



**PENGGUNAAN BAMZLE (*BAMBOE PUZZLE*) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK
GEOMETRI PADA KELOMPOK A
DI TK AL-IHLAS PASURUAN**



Ernawati¹, Dian Kristiana², Nurtina Irsad Rusdiani³
^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Article Information

Article History

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords:

Bamzle,
Bentuk Geometri,
Anak Usia Dini

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok A di TK AL-Ihlas Pasuruan dengan menggunakan alat permainan edukatif Bamzle (Bamboe puzzle). Bamzle merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dibuat oleh peneliti, terbuat dari bambu yang banyak tersedia di lingkungan sekolah TK Al-Ihlas. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas ((Classroom Action Research) dengan model desain Kemis dan Mc. Taggart dengan tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Subyek Penelitian adalah anak kelompok A TK Al-Ihlas Desa Capang Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan. Teknik Pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal geometri meningkat dari kegiatan observasi awal sebesar 27 % kemudian pada siklus I mencapai 41,67 % dan pada siklus II mencapai 79,67 %. Penggunaan bamzle oleh guru dan siswa sangat efektif ditunjukkan dari hasil observasi penggunaan bamzle oleh siswa mencapai 89 % dan oleh guru mencapai 92,7 %. Hal ini membuktikan bahwa bamzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok A di TK Al-Ihlas Pasuruan.

This study aims to improve the ability to recognize geometric shapes in group A at TK AL-Ihlas Pasuruan by using the educational game tool Bamzle (Bamboe puzzle). Bamzle is one of the educational game tools made by researchers, made of bamboo which is widely available in the school environment Al-Ihlas Kindergarten. This research is a Classroom Action Research with the Kemis and Mc. Taggart design model with the stages of planning, implementing, observing and reflecting. This research was carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The research subjects were children of group A Al-Ihlas Kindergarten Capang Village, Purwodadi District, Pasuruan Regency. Data collection techniques with observation and documentation. The results showed that the ability to recognize geometry increased from the initial observation activities by 27% then in the first cycle it reached 41.67% and in the second cycle it reached 79,67 %.

The use of bamzle by teachers and students is very effective as shown from the results of observations of the use of bamzle by students reaching 89% and by teachers reaching 92.7%. This proves that bamzle can improve the ability to recognize geometric shapes group A in TK Al-Ihlas Pasuruan .



Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal) is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ Corresponding author:
E-mail: ew364191@gmail.com

ISSN 2528-004X (Print)
ISSN 2528-004X (Online)



PENDAHULUAN

Dunia anak tidak lepas dari dunia bermain, dunia yang penuh dengan kegembiraan, menyenangkan, penuh kehangatan serta keceriaan. Bermain merupakan cara yang paling penting dalam meningkatkan kemampuan dan perkembangan mereka. Bermain memiliki manfaat yang sangat signifikan dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek moral, kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional. Melalui bermain, anak dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang lingkungan sekitar dan dunia di sekitar mereka, berinteraksi secara sosial dengan orang lain, mengembangkan kemampuan simbolik, mengekspresikan ide, pikiran, dan perasaan mereka, serta mengasah kreativitas mereka. Maka dari itu, bermain menjadi suatu hal yang esensial bagi anak usia dini dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Vygotsky seperti yang dikutip dalam Kusuma & Listiana (2021), bermain memiliki peran yang penting untuk meningkatkan perkembangan kemampuan berpikir anak usia dini. Melalui proses bermain, anak dapat memahami, mengenal, dan mempelajari bentuk, fungsi, dan karakteristik benda dengan cara berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini memberikan kemudahan bagi anak dalam proses pembelajaran untuk mengidentifikasi dan membedakan bentuk, ukuran, dan warna benda-benda yang ada di sekitarnya.

Alat Permainan Edukatif merupakan elemen penting dalam kegiatan bermain untuk anak, karena dapat menjadi sarana yang menyenangkan dan mendidik dalam proses pembelajaran. APE dirancang khusus untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, serta memiliki nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya, sebagaimana disebutkan oleh Sulastris et al. (2017). MierEdu (2020) dan Sander (2019) juga telah mengungkapkan banyak manfaat yang terkait dengan penggunaan APE dalam kegiatan bermain dan belajar anak usia dini. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh meliputi peningkatan kecerdasan anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui penggunaan alat permainan yang menarik. Selain itu, APE juga membantu dalam pengembangan indra dan keterampilan motorik anak, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan dalam memecahkan masalah. APE juga merangsang kreativitas anak, meningkatkan daya konsentrasi mereka, serta mempengaruhi perkembangan sosial-emosional anak secara positif.

Berdasarkan pengamatan awal di TK Al-Ihlas Pasuruan, peneliti menemukan bahwa tingkat kemampuan anak dalam mengenal geometri masih menunjukkan tingkat yang rendah. Dalam kelompok A yang terdiri dari 10 anak, hanya 2 anak

yang menunjukkan perkembangan dalam mengenali bentuk geometri, sedangkan 8 anak lainnya belum menunjukkan perkembangan yang sama. Salah satu faktornya adalah keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Ditemukan juga pada observasi awal tersebut, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih kurang beragam, hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga anak-anak merasa bosan dengan kegiatan tersebut.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, perlu dicari solusi yang tepat. Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) dapat menjadi solusi dalam peningkatan kemampuan dalam mengenali bentuk geometri bagi anak usia dini. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan APE efektif dalam peningkatan kemampuan dalam mengenali bentuk geometri, seperti yang telah terbukti dalam beberapa penelitian sebelumnya. diantaranya penelitian P Puspitasari, AA Permanasari (2022) menggunakan APE “Petak Pintar”, penelitian W. Wahyuningsih (2021) dengan media balok, penelitian LA Chusna, MA Ningrum (2019) dengan mengembangkan media Dakon Geometri, penelitian RH Rasyadi, Y. Solfiah (2022) menggunakan Media Menara Tancap.

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan APE bernama Bamzle (*Bamboe Puzzle*) dengan tujuan meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal bentuk geometri. Bamzle merupakan APE yang terbuat dari bambu yang tersedia di sekitar lingkungan sekolah dan memanfaatkan sumber daya alam tersebut. Bamzle dibuat dalam berbagai bentuk geometri seperti segitiga, persegi empat, dan lingkaran, dengan variasi warna yang berbeda. Alat ini dimainkan seperti puzzle, di mana anak harus menyusun atau mengelompokkan bentuk-bentuk tersebut serta bermain tebak bentuk.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti memilih judul “Penggunaan BAMZLE (*Bamboe Puzzle*) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Kelompok A di TK Al-Ihlas Pasuruan”.

KAJIAN PUSTAKA

ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki peran yang sangat penting dan menarik sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. APE secara khusus dirancang untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan sosial emosional, baik dalam konteks rumah maupun di lingkungan sekolah (Kemdikbud, 2021).

Penggunaan alat permainan edukatif memiliki dua tujuan, seperti yang diungkapkan oleh Fadillah (2017), yaitu tujuan bagi anak dan tujuan bagi

pendidik. Tujuan bagi anak antara lain adalah memudahkan proses belajar anak, melatih konsentrasi, menjadi sarana untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi, mengatasi kebosanan, meningkatkan daya ingat, serta sebagai bahan percobaan. Sementara itu, tujuan bagi pendidik termasuk memudahkan penyampaian materi, mengembangkan kreativitas mereka sebagai pendidik, mengatasi batasan waktu, tempat, dan bahasa, menginspirasi motivasi belajar anak, dan sebagai alat untuk mengevaluasi perkembangan anak.

Karakteristik pembuatan APE menurut Badruzaman & Eliyawati, (2007) dan Mirawati (2019) dalam kemendikbud (2021) bahwa karakteristik APE secara umum sebagai berikut:

1. Alat Permainan Edukatif berfungsi untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek agama dan moral, aspek bahasa, aspek kognitif, fisik motorik dan social emosional.
2. Alat Permainan Edukatif mempunyai sifat multiguna atau yang bisa digunakan dengan berbagai cara ,bentuk dan tujuan untuk mendukung pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.
3. Keamanan APE untuk anak usia dini sangat penting, dengan memastikan bahwa bahan yang digunakan aman dan ramah bagi anak-anak, tanpa adanya bahan beracun atau berbahaya.
4. APE diharapkan dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak, serta merangsang imajinasi yang dimiliki oleh mereka.
5. APE harus memiliki unsur konstruktif, di mana anak dapat menghasilkan sesuatu berdasarkan ide dan kreativitas mereka saat bermain.
6. APE harus memuat nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat bagi anak usia dini. Dengan kata lain, terdapat nilai-nilai yang dapat diperoleh oleh anak saat mereka bermain dengan APE tersebut..

APE yang baik dan yang memiliki nilai edukatif mempunyai ciri-ciri atau kriteria sebagai berikut: harus sesuai dengan usia anak, dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak, menarik dan beragam. Selain itu, alat permainan tersebut juga harus memiliki multiguna, aman ketika digunakan, memiliki bentuk yang sederhana, serta dapat melibatkan aktivitas anak (Fadillah, 2017).

Menurut Ismail (2012:158-161), terdapat beberapa prinsip dasar dalam Alat Permainan Edukatif (APE), antara lain:

1. Produktivitas, di mana APE mampu memunculkan pengetahuan baru, pengalaman, dan kreativitas pada anak.
2. Aktivitas, di mana APE diharapkan mendorong anak untuk menjadi lebih aktif dalam aktivitas bermain.. Prinsip ini dapat membantu dalam pengembangan kemampuan motorik pada anak usia dini baik motorik kasar maupun motorik halus.

3. Prinsip Kreativitas, melalui bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif anak bisa membangun, memunculkan daya kreatifnya. Sehingga meningkatkan kreativitas anak usia dini.
4. Prinsip efektivitas dan efisiensi, alat permainan edukatif harus mampu memberikan manfaat yang maksimal dengan waktu, tenaga, dan biaya yang efisien. Dalam arti, alat permainan tersebut dapat memberikan hasil yang berguna dengan penggunaan sumber daya yang efektif dan tidak memakan waktu, tenaga, dan biaya yang berlebihan.
5. Prinsip pendidikan yang menyenangkan, alat permainan edukatif harus mampu menciptakan kesenangan bagi anak usia dini saat bermain. Dengan cara ini, anak tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar atau mengikuti proses pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam berbagai aspek perkembangan.

Menurut Kemendikbudristek. (2021) Jenis-jenis Alat permainan edukatif berdasarkan proses pembuatannya dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Pabrikan, Alat permainan edukatif (APE) yang diproduksi oleh pabrik dan biasanya dijual di toko mainan anak.
2. Buatan sendiri, APE yang dibuat menggunakan bahan-bahan yang dapat ditemukan atau tersedia di sekitar lingkungan, seperti bahan bekas, botol plastik, karton, tutup botol, dan sebagainya. secara mandiri oleh pendidik ataupun orang tua.
3. Tersedia di alam, APE yang menggunakan kekayaan alam yang berada di sekitar lingkungan, seperti daun, bunga, kunyit, kayu, bambu, biji-bijian, tanah, pasir, dan sejenisnya.

BAMZLE (Bamboe Puzzle)

Bamzle merupakan sebuah APE berupa puzzle yang terbuat dari bambu. Puzzle ini terdiri dari kepingan-kepingan berbentuk geometri, seperti segiempat, persegi, segitiga, dan lingkaran. Bamzle ini digunakan sebagai APE yang bisa digunakan untuk peningkatan kemampuan dalam mengenal bentuk geometri untuk anak usia 4-6 tahun. Konsep puzzle sendiri, menurut Patmonodewo (dalam Misbach & Muzamil, 2010), mengacu pada teka-teki atau bongkar pasang dalam bahasa Inggris. Sementara itu, Pangatuti (2019) menyatakan bahwa puzzle merupakan permainan atau media yang biasanya berupa teka-teki berupa potongan bentuk yang perlu dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk yang utuh..

Kelebihan dari Bamzle ini adalah bendanya ringan sehingga mudah dibawa kemana-mana, lebih ekonomis karena bahan dasar pembuatannya banyak dijumpai di sekitar sekolah TK Al-Ihlah sehingga tidak perlu membeli. Namun

kekurangan Bamzle ukurannya terbatas karena tergantung ukuran diameter bambu sebagai bahan dasar pembuatannya.

Manfaat penggunaan Bamzle memiliki kesamaan dengan manfaat permainan puzzle seperti yang disebutkan oleh Pangastuti (2019), antara lain:

1. Merangsang motorik halus: Anak diajak untuk menyusun potongan-potongan Bamzle sesuai dengan gambar yang ada.
2. Melatih kesabaran: Anak belajar untuk bersabar dalam menyelesaikan tantangan menyusun Bamzle.
3. Meningkatkan kemampuan berpikir: Anak belajar berfokus dan berkonsentrasi dalam mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan Bamzle.
4. Anak dapat melatih koordinasi antara mata dengan tangan: Anak melakukan kegiatan mencocokkan atau memasangkan dan menyusun beberapa kepingan Bamzle menjadi satu bentuk gambar dengan melibatkan koordinasi antara mata dan tangan.
5. Meningkatkan kemampuan berpikir kognitif: Anak diajak untuk berpikir logis dalam mengenal bentuk geometri melalui pemilihan dan penyusunan kepingan-kepingan Bamzle.
6. Meningkatkan keterampilan sosial: khususnya kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti berbagi dan berkolaborasi dalam menyelesaikan puzzle.

Dengan demikian, penggunaan Bamzle memiliki manfaat yang serupa dengan permainan puzzle dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Dalam penelitian Pangastuti (2019), terdapat aturan permainan untuk penggunaan puzzle yang dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Berbagai jenis puzzle dikumpulkan kemudian anak memilih gambar dan jenis puzzle yang mereka sukai secara bebas.
2. Sesudah anak memilih salah satu jenis puzzle sesuai dengan keinginannya, mereka akan dibimbing dengan menanyakan gambar dan bentuk yang mereka pilih.
3. Anak diminta untuk mencocokkan dan memasang kepingan puzzle satu per satu hingga membentuk gambar yang utuh.
4. Tantangan diberikan kepada anak untuk menyelesaikan puzzle dengan cepat, dan mendorong mereka untuk meningkatkan kecepatan dalam menyelesaikan puzzle tersebut.
5. Terakhir, ucapan terima kasih dan pujian diberikan kepada anak atas usaha yang telah mereka lakukan.

Dikarenakan ada kemiripan penggunaan Bamzle dengan Puzzle maka peneliti menggunakannya hasil penelitian tersebut sebagai acuan untuk menyusun

langkah-langkah penggunaan Bamzle. Langkah-langkah penggunaan Bamzle dalam mengenal geometri sebagai berikut:

1. Anak diberi kebebasan untuk mengambil berbagai jenis bentuk bamzle (Segi empat, segitiga, lingkaran) dan menyebutkan bentuknya.
2. Anak memilih gambar bentuk geometri sesuai dengan bamzle yang dipilihnya.
3. Setelah itu guru bertanya kepada anak mengenai bentuk dan gambar geometri yang mereka pilih.
4. Kemudian anak melanjutkan dengan memasang dan mencocokkan kepingan bamzle dengan gambar serta menghubungkan dengan namanya.
5. Setelah itu anak bisa bermain dengan mengelompokkan bamzle sesuai bentuknya
6. Anak menyusun beberapa kepingan bamzle membentuk sebuah benda yang ada di sekitarnya sesuai dengan kreativitasnya.
7. Anak ditantang untuk melakukannya lebih cepat dan dengan berbagai macam variasi kegiatan misalnya berlari untuk mengambil bamzle dan memasangkannya.
8. Memberikan pujian jika anak dapat mengambil bamzle dengan benar sesuai bentuk dan nama geometrinya dan memberikan motivasi bagi anak yang masih belum bisa melakukannya.

PENGENALAN BENTUK GEOMETRI

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini mencakup indikator seperti kemampuan menyusun benda berdasarkan ukuran, bentuk, dan warna, kemampuan mengelompokkan atau menggolongkan bentuk, membedakan ciri-ciri bentuk, menunjukkan dan menyusun bentuk-bentuk yang berbeda, serta mengenali berbagai macam bentuk benda. Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini penting, karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik halus, dan melatih logika anak sejak dini.

Menurut Prihandoko Antonius C. (2006:174), geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang dimulai dari konsep dasar yaitu titik. Dari titik, kita dapat membentuk garis, dan garis-garis tersebut membentuk bidang. Dalam bidang, kita dapat membangun berbagai bangun datar dan banyak sisi. Bangun banyak juga dapat digunakan untuk membangun bangun ruang.

Menurut Lestari (2011:14), anak usia dini belajar mengenal bentuk geometri seperti segitiga, segi empat, persegi, dan lingkaran. Selanjutnya, mereka belajar untuk berkreasi dan menggunakan berbagai bentuk geometri tersebut..

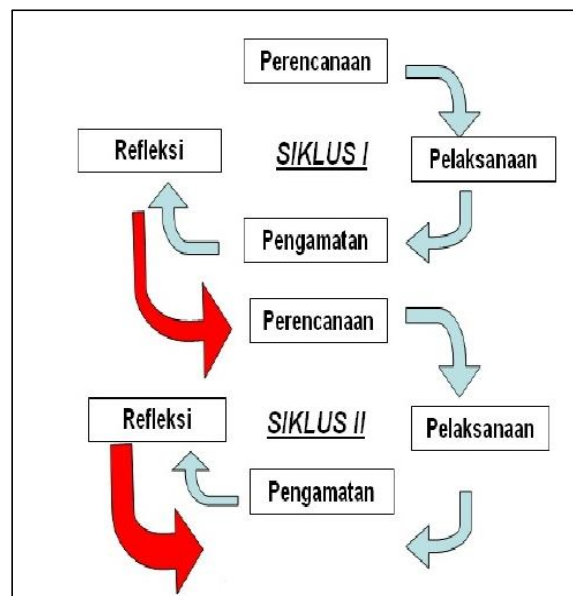
Dalam pengenalan bentuk geometri kepada anak usia dini, terdapat beberapa tahapan. Menurut Teori Vanhiele, terdapat 5 tahap dalam pemahaman geometri,

yaitu tahap pengenalan, analisis, pengurutan, deduksi, dan akurasi. Wahyudi (2005) menjelaskan 5 tahap dalam mengenali geometri bagi anak usia dini yang terdiri dari:

1. Pengenalan bentuk dasar: Segi empat, persegi, segitiga, dan lingkaran merupakan bentuk dasar yang diperkenalkan kepada anak.
2. Membedakan bentuk: Anak diajarkan untuk membedakan antara satu bentuk dengan bentuk lainnya.
3. Memberi nama: Anak belajar menghubungkan bentuk-bentuk geometri tersebut dengan namanya, misalnya mengenali dan menyebutkan lingkaran, persegi, segitiga.
4. Menggolongkan bentuk: Anak diajarkan untuk mengelompokkan bentuk-bentuk sesuai dengan kesamaan bentuknya.
5. Mengenali bentuk benda di sekitar: Anak dikenalkan dengan berbagai bentuk benda yang ada di sekitar lingkungan mereka dan belajar mengenali bentuk-bentuk tersebut.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan menerapkan model siklus Kemmis & Mc Taggart. Tahapan yang dilakukan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi



Gambar1: Siklus Kemmis & Mc Taggart

Dalam tahap perencanaan, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan menyiapkan media pembelajaran yang akan

digunakan, yaitu Bamzle (*Bamboe puzzle*) dan menyiapkan instrumen yaitu lembar observasi, lembar penilaian.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Ihlas yang beralamat di Jl Sidobangun RT. 02 RW. 01 Dusun Cengkarukwatu Desa Capang Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan. Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023 dengan subjek penelitian adalah anak-anak kelompok A TK Al-Ihlas, yang terdiri dari 10 siswa (4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan).

Sumber data diperoleh siswa kelompok A TK Al-Ihlas Pasuruan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi, digunakan untuk mengetahui penggunaan ‘bamzle’ dalam pengenalan bentuk geometri. Sedangkan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal geometri pada siswa kelompok A di TK Al-Ihlas menggunakan tes lisan dan observasi.

Analisis data deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan APE Bamzle dan untuk menentukan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri menggunakan pengolahan data penilaian berupa kuantitatif.

Indikator keberhasilan ditandai dengan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan presentase nilai sekurang-kurangnya 75% dari indikator penilaian kemampuan mengenal geometri dan 75 % hasil observasi keefektifan penggunaan bamzle oleh guru dan siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok A TK Al-Ihlas di Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Pasuruan. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 10 anak, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus, dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian mengenai kemampuan siswa dalam mengenal bentuk geometri direkapitulasi dalam tabel berikut:

INDIKATOR	Rekapitulasi Kemampuan yang dicapai		
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Mengenal bentuk geometri dengan <i>bamzle</i>	30 %	38,33 %	76,67 %
Membedakan bentuk geometri dengan <i>bamzle</i>	25 %	39,17 %	77,5 %
Menghubungkan bentuk geometri dengan namanya	25 %	39,17 %	77,5 %

Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya dengan <i>bamzle</i>	30 %	49,17 %	81,67 %
Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri	25 %	42,5 %	85 %
Rata- rata keseluruhan	27 %	41,67 %	79,67 %

Tabel 1 Rekapitulasi kemampuan mengenal Bentuk Geometri berdasarkan observasi dan tes

Keterangan kriteria penilaian :

1. 0 % - 24 % : Belum Berkembang (BB)
2. 26 %-50 % : Mulai Berkembang (MB)
3. 51%-75 % : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. 76 %-100 % : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Dari hasil observasi awal pada tanggal 19 Juni 2023 menunjukkan rata-rata kemampuan mengenal geometri kelompok A masih rendah yaitu sebesar 27 % termasuk kriteria penilaian mulai berkembang. Dalam observasi awal tersebut ditemukan masih banyak anak yang bergurau dan kurang tertarik saat bu guru menyampaikan materi tentang mengenal bentuk geometri karena guru banyak menggunakan LKA dalam pembelajaran tersebut.

Pembelajaran Siklus I dilaksanakan pada tanggal 28 dan 30 juni 2023. Pelaksanaan pembelajaran siklus I diawali dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media *bamzle*, instrumen observasi guru, siswa, dan tes lisan. Hasil nilai rata-rata kemampuan siswa dalam mengenal geometri mengalami peningkatan dari observasi awal atau pra siklus mencapai 41,67%. Hasil observasi guru dalam penggunaan media *bamzle* sebesar 85,5% Sedangkan hasil observasi rata-rata penggunaan *bamzle* oleh siswa sebesar 81,5%. Pada siklus I ini pembelajaran masih belum berhasil mencapai target sesuai indikator keberhasilan sehingga dilanjutkan melakukan kegiatan siklus II. Hasil refleksi Siklus I ditemukan bahwa penggunaan *bamzle* masih kurang maksimal karena masih baru dikenalkan guru pada siswa, jumlahnya yang masih terbatas sehingga siswa harus bergantian dalam menggunakannya. Dalam kemampuan mengenal bentuk geometri hasil refleksi pada siklus I yaitu siswa masih banyak yang mengalami kesulitan dalam menghubungkan bentuk geometri dengan namanya Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk melakukan tindakan perbaikan dan melanjutkan pembelajaran siklus ke II yaitu dengan menambah jumlah media *bamzle* dan merencanakan RPPH dengan kegiatan bermain menggunakan *bamzle*.

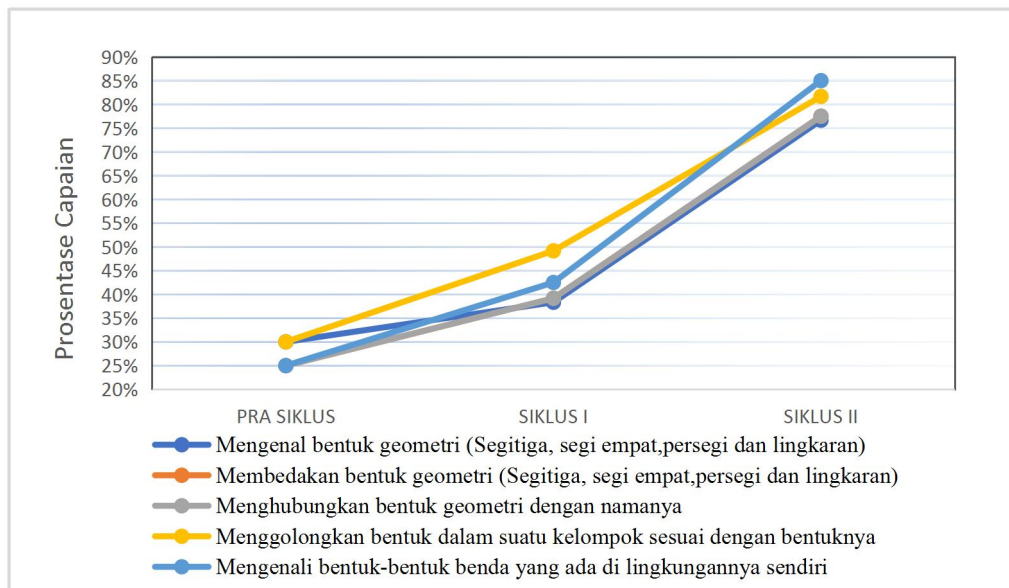
Pada pembelajaran Siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 1 dan 3 Juli 2023, dilakukan tindakan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Beberapa tindakan perbaikan yang dilakukan antara lain:

1. Menambah jumlah Bamzle supaya masing- masing anak bisa menggunakan tanpa menunggu antrian.
2. Menyusun RPPH dan melaksanakan kegiatan yang lebih menyenangkan, menumbuhkan minat dan semangat pada saat pembelajaran. Pada indikator menggolongkan atau mengelompokkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya, dilakukan kegiatan bermain dan berlari adu cepat dalam mengelompokkan Bamzle sesuai jenisnya. Siswa diminta untuk memasukkan Bamzle ke dalam wadah yang ditemplei gambar bentuk geometri, dan kemudian menyebutkan bentuk geometri yang sesuai. Selanjutnya, pada indikator mengenali bentuk-bentuk benda di sekitarnya, siswa diajak untuk menyusun bentuk-bentuk benda menggunakan Bamzle sesuai dengan kreativitas mereka, lalu menyebutkan benda yang mereka buat serta menyebutkan bentuk geometri yang terkait, beserta jumlah Bamzle yang digunakan untuk menyusunnya.

Selanjutnya setelah dilakukan tindakan sesuai perencanaan, peneliti melakukan observasi dan tes lisan. Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri dan penggunaan bamzle bagi guru dan siswa mengalami peningkatan. Kemampuan mengenal geometri mencapai 79,67 % dengan kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan Hasil observasi penggunaan Bamzle oleh guru sebesar 100 % dan siswa sebesar 96,4 %. Dari hasil tersebut maka pembelajaran pada siklus ke II sudah memenuhi target indikator keberhasilan sebesar 75 %. Oleh karena itu pembelajaran pada siklus ke II dapat dihentikan.

PEMBAHASAN

Dari Hasil penelitian di atas yang dilakukan 2 siklus, menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan mengenal geometri kelompok A TK Al-Ihlas. Hal ini digambarkan melalui grafik yang ada di bawah ini :



Gambar.1 Grafik kemampuan mengenal geometri

Hasil pembelajaran siklus-1 dalam meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada siswa masih belum berhasil mencapai target indikator keberhasilan, tetapi sudah mengalami peningkatan. Hal tersebut dikarenakan masih ada yang harus diperbaiki diantaranya jumlah media bamzle yang kurang mencukupi untuk pembelajaran.

Pada siklus II, indikator kemampuan mengenal bentuk geometri seluruhnya mengalami peningkatan dari siklus I, antara lain dalam mengenal bentuk geometri sebesar 38,37%, membedakan bentuk geometri sebesar 38,3%, menghubungkan bentuk geometri dengan namanya sebesar 38,3%, menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya sebesar 32,47%, dan mengenali bentuk-bentuk benda ada di lingkungannya sendiri sebesar 42,41%. Peningkatan tersebut terjadi setelah peneliti menambah media bamzle dan membuat kegiatan bermain dengan lebih menyenangkan seperti mengelompokkan bamzle sesuai bentuknya dengan sambil berlari adu cepat dengan temannya. Sehingga anak lebih bersemangat dan dapat melatih kemampuan motorik kasar. Peningkatan persentase yang terbesar ada pada indikator mengenali bentuk-bentuk benda ada di lingkungannya sendiri. Hasil analisis peneliti kegiatan tersebut sangat disukai anak-anak sehingga kemampuan mengenal geometri berhasil mencapai target indikator keberhasilan. Kegiatan tersebut adalah menyusun bentuk benda menggunakan bamzle sesuai dengan kreatifitas dan imajinasi kemudian anak menyebutkan bentuk geometri penyusunnya dan jumlahnya. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan bermain, pembelajaran yang menyenangkan serta menggunakan alat permainan edukatif saat pembelajaran bisa meningkatkan kemampuan dan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

Selain itu penggunaan media bamzle baik untuk guru maupun siswa sangat baik ditunjukkan dengan hasil presentase observasi penggunaan bamzle oleh guru mengalami peningkatan, dari siklus I sebesar 85,5 % meningkat menjadi 100 % pada siklus II. Penggunaan Bamzle oleh siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 81,5 % meningkat menjadi 96,4 % pada siklus II.

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa hal tersebut sejalan dengan pendapat Fadillah (2017) mengenai tujuan penggunaan alat permainan edukatif bagi anak dan pendidik. Tujuan tersebut mencakup memudahkan proses belajar, melatih konsentrasi, mengembangkan kreativitas dan imajinasi, mengatasi kejenuhan, meningkatkan daya ingat, serta sebagai bahan percobaan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Teori Vanhiele yang mengidentifikasi lima tahap pemahaman geometri, termasuk tahap pengenalan, analisis, pengurutan, deduksi, dan akurasi. Dalam penelitian ini, tahap pengenalan bentuk geometri dilakukan dengan baik, membantu meningkatkan kemampuan dan minat anak dalam mengenal geometri pada usia dini. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya, seperti penelitian Fadlillah, M, Kristiana, D & Prabawati yang mengkaji pengaruh Puzzle GEOMEWA terhadap kemampuan dan minat anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok usia 4-5 tahun di BA. Aisyiyah Ronowijayan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Bamzle telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak usia dini, terutama pada kelompok A di TK Al-Ihlah Pasuruan. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan nilai rata-rata dalam mengenal geometri, di mana terjadi peningkatan signifikan dari kondisi sebelum penelitian sebesar 27% menjadi 41,67% pada siklus I, dan mencapai 79,67% pada siklus II.

Observasi terhadap penggunaan Bamzle oleh guru dan siswa juga menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi, dengan penggunaan oleh siswa mencapai 89% dan oleh guru mencapai 92,7% berdasarkan hasil observasi.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Bamzle secara efektif meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak usia dini, dan dapat menjadi pilihan yang baik dalam proses pembelajaran di TK Al-Ihlah Pasuruan.