

Pemanfaatan APE Geometri dalam Meningkatkan Kemampuan 3M (Mengenal, Menyebut, dan Mencocokkan) Pada Anak Di TK PGRI Sariwangi Kabupaten Tasikmalaya

Hani Hashipah^{1*}, Lutfi Nur², Purwati³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak: Penelitian ini berfokus pada permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri di TK PGRI Sariwangi, di mana banyak anak yang menunjukkan kurangnya minat dan ketidaktertarikan dalam pembelajaran. Akar masalahnya terletak pada penggunaan metode pengajaran yang kurang efektif dan belum dapat menarik perhatian anak-anak dalam mempelajari bentuk-bentuk geometri. Pengenalan konsep geometri pada anak usia dini sangat penting karena menjadi dasar dalam pembelajaran bentuk yang mendukung perkembangan kognitif anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) geometri berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan APE geometri dalam meningkatkan kemampuan 3M (mengenal, menyebut, dan mencocokkan) anak di TK PGRI Sariwangi, Kabupaten Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, yang mengacu pada paradigma konstruktivis. Subjek penelitian terdiri dari empat anak berusia 5-6 tahun, yang dipilih menggunakan *teknik purposive sampling*. Lokasi penelitian berada di TK PGRI Sariwangi, Kecamatan Sariwangi, Kabupaten Tasikmalaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE geometri secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali, menyebut, dan mencocokkan bentuk-bentuk geometri dasar. Pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan media konkret dan visual ini terbukti efektif dalam mempercepat pemahaman anak terhadap konsep matematika dasar, serta berkontribusi dalam perkembangan keterampilan motorik halus anak.

Kata Kunci: APE geometri, Kemampuan 3M, Anak.

DOI: <https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1283>

*Correspondence: Hani Hashipah

Email: hanihashipah@upi.edu

Received: 11-11-2024

Accepted: 22-12-2024

Published: 04-01-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This research focuses on the problems that occur in learning to recognize geometric shapes at PGRI Sariwangi Kindergarten, where many children show a lack of interest and disinterest in learning. The problem lies in the use of teaching methods that are less effective and cannot attract children's attention in studying geometric shapes. The introduction of geometric concepts in early childhood is very important because it is the basis for learning shapes that supports children's cognitive development. The use of geometric educational game tools (APE) plays a role in creating an interactive and fun learning atmosphere. This research aims to explore the use of APE geometry in improving children's 3M (recognizing, naming and coincidental) abilities at PGRI Sariwangi Kindergarten, Tasikmalaya Regency. The research method used is a qualitative approach with a case study design, which refers to the constructivist paradigm. The research subjects consisted of four children aged 5-6 years, who were selected using purposive sampling techniques. The research location is at PGRI Sariwangi Kindergarten, Sariwangi District, Tasikmalaya Regency. The results of the research show that the use of APE geometry significantly increases children's ability to recognize, name and align basic geometric shapes. This game-based learning involving concrete and visual media has proven to be effective in accelerating children's understanding of basic mathematical concepts, as well as contributing to the development of children's fine motor skills.

Keywords: APE geometry, 3M Capability, Child

Pendahuluan

Anak usia dini, yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun (Apriliy dkk., 2023), merupakan generasi penerus dan aset penting bagi masa depan bangsa, sehingga pendidikan bagi anak pada tahap ini sangatlah krusial untuk mendapatkan perhatian dari setiap negara (Dewi, 2019). Menurut Rasyid (Febrianti et dkk., 2024), pendidikan pada anak usia dini dianggap sangat penting sebagai langkah strategis untuk mempersiapkan generasi yang kuat dan berkualitas di masa depan. Menurut Munifah (dalam Ramandhini dkk., 2023) menyatakan bahwa pengalaman yang diperoleh anak pada periode tersebut bersifat unik dan tidak dapat terulang, sehingga pemberian stimulasi pendidikan yang tepat sangat diperlukan untuk memastikan perkembangan maksimal, memberikan dasar yang kokoh, dan mempersiapkan anak agar dapat melanjutkan pendidikan ke tahap berikutnya dengan baik.

Pengenalan geometri sejak usia dini sangat penting karena merupakan bagian dari pembelajaran mengenal bentuk. Konsep ini adalah dasar yang harus dikuasai anak untuk mendukung perkembangan kognitif mereka. Anak cenderung lebih mudah membedakan benda berdasarkan bentuknya sebelum mengenali ciri-ciri lainnya. Dengan memperkenalkan bentuk-bentuk geometri sejak awal, anak dapat mengembangkan kemampuan mengenal, menyebut, dan mencocokkan bentuk tersebut (Rachmat & Sumiati, 2016).

Dalam pendidikan anak usia dini, konsep ideal yang seharusnya diterapkan adalah pemberian stimulasi yang tepat agar dapat mendukung segala aspek perkembangan anak, seperti perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik. Pada penelitian ini, penulis fokus pada salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, yaitu perkembangan kognitif anak. Kemampuan kognitif merupakan aspek yang sangat krusial karena memungkinkan anak untuk berpikir, memahami, dan mengeksplorasi hal-hal di lingkungan sekitarnya. Dengan kemampuan kognitif yang baik, maka seorang anak dapat memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga ini menjadi bekal penting bagi anak di masa depan. Salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah melalui media geometri. Susanto (dalam Windasari & Dheasari, 2023), mengemukakan bahwa geometri adalah cabang matematika yang berkaitan dengan bentuk, ukuran, posisi relatif objek, dan sifat ruang. Pengenalan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini, seperti segitiga, persegi, dan lingkaran, merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan berpikir logis (Mentari Dwansi dkk., 2020).

Penelitian ini berfokus pada permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri di TK PGRI Sariwangi, di mana banyak anak yang menunjukkan kurangnya minat dan ketidaktertarikan dalam pembelajaran. Hal ini tercermin dari sikap mereka yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi di depan kelas. Kondisi ini menggambarkan adanya kesenjangan antara konsep ideal pembelajaran geometri yang harusnya menarik dan interaktif, dengan kenyataan yang ada di lapangan. Akar masalahnya terletak pada penggunaan metode pengajaran yang kurang efektif dan belum dapat menarik perhatian anak-anak dalam mempelajari bentuk-bentuk geometri. Temuan yang serupa juga diungkapkan oleh (L. Hasanah & Agung, 2020), yang menyebutkan

bahwa beberapa sekolah, seperti RA Al-Wathoniyah, mengalami kesulitan dalam mengajarkan pengenalan geometri dengan hasil yang belum optimal. Dampak dari masalah ini adalah ketidakmampuan anak-anak di TK PGRI Sariwangi dalam memahami konsep dasar geometri, yang dapat menghambat perkembangan kognitif mereka, terutama dalam mengenal, menyebut, dan mencocokkan bentuk-bentuk geometri.

Penggunaan APE geometri sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. APE geometri memainkan peran penting dalam membantu anak mengembangkan keterampilan dasar seperti mengenal, menyebutkan, dan mencocokkan berbagai bentuk geometri. Menurut (Hasanah, 2019), APE bukan hanya alat yang menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pendidikan yang efektif. Selain menyenangkan, permainan edukatif ini memiliki banyak manfaat, termasuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta keterampilan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dalam konteks ini, APE geometri dapat mendorong anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran, memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep geometri, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan dasar yang sangat penting untuk pendidikan selanjutnya. Di TK PGRI Sariwangi, penerapan APE geometri sebagai solusi alternatif diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal, menyebut, dan mencocokkan pada anak-anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan APE geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal, menyebut, dan mencocokkan bentuk geometri pada anak-anak di TK PGRI Sariwangi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai sejauh mana APE geometri dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep dasar geometri melalui pendekatan yang lebih visual dan interaktif. Keunikan dari penelitian ini terletak pada penerapan APE geometri yang dirancang khusus untuk anak-anak, yang tidak hanya fokus pada pengenalan bentuk, tetapi juga pada pengembangan keterampilan dasar 3M, hal yang jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman kepada pendidik mengenai pentingnya penggunaan APE geometri dalam pembelajaran, serta membantu anak-anak mengasah keterampilan dasar 3M yang mendukung perkembangan kognitifnya.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang berlandaskan pada paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis, sebagaimana dijelaskan oleh Creswell & Poth (dalam Virdiana dkk., 2024) menekankan pada pemahaman bagaimana individu atau kelompok membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dan pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada pemahaman perspektif partisipan termasuk anak-anak dan guru terhadap pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dalam pembelajaran bentuk geometri.

Studi kasus menurut Rahardjo (dalam Hidayat, 2019), adalah metode penelitian yang dilakukan secara mendalam dan intensif untuk memahami suatu fenomena atau kejadian yang melibatkan individu, kelompok, atau organisasi. Tujuan dari studi kasus adalah memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.

Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana peneliti sengaja memilih informan yang memenuhi kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian

(Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini, subjek yang terlibat adalah empat anak-anak kelas B2 di TK PGRI Sariwangi, yang terdiri dari dua anak laki-laki dan dua anak perempuan dengan rentang usia 5-6 tahun. Lokasi penelitian ini berada di TK PGRI Sariwangi, Kp. Leuwisari, RT. 04 RW. 01, Sariwangi, Kecamatan Sariwangi, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memantau interaksi anak-anak dengan alat permainan edukatif selama kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri. Wawancara digunakan untuk menggali pandangan guru mengenai penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Selain itu, dokumentasi dikumpulkan untuk mendukung bukti-bukti dari proses observasi dan wawancara yang telah dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Setelah mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh, yang berkaitan dengan pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Geometri dalam meningkatkan kemampuan 3M pada anak di TK PGRI Sariwangi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu YA, yang merupakan Kepala Sekolah sekaligus guru kelas B2 di TK PGRI Sariwangi, beliau menyatakan bahwa, "Mengajarkan konsep bentuk-bentuk geometri kepada anak-anak sangatlah penting. Hal ini membantu mereka dalam mengenali serta memahami lingkungan sekitar sejak usia dini. Dengan mengenal berbagai bentuk dan ruang, anak-anak akan lebih mudah memahami benda-benda yang ada di sekitar mereka, baik itu di rumah maupun di sekolah. Selain itu, pemahaman tentang ruang dan bentuk juga menjadi dasar yang esensial untuk mempelajari konsep-konsep matematika. Anak-anak yang memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep dasar ini akan lebih mudah memahami topik matematika yang lebih kompleks di masa depan, seperti geometri."

Adapun jenis-jenis APE geometri yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan 3M (mengenal, menyebutkan, dan mencocokkan) pada anak di TK PGRI Sariwangi adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Papan Geometri



Gambar 2. Balok Geometri



Gambar 3. Menara Kunci Geometri



Gambar 4. Pasak Geometri



Gambar 5. Wiregame



Gambar 6. Tablet

Pada usia dini, pengenalan bentuk geometri sangat penting dalam perkembangan kognitif anak, dan salah satu cara yang efektif untuk mengajarkannya adalah dengan memanfaatkan bentuk-bentuk geometri yang ada di sekitar mereka, seperti yang dilakukan di TK PGRI Sariwangi melalui APE. Dengan APE, anak-anak dapat belajar mengenal, menyebutkan, dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri secara langsung dan menyenangkan, yang membantu mereka membangun pemahaman yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Triharso (dalam Kuncoro, 2019), yang menyatakan bahwa pembentukan konsep geometri dimulai dengan identifikasi bentuk-bentuk geometri melalui kegiatan seperti menunjuk, menyebutkan, memeriksa bangunannya, serta membedakan bentuk-bentuk geometri seperti persegi, segitiga, dan lingkaran.

Berdasarkan penggunaan berbagai jenis APE geometri di TK PGRI Sariwangi, penulis akan menjelaskan secara rinci tentang masing-masing alat serta peranannya dalam mendukung peningkatan kemampuan mengenal, menyebutkan, dan mencocokkan pada anak.

1. Papan Geometri

Belajar melalui permainan adalah metode yang paling disukai oleh anak-anak. Papan Geometri menjadi APE yang efektif dalam merangsang perkembangan kemampuan 3M (mengenal, menyebutkan, dan mencocokkan) pada anak-anak (Octaviani dkk., 2023).

Anak-anak, yaitu SU, AF, MI, dan AI, menggunakan papan geometri yang terdiri dari lima bentuk: lingkaran, persegi panjang, persegi, segi lima, dan segitiga, serta empat warna: hijau, kuning, merah, dan biru. Dalam kegiatan ini, anak-anak diminta untuk mengenali dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang ada, misalnya dengan pertanyaan "Apa bentuk ini?" untuk memperkenalkan bentuk tersebut. Selain itu, anak-anak juga diberi instruksi untuk mencocokkan bentuk dengan warna yang tepat, seperti "Cocokkan segitiga dengan warna merah!". Hasilnya, SU, AF, MI, dan AI dapat mengenali berbagai bentuk geometri, menyebutkan nama-nama bentuk dengan benar, serta mencocokkan bentuk dan warna dengan tepat, yang menunjukkan kemajuan signifikan dalam kemampuan 3M mereka. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rasyadi dkk., 2022), yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media papan geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ikhsan Katimabar

Kecamatan Panti. Penelitian tersebut membandingkan kemampuan anak sebelum dan setelah penggunaan media papan geometri dalam eksperimen.

2. Balok Geometri

Kemampuan kognitif pada anak sangat penting untuk dikembangkan, karena ini mendukung kemampuan anak untuk berpikir, memahami, dan mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya (Dewi, 2019). Salah satu pendekatan yang dapat mendukung pengembangan kemampuan ini adalah melalui media geometri, yang mengenalkan anak pada berbagai bentuk, ukuran, dan pola dasar. Dengan menggunakan media geometri, anak-anak dapat melakukan aktivitas seperti mengelompokkan objek, mengenal bentuk, serta menyebutkan berbagai pola yang ada dalam kehidupan sehari-hari (Windasari & Dheasari, 2023).

APE balok bangunan merupakan sarana yang efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep geometri kepada anak (L. Hasanah & Agung, 2020). Aktivitas bermain balok tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermanfaat dalam membantu anak mengenal dan memahami geometri dengan cara yang praktis. Di TK PGRI Sariwangi, para guru memanfaatkan kegiatan bermain balok sebagai salah satu metode untuk memperkenalkan geometri.

Melalui media geometri ini, anak-anak diajak untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti mengenal bentuk dan ukuran, menyebutkan pola-pola yang ada, serta mencocokkan berbagai objek yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari (Windasari & Dheasari, 2023). Melalui permainan balok, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi dan minat mereka dalam belajar.

Anak-anak, seperti SU, AF, MI, dan AI, melakukan kegiatan menggunakan balok geometri yang memiliki berbagai bentuk, seperti balok segi empat, balok persegi panjang, dan balok segitiga, dengan beragam warna. Dalam kegiatan ini, anak-anak diminta untuk mengenali berbagai bentuk balok yang ada, dengan pertanyaan seperti "Apa nama bentuk ini?" untuk memperkenalkan masing-masing bentuk. Anak-anak juga diminta untuk menyebutkan nama-nama bentuk yang mereka temui, dan mencocokkan balok dengan warna yang tepat, seperti "Pasangkan balok segitiga dengan warna kuning!". Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain balok sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan 3M (Mengetahui, Menyebutkan, dan Mencocokkan) SU, AF, MI, dan AI, serta memperkaya pemahaman mereka tentang geometri.

3. Menara Kunci Geometri

Menara kunci geometri adalah Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan di dalam ruangan dan terdiri dari berbagai bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi, dan persegi panjang, dengan warna-warna cerah yang berbeda (Hasanah, 2019). Cara bermainnya adalah dengan memasukkan atau mencocokkan bentuk-bentuk geometri ke dalam tiang atau stik yang terpasang pada papan penyangga. Di TK PGRI Sariwangi, menara kunci geometri dimanfaatkan untuk membantu anak-anak dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengenal, menyebutkan, dan mencocokkan berbagai bentuk geometri, serta mengembangkan keterampilan motorik halus mereka.

Anak-anak, yaitu SU, AF, MI, dan AI, menggunakan menara kunci geometri yang terdiri dari berbagai bentuk, seperti segitiga, persegi, dan persegi panjang, dengan warna yang cerah. Dalam kegiatan ini, anak-anak diminta untuk mengenali dan menyebutkan bentuk-bentuk yang ada, misalnya dengan pertanyaan "Apa nama bentuk ini?" untuk memperkenalkan bentuk tersebut. Selanjutnya, anak-anak diberi instruksi untuk mencocokkan bentuk-bentuk tersebut ke dalam tiang yang sesuai, seperti "Cocokkan bentuk persegi dengan tiang persegi!" atau "Cocokkan bentuk segitiga dengan tiang segitiga!" Melalui kegiatan ini, SU, AF, MI, dan AI dapat mengenali berbagai bentuk geometri, menyebutkan nama-nama bentuk dengan benar, serta mencocokkan bentuk dengan tiang yang tepat, yang menunjukkan perkembangan signifikan dalam kemampuan 3M (mengenal, menyebutkan, dan mencocokkan) mereka.

4. Pasak Geometri

Pasak Geometri adalah sebuah kotak berlubang yang diisi dengan potongan balok-balok geometri berwarna-warni. APE ini sangat cocok digunakan sebagai alat edukasi Montessori untuk anak-anak usia 1 tahun ke atas, baik laki-laki maupun perempuan. Di TK PGRI Sariwangi, Pasak Geometri digunakan sebagai salah satu alat permainan yang efektif untuk merangsang perkembangan motorik anak. Sebagai mainan kayu, Pasak Geometri tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai alat peraga yang mendukung stimulasi keterampilan motorik halus anak-anak dalam kegiatan belajar mereka (Lestari, 2020).

Anak-anak, yaitu SU, AF, MI, dan AI, bermain dengan Pasak Geometri yang terdiri dari balok-balok berwarna-warni dengan berbagai bentuk geometri. Dalam aktivitas ini, anak-anak diminta untuk mengenali dan menyebutkan bentuk-bentuk tersebut, seperti segitiga, persegi, dan lingkaran. Sebagai contoh, mereka diberikan pertanyaan seperti, "Apa bentuk ini?" untuk mengenalkan bentuk yang ada. Kemudian, anak-anak diberikan instruksi untuk mencocokkan balok dengan lubang yang sesuai, misalnya, "Cocokkan balok segitiga dengan lubang segitiga!" atau "Masukkan balok persegi ke dalam lubang persegi!" Melalui permainan ini, SU, AF, MI, dan AI dapat mengenal berbagai bentuk geometri, menyebutkan nama bentuk dengan tepat, serta mencocokkan balok dengan lubang yang sesuai, yang menunjukkan peningkatan kemampuan 3M (mengenal, menyebutkan, dan mencocokkan) mereka.

5. Wiregame

Wiregame adalah permainan yang terbuat dari kawat, balok, dan cincin yang membentuk berbagai macam bentuk geometri, seperti bintang, lingkaran, segitiga, dan segi empat (Purnawati dkk., 2022). Di TK PGRI Sariwangi, penggunaan wiregame terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan 3M anak, yaitu mengenali, menyebutkan, dan mencocokkan bentuk-bentuk geometri. Permainan ini memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan bentuk-bentuk tersebut, yang membantu mereka dalam mengenali, menyebutkan, serta mencocokkan bentuk secara tepat sesuai dengan instruksi yang diberikan.

Penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh (Pujiati & Widajati, 2014), yang menggunakan permainan three-colour wiregame. Selain mengenalkan berbagai bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, dan segi empat, permainan ini juga memiliki kawat yang melengkung. Anak-anak dapat memindahkan beads di sepanjang lengkungan kawat, yang berfungsi untuk melatih motorik halus mereka. Selama bermain, anak-anak juga dapat berbicara dan menghasilkan bunyi, seperti suara mobil, saat beads bergerak. Selain itu, permainan ini memungkinkan anak untuk mengenal warna-warna seperti merah, kuning, dan biru, serta memperdalam pemahaman mereka tentang bentuk-bentuk geometri yang ada.

6. Tablet

Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan mengelola berbagai elemen proses pembelajaran (Wahyu et dkk., 2024). Di TK PGRI Sariwangi, teknologi digunakan sebagai alat bantu untuk memperkenalkan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu teknologi yang dimanfaatkan adalah tablet, yang digunakan oleh guru untuk mengenalkan berbagai bentuk geometri kepada anak-anak. Melalui aplikasi edukasi di tablet, anak-anak dapat belajar mengenal dan menyebutkan berbagai bentuk geometri seperti segitiga, persegi, dan lingkaran, dengan cara yang visual dan menyenangkan. Selain itu, tablet juga mendukung pembelajaran berbasis proyek, di mana anak-anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan kreatif, seperti menggambar atau menyebutkan bentuk geometri yang mereka temui. Penggunaan tablet ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar secara aktif dan meningkatkan pemahaman mereka tentang bentuk-bentuk geometri dalam proses yang menyenangkan di TK PGRI Sariwangi.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa tujuan utama riset, yaitu untuk mengeksplorasi pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) geometri dalam meningkatkan kemampuan 3M (mengenal, menyebutkan, dan mencocokkan) anak di TK PGRI Sariwangi, telah tercapai. Berdasarkan temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE geometri memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenali dan memahami bentuk-bentuk geometri dasar. Pendekatan bermain yang menyenangkan memungkinkan anak-anak untuk lebih mudah mengenali, menyebutkan, serta mencocokkan bentuk-bentuk tersebut secara tepat.

Penelitian ini juga menghasilkan konsep baru bahwa pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan media konkret dan visual, seperti APE, mampu mempercepat dan memperdalam pemahaman anak usia dini mengenai konsep matematika. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, APE juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak. Meskipun temuan yang didapat cukup memuaskan, masih terdapat banyak potensi pengembangan di masa depan. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan penggunaan APE dengan memanfaatkan teknologi digital yang lebih

interaktif, atau mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan APE terhadap penguasaan kemampuan matematika pada anak.

Daftar Pustaka

- Apriliy, N. M., Rosidah, A. K., & Hashipah, H. (2023). MAAF, TERIMA KASIH, TOLONG DAN PERMISI: EMPAT KATA AJAIB DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SOSIAL ANAK. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 123–132.
- Dewi, E. Y. P. (2019). Kemampuan Mengenal 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>
- Febrianti, I., Juniarti, Y., & Ningsih, S. (2024). Pengaruh Permainan Marble Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di TK Cempaka. 13(3), 354–370.
- 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>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>
- Hidayat, T. (2019). Pembahasan Studi Kasus Sebagai Bagian Metodologi Penelitian. *ResearchGate*, August, 1–13. https://www.researchgate.net/publication/335227300_Pembahasan_Studi_Kasus_Sebagai_Bagian_Metodologi_Penelitian
- Kuncoro, fanilih dwi. (2019). Kemampuan Mengenal Bangun Geometri Anak Tk Kelompok A. *Pendidikan Guru Paud*, V(6), 574–585.
- Lestari, Y. (2020). PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF PASAK GEO TERHADAP KEMAMPUAN LOGIC SMART ANAK DI PAUD.
- Mentari Dwansi, R., Surahman, M., Universitas Lampung, F., & Soemantri Brojonegoro No, J. (2020). Pengenalan Geometri Anak Usia Dini Melalui Media Manipulatif. 1, 1–9.
- Octaviani, R., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Indonesia, U. P. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Papan Geometri untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia 3-5 Tahun 1,2. *Journal of Educational Research*, 6(6), 22–29.
- Pujiati, N., & Widajati, W. (2014). Pengaruh Three Colour Wire Game Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A Di Tk Islam Plus Al-Muchlisin. *PAUD Teratai*, 3(3), 1–8.
- Purnawati, S., Ariyanto, F. L. T., & Nazarullail, F. (2022). Pemanfaat Ape Wire Game Sebagai Alat Bantu Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 102–112. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3755>
- Rachmat, N. A., & Sumiati, T. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Harta Karun. *Metodik Didaktik*, 11(1),

71–81.

- Ramandhini, R. F., Rahman, T., & Purwati, P. (2023). Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 116. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15951>
- Rasyadi, R. H., Zulkifli, & Solfiah, Y. (2022). Pengaruh Media Menara Tancap Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 3049–3060. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3347/2849/6451>
- Viridiana, A. I., Sianturi, R., Indonesia, U. P., Tasikmalaya, K., Dadaha, J., Barat, T. J., & Kasar, B. (2024). *Analisis Pemahaman AUD Mengenai Berbicara Kasar Pada TK Permata Hati Aisyiyah*. 13(3), 300–314.
- Wahyu, D., Bintang, P., Pertiwi, A. D., & Mulawarman, U. (2024). *Analisis Penggunaan Teknologi pada Proses Pembelajaran di PAUD*. 7(3), 873–884. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.810>
- Windasari, I. W., & Dheasari, A. E. (2023). Studi Literatur Pembelajaran Media Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85–93. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v4i1.752>