarkan hasil observasi pra siklus di atas, peneliti mengembangkan kasus studi ini dengan menggunakan media balok yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak RA Nurul Iman.

Siklus I

Dari Hasil pra siklus sebelumnya, dilakukan tiga sesi pembelajaran secara langsung yang dilaksanakan selama 2x60 menit waktu pembelajaran yang dimulai pada pukul 08:00 WIB. Siklus I dilaksanakan dengan empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Hasil dari evaluasi ini akan digunakan sebagai rencana yang akan digunakan selanjutnya dalam siklus II. Pada tahap perencanaan peneliti mencoba mengajak anak untuk andil dan bekerjasama dalam membangun sebuah bentuk dari balok yang sudah disediakan. Tujuannya untuk meningkatkan daya kreasi dan mengenalkan bentuk geometri dari balok yang sudah disediakan. Setelah perencanaan tersebut peneliti melakukan Tindakan berupa stimulus untuk menarik anak mengetahui bentuk geometri dengan menanyakan apa saja bentuk geometri yang ada pada konstruksi yang anak buat. Kemudian peneliti melakukan observasi pada hasil untuk bisa di evaluasi. Evaluasi ini dilakukan untuk mengambil keputusan apakah penelitian perlu dilakukan tindakan lebih

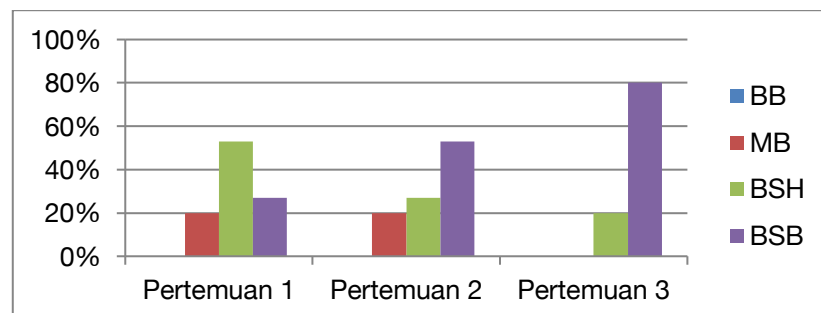
lanjut ataukah cukup hanya dengan siklus pertama saja. Di bawah ini adalah hasil yang didapatkan dari siklus I selama pembelajaran di RA Nurul Iman



Grafik 1 Penilaian Siklus 1 Pemanfaatan Media Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri

Dari grafik di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal geometri pada anak usia dini melewati permainan balok di siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dimana pada pertemuan pertama anak yang tergolong kategori belum berkembang sebanyak tujuh anak (47%) pada pertemuan kedua terdapat penurunan sampai dengan empat anak (27%) dan pada pertemuan ketiga sudah tidak terdapat lagi anak pada kategori nilai tersebut. sedangkan anak yang termasuk kedalam kategori mulai berkembang pada pertemuan pertama lima anak (33%) mengalami peningkatan pada pertemuan kedua sebanyak tujuh anak (28%) dan pada pertemuan ketiga mencapai 10 anak (67%). sedangkan anak yang tergolong dalam berkembang sesuai harapan pada pertemuan pertama sebanyak tiga anak (20%) dan pada pertemuan kedua sebanyak 4 anak (27%) dan pertemuan ketiga mencapai lima anak (33%). Dapat dinyatakan bahwa kemampuan mengenal geometri pada Tindakan pada siklus I telah menunjukkan perubahan dan kemajuan yang baik. Namun, karena target pencapaian yang diharapkan belum tercapai, guru akan melakukan tindakan pada siklus II untuk mencapai lebih banyak perubahan.

Siklus II

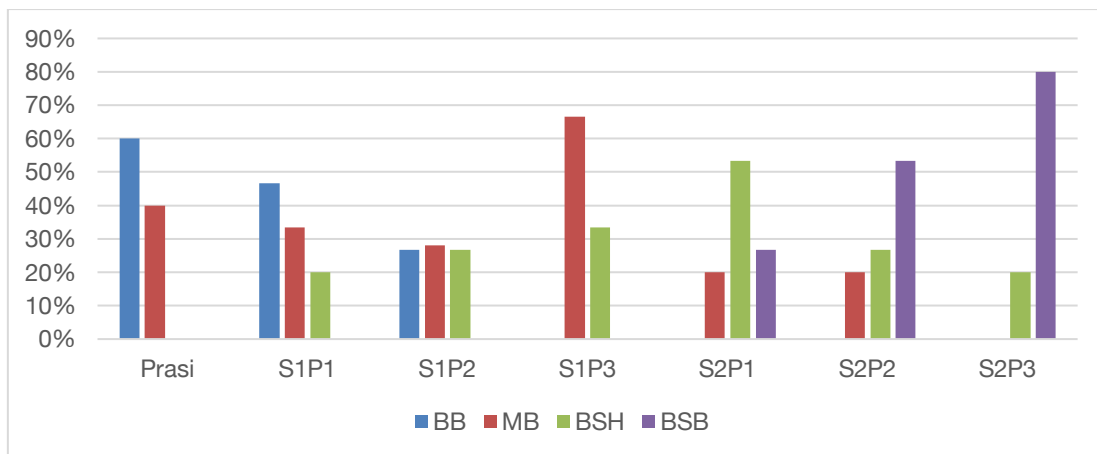


Grafik 2 Penilaian Siklus 2 Pemanfaatan Media Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri

Berdasarkan dari grafik diatas maka diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini melalui permainan bermain balok pada siklus II menunjukan perkembangan yang cukup besar, tidak ada anak yang termasuk dalam kategori belum berkembang. Sementara itu, jumlah anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang

tetap sebanyak tiga anak (20%) pada pertemuan pertama dan kedua dan pada pertemuan ketiga sudah tidak terdapat lagi anak yang masuk kedalam kategori nilai tersebut. Anak yang termasuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan pada pertemuan pertama sebanyak delapan anak (53%) dan terjadi penurunan pada pertemuan kedua mencapai empat anak (27%) lalu kembali mengalami penurunan sebanyak tiga anak (20%) pada pertemuan ke-tiga. Pada siklus kedua ini mulai terdapat anak yang termasuk kedalam kategori berkembang sangat baik dimana pada pertemuan pertama terdapat empat anak (27%) dan mengalami peningkatan yang signifikan pada pertemuan kedua sebanyak delapan anak (53%), pada pertemuan ke-tiga terjadi peningkatan kembali sebanyak 12 anak (80%) dimana sesuai dengan target capaian indikator yang telah ditentukan oleh peneliti. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari tindakan siklus kedua memperoleh hasil yang memuaskan dibandingkan dengan siklus pertama.

Agar lebih jelasnya peningkatan kemampuan mengenali geometri melalui penggunaan media balok dianggap berhasil, peneliti menyajikan dalam grafik nilai peningkatan dari awal prasiklus sampai dengan pada siklus kedua mampu mencapai kategori nilai tertinggi berkembang sangat baik dibawah ini:



Grafik 3 Penilaian Rekapitulasi Nilai Pemanfaatan Media Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenali Geometri

Keterangan

Prasi : Pra siklus

S1P1 : Siklus 1 Pertemuan 1

S1P2 : Siklus 1 Pertemuan 2

S1P3 : Siklus 1 Pertemuan 3

S2P1 : Siklus 2 Pertemuan 1

S2P2 : Siklus 2 Pertemuan 2

S2P3 : Siklus 2 Pertemuan 3

Grafik di atas memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali geometri, dari kategori belum berkembang (BB) pada pra-siklus hingga mencapai nilai perkembangan sangat baik (BSB) yang terlihat pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa media balok dapat meningkatkan kemampuan mengenali bentuk geometri pada anak-anak kelompok B di RA Nurul Iman.

Pembahasan

Berdasarkan data penelitian yang telah diuraikan di atas, bermain dengan balok dapat meningkatkan kemampuan mengenali geometri. Hal ini terlihat dari hasil setiap pertemuan dalam setiap siklus yang menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 80% anak masuk ke dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) di akhir penelitian, hal ini juga sesuai dengan pendapat Hasanah & Agung (2020) bahwa Penggunaan permainan balok

dapat meningkatkan pemahaman geometri pada anak. Hal ini karena melalui permainan balok, anak-anak tidak hanya belajar mengenali dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, tetapi juga mengembangkan keterampilan mereka dalam menghubungkan konsep-konsep geometri tersebut secara praktis. Dapat dilihat bahwa anak-anak dapat mengidentifikasi berbagai bentuk geometri, mengelompokkannya berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna, serta memadukan benda-benda geometri untuk membuat konstruksi dengan menggunakan balok-balok. Media balok mampu mengenalkan bentuk geometri kepada anak dikarenakan ragam bentuk geometri dan beragam warna sehingga membuat anak semakin tertarik untuk ikut dalam bermain balok dan membuat anak lebih mudah mengidentifikasi berbagai bentuk geometri.

Selain itu, penggunaan media balok dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak, memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, melalui daya tarik visual dan interaksi langsung, balok-balok ini dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan memotivasi anak untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar. Media pembelajaran memegang peranan krusial dalam kegiatan belajar mengajar, menjadi alat bantu yang esensial untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, tujuan utama penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah: 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas: Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran: pemakaian media pembelajaran yang tepat mampu menolong tenaga pendidik dalam menghemat waktu dan tenaga dalam proses pembelajaran. 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar: Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata, sehingga peserta didik lebih mudah memahami tujuan belajar. 4) Membantu konsentrasi anak dalam proses pembelajaran: Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu anak untuk lebih fokus dan konsentrasi dalam belajar (Shofia & Dadan, 2021). Maka dari itu sesuai dengan hasil penelitian bahwa media balok mampu menjadi media yang mempermudah guru dalam hal alat bantu menyampaikan bentuk-bentuk geometri pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar yang baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengenalkan geometri yaitu dengan media balok. Melalui aktivitas bermain balok, anak mampu memperoleh berbagai keahlian yang berhubungan dengan interaksi sosial bersama teman sebaya, kemampuan berkomunikasi, pengembangan kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar, penguasaan konsep matematika dan geometri, pengembangan pemikiran simbolik, pengetahuan pemetaan, dan keterampilan membedakan penglihatan. Hal ini terjadi karena anak diberikan kebebasan untuk merancang susunan balok sesuai dengan kreativitas dan imajinasinya. Selain itu, bermain balok juga dapat merangsang pengembangan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam pengenalan bentuk geometri. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianingsih & Alam (2020) bahwa dengan bermain balok anak-anak dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dan kreativitasnya. Dalam kemampuan berkomunikasi anak-anak mampu berkomunikasi dengan teman-temannya untuk berkolaborasi dalam membangun struktur dari balok. Anak mampu mengkomunikasikan ide dan gagasan mereka kepada guru terkait dengan kreasi balok yang mereka buat. Anak mampu menjelaskan proses pembuatan struktur balok mereka kepada orang lain. Selain itu dalam kemampuan kreativitas anak menunjukkan imajinasi mereka dengan menciptakan berbagai bentuk dari balok, seperti istana, binatang, kendaraan,

rumah, dan lain sebagainya. Anak mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif saat membangun struktur balok mereka. Anak mampu mengemukakan ide dan gagasan baru dalam bermain balok. Hal-hal tersebutlah yang mampu membuat anak semakin mudah mengenal bentuk geometri melalui media balok. Hanya saja pada saat mengenalkan bentuk-bentuk geometri melalui media balok terdapat beberapa anak yang masih kebingungan dengan bentuk suatu balok. Usaha yang diberikan yaitu dengan cara membandingkan bentuk satu balok dengan bentuk balok lain yang sudah dikenal oleh anak.

Meskipun beberapa anak masih mengalami kebingungan dalam mengenali bentuk balok, upaya membandingkan bentuk balok dengan bentuk yang sudah mereka ketahui terbukti efektif dalam membantu mereka memahami konsep geometri. Ini terlihat dari hasil observasi bahwa sebagian besar anak sangat tertarik dan antusias dalam kegiatan bermain balok, kondisi ini terjadi dikarenakan pembelajaran biasanya masih kurang menarik dan pembelajaran biasanya hanya berfokus pada pemberian lembar kerja anak yang akhirnya saat permainan balok diberikan, keingintahuan anak meningkat dan mereka menjadi lebih antusias saat belajar. Hal ini merupakan salah satu pendukung pencapaian tujuan penelitian yaitu dalam meningkatkan kemampuan mengenal geometri melalui bermain balok. Situasi ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rosmiati dkk (2021) bahwa pada penelitian tersebut anak mampu mengenal perbedaan bentuk balok melalui stimulus dengan cara membandingkan bentuknya dengan bentuk balok yang sudah anak ketahui.

Secara umum peningkatan kemampuan mengenal geometri antar prasiklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dalam pengenalan geometri masih terdapat beberapa anak yang belum mengetahui nama bentuk geometri yang sedang ia pegang. Untuk mengatasi kekurangan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka rekomendasi untuk siklus II adalah sebagai berikut: 1) Memberikan pemahaman kepada anak perlu disampaikan dengan jelas dan menarik sehingga anak dapat dengan antusias memerhatikannya. 2) memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk bekerjasama dengan temannya untuk membuat suatu konstruksi sesuai dengan imajinasinya. 3) menanyakan beberapa bentuk geometri yang sedang anak mainkan di tengah-tengah anak bermain balok. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Jean Piaget (dalam Nasir, 2022) anak-anak belajar dengan aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Selain itu, memberikan pemahaman yang jelas dan menarik serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksperimen membantu anak membangun pemahaman yang lebih dalam.

Pendekatan yang berpusat pada anak ini menekankan pentingnya pengalaman langsung dan partisipasi aktif dalam proses belajar, yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan keinginan anak untuk terus belajar. Maka dari itu, pendekatan pada rekomendasi siklus ke I diharapkan tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam belajar. Setelah diterapkan rekomendasi, hasil dari siklus ke II mendapatkan hasil yang lebih baik. Aspek anak mampu mengenal bentuk geometri, membedakan bentuk geometri, mengurutkan dan menyusun bentuk geometri dari yang terkecil ke yang terbesar maupun sebaliknya, mencocokkan bentuk geometri sesuai dengan bentuk, warna dan ukuran sudah berkembang secara maksimal. Dengan adanya bermain balok anak tidak hanya tahu tentang geometri, tapi anak jadi tahu tentang perbedaan ukuran, warna, bentuk, anak juga dapat menyalurkan imajinasinya melalui permainan balok sehingga aspek perkembangan seninya juga terstimulus. Hal ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hasanah & Agung (2020) dimana pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal geometri. Hal ini terlihat dari kemam-

puan anak dalam mengenali berbagai bentuk geometri, mengelompokkan berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna, mencocokkan benda-benda geometri, serta membangun sesuatu menggunakan media balok.

Karena itu, hasil observasi menunjukkan kepuasan yang signifikan, dengan langkah-langkah yang diambil berhasil meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep geometri menggunakan balok sebagai media pembelajaran. Terbukti dari hasil presentase, di mana pada prasiklus tidak ada yang mencapai kategori harapan atau berkembang sangat baik, namun pada Siklus I terjadi peningkatan dengan 33% anak mencapai kategori harapan, dan pada Siklus II jumlah anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik meningkat menjadi 80%. Peningkatan ini memiliki kesesuaian dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosmiati et al. (2021), bahwa dalam penelitian tersebut sekitar 80% dari anak-anak menunjukkan kemajuan yang diharapkan dalam mengenal bentuk geometri secara menyeluruh, sementara sekitar 20% sisanya belum menunjukkan perkembangan yang sama. Hal ini terjadi karena beberapa anak terlihat lebih tertarik pada aksesoris balok daripada berpartisipasi dalam kegiatan bermain balok bersama teman-temannya. Ini sebagian karena balok sangat cocok untuk berbagai jenis permainan dramatis. Selain itu, balok juga memberikan kesempatan untuk aktivitas belajar yang bermanfaat, membantu anak memahami konsep-konsep yang terkait dengan matematika, ilmu pengetahuan, geometri, studi sosial, dan bidang lainnya.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok B di RA Nurul Iman, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain dengan menggunakan media balok dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal geometri. Dapat dilihat dari anak mampu mengenal bentuk geometri, membedakan bentuk geometri, mengurutkan dan Menyusun bentuk geometri dari yang terkecil ke yang terbesar maupun sebaliknya, mencocokkan bentuk geometri sesuai dengan bentuk, warna dan ukuran sudah berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, hasil observasi yang diperoleh menunjukkan kepuasan yang signifikan, karena beberapa langkah atau fase yang telah dilaksanakan mampu meningkatkan pemahaman anak dalam memahami konsep geometri melalui penggunaan balok sebagai media pembelajaran. Ini terlihat dari data persentase, dimana pada tahap prasiklus tidak ada anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik. Namun, pada Siklus I terjadi peningkatan dengan 33% anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan, dan pada Siklus II, jumlah anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik meningkat menjadi 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap siklus dengan menggunakan media balok mendapat perubahan yang meningkatkan terhadap kemampuan mengenal geometri anak di kelompok B RA Nurul Iman

REFERENSI

- AISYAH, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 37–41. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- Andriyani, M. (2015). Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional gotri legendri pada anak kelas B TK Sunan Kalijaga. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(8), 1–10. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaul/article/view/390>
- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapratwi, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Sukaris, S., Ernawati, E., & Rahim, A. R. (2021). PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan). *DedikasiMU : Journal of Community Service*, 3(4), 1139–1148.

- <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i4.3249>
- Dewi, E. Y. P. (2019). Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(1), 32–45. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i1.5>.
- Hasanah, L., & Agung, S. (2020). Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 115–124. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24538>
- Hasni, U., & Amanda, R. S. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i1.13537>
- Hermalasari, M., Noor, A. H., & Rohmalina, R. (2022). Mengembangkan Minat Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Timbangan Tradisional. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(1), 11–18. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i1.p%25p>
- Nasir, M. A. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget : Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1(3), 215–223. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/article/view/5337>
- Nurman, B. (2022). Eksplorasi Bentuk-Bentuk Geometri Dengan Berbagai Media Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Kelompok TK Nurul Hidayah NW Tibu Sisok Kecamatan Janapria Tahun Pelajaran 2018-2019. *BAIQ. JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1), 47–54. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/845/1093>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2009). *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA Nomor 58 Tahun 2009* (Issue 1, pp. 1–26). [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/permen 58 th 2009.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/permen%2058%20th%202009.pdf)
- Rahayu, Y., & Heryani, Y. (2019). Upaya Guru Mengembangkan Kreativitas Anak Pra Sekolah Melalui Media Playdough Dikelompok B Kober Miftahul Falah. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i1.p1-4>
- Rosmiati, A., Mumung, A., & Nurfitri, T. (2021). Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Geometri Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Nurul Rabi'Ah Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya. *Al-Urwatul Wutsqo : Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 2(1), 20–26. <https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v2i1.22>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Alim*, 2(5), 1–30. <https://doi.org/https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/210>
- Trianingsih, Y., & Alam, S. K. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Berpikir Kreatif) Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Balok Studi Quasi Pada Kelompok B. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(1), 70–77. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>