



PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN ESTAFET

Muhammad Ixseas Vriegde*, Adriani Rahma Pudyaningtyas
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: ixseasvriegde@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan estafet dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5–6 tahun. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya capaian anak dalam mengenal bentuk dasar, di mana sebagian besar masih menggunakan istilah nonbaku dan mengalami kesulitan mencocokkan bentuk dengan benda konkret. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan dua siklus, melibatkan 13 anak kelompok B di TK NDM Gambuhan Baluwarti, Surakarta. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif dengan triangulasi teknik serta sumber. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan: ketuntasan klasikal meningkat dari 0% pada pratindakan menjadi 31% pada siklus I, dan mencapai 92% pada siklus II. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa permainan estafet mampu menjembatani pemahaman abstrak anak tentang geometri melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa integrasi aktivitas fisik dengan stimulasi kognitif merupakan strategi efektif untuk pembelajaran PAUD serta dapat direkomendasikan sebagai alternatif metode inovatif yang mudah diterapkan guru dalam pengenalan konsep dasar matematika.

Kata Kunci: *bentuk geometri; permainan estafet; anak usia dini*

ABSTRACT

This study aimed to examine the effectiveness of relay games in improving geometric shape recognition among children aged 5–6 years. The research was motivated by the low mastery of basic geometric concepts, as most children were still using nonstandard terms and had difficulty matching shapes with concrete objects in their environment. A Classroom Action Research (CAR) approach was applied using the Kemmis and McTaggart model through two cycles, involving 13 children in Group B at TK NDM Gambuhan Baluwarti, Surakarta. Data were collected through observation, tests, interviews, and documentation, and were analyzed both quantitatively and qualitatively using source and technique triangulation. The findings showed a significant improvement: classical completeness increased from 0% in the pre-intervention stage to 31% in Cycle I and reached 92% in Cycle II. These results indicate that relay games effectively bridge children's abstract understanding of geometry through active, enjoyable, and contextual learning experiences. This study emphasizes that integrating physical activities with cognitive stimulation provides a powerful strategy for early childhood education and can be recommended as an innovative, flexible, and easy-to-implement method for introducing fundamental mathematical concepts in preschool settings.

Keywords: *geometric shapes; relay games; early childhood*

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan pondasi penting bagi kesiapan belajar pada jenjang selanjutnya. Salah satu kemampuan yang perlu ditumbuhkan secara optimal adalah mengenal bentuk geometri, karena keterampilan ini berhubungan dengan penguasaan konsep matematika dasar, berpikir logis, serta kemampuan visual-spasial. Anak usia 5–6 tahun seharusnya sudah mampu mengenali, menyebutkan, serta membedakan bentuk-bentuk geometri sederhana, sesuai indikator capaian perkembangan dalam Permendikbud PAUD maupun kajian perkembangan kognitif menurut Piaget. Namun, hasil observasi awal di TK NDM Gambuhan Baluwarti

menunjukkan kondisi yang berbeda. Dari 13 anak, hanya 2 anak (15%) yang mampu menyebutkan bentuk dengan benar. Sebagian besar masih menggunakan istilah nonbaku, misalnya menyebut lingkaran sebagai “bulat” atau menyebut semua bentuk segi empat sebagai “kotak” tanpa mampu membedakan persegi dan persegi panjang. Saat diminta mengaitkan bentuk dengan benda konkret, anak juga sering melakukan kesalahan. Contohnya, ketika melihat papan tulis berbentuk persegi panjang, beberapa anak menyebutnya sebagai “kotak”, atau ketika diperlihatkan jam dinding berbentuk lingkaran, mereka hanya menyebut “bulat” tanpa menyadari istilah baku “lingkaran”.

Permasalahan ini diperkuat dengan hasil tes pra-tindakan yang menunjukkan sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenali, menyebutkan, maupun mencocokkan bentuk geometri. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara standar perkembangan anak usia 5–6 tahun dengan capaian nyata di kelas. Jika dibiarkan, keterbatasan ini berpotensi menghambat perkembangan aspek kognitif lainnya, seperti kemampuan mengelompokkan, memahami pola, hingga berpikir analitis yang menjadi bekal penting dalam pembelajaran matematika lanjutan.

Analisis penyebab menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya cenderung pasif, didominasi metode ceramah dengan media gambar statis, sehingga anak kurang mendapatkan pengalaman multisensori. Padahal, anak usia dini belajar lebih optimal melalui kegiatan konkret, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran alternatif yang mampu mengintegrasikan aspek motorik, sosial, dan kognitif. Salah satunya adalah permainan estafet, yang tidak hanya menumbuhkan semangat dan kerja sama, tetapi juga memberi ruang bagi anak untuk mengalami langsung proses mengenal bentuk geometri secara aktif dan kontekstual.

Permainan estafet dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang kaya akan pengalaman multisensori. Anak tidak hanya menggunakan indera penglihatan untuk mengenali bentuk, tetapi juga melibatkan tubuh mereka secara aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terintegrasi dengan indikator kognitif. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, tidak monoton, serta mendorong anak belajar melalui pengalaman langsung yang bermakna.

Berbagai penelitian telah mendukung efektivitas permainan estafet dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Studi yang dilakukan oleh Megawati & Komala (2020) menyatakan bahwa aktivitas permainan ini berkontribusi pada peningkatan keterampilan berhitung anak, yang secara tidak langsung terkait dengan kemampuan mengenali pola dan bentuk. Selain itu, Vera (2023) menjelaskan bahwa aktivitas fisik seperti berlari terbukti memberikan dampak positif terhadap fungsi otak, khususnya dalam hal pemrosesan informasi dan peningkatan fokus. Tidak hanya aspek kognitif, permainan estafet juga mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional, seperti kerja sama tim, kedisiplinan, serta kemampuan menunggu giliran. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya berdampak pada satu aspek perkembangan, melainkan menjadi strategi pembelajaran holistik yang menyentuh berbagai dimensi perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan berbagai pertimbangan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan estafet sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam memperkaya praktik pembelajaran di PAUD serta memberikan alternatif pendekatan yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan bagi anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart. Model ini mencakup empat tahap utama yang berulang dalam tiap siklus, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenali bentuk-bentuk geometri melalui penerapan metode pembelajaran berbasis permainan estafet.

Penelitian dilaksanakan di TK NDM Gambuhan Baluwarti, Surakarta, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri atas 13 anak kelompok B, terdiri dari 6 laki-laki dan 7 perempuan. Semua anak berada dalam rentang usia 5 hingga 6 tahun dan tidak memiliki kebutuhan khusus. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan: satu pertemuan untuk pelaksanaan tindakan, dan satu pertemuan untuk evaluasi hasil belajar.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), skenario pembelajaran, serta lembar kerja anak. Selain itu, dilakukan persiapan alat dan media yang digunakan dalam permainan estafet, seperti tongkat estafet, kartu bentuk geometri, dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Permainan dilaksanakan di ruang terbuka maupun tertutup sesuai kondisi lapangan, dengan pengaturan posisi pos-pos permainan secara berurutan.

Prosedur pelaksanaan permainan estafet terdiri dari pembagian peserta ke dalam kelompok kecil berisi 3–5 anak. Setiap anak menjalankan tantangan di enam pos yang telah disiapkan. Masing-masing pos mewakili indikator kemampuan mengenal bentuk geometri, yaitu: menyebutkan bentuk, mencocokkan berdasarkan bentuk, mencocokkan ukuran, mencocokkan warna, mengidentifikasi benda di sekitar berdasarkan bentuk, dan meniru bentuk geometri. Anak-anak harus menyelesaikan tugas di setiap pos sambil membawa tongkat estafet sebelum menyerahkannya ke teman berikutnya.

Instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar observasi, lembar kerja anak (LKPD), serta panduan wawancara. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk menilai keterlibatan dan pemahaman anak. LKPD digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur kemampuan anak pada setiap indikator yang telah ditentukan. Sementara itu, wawancara dilakukan dengan guru kelas dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi pendukung mengenai perkembangan anak.

Keabsahan data dalam penelitian ini divalidasi melalui penerapan teknik triangulasi, yang terdiri atas triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan konsistensi temuan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, triangulasi teknik ditempuh dengan mengintegrasikan berbagai prosedur pengumpulan data, antara lain observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi dalam bentuk foto maupun rekaman video. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara menghitung persentase ketuntasan belajar anak berdasarkan skor yang diperoleh dalam LKPD. Seorang anak dinyatakan tuntas apabila memperoleh skor minimal dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada indikator kemampuan geometri. Analisis kualitatif dilakukan secara deskriptif dengan cara mereduksi, menyajikan, dan menarik kesimpulan dari data observasi, wawancara, serta catatan lapangan yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Melalui rancangan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas permainan estafet dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan membedakan bentuk geometri. Penelitian ini tidak hanya menyajikan data kuantitatif yang merefleksikan peningkatan hasil belajar

secara terukur, tetapi juga menghadirkan temuan kualitatif yang menyingkap proses, interaksi, serta dinamika pembelajaran yang muncul selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi teoretis sekaligus praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Setiap siklus dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang progresif. Pada pertemuan pertama, anak-anak dikenalkan dengan pembelajaran berbasis permainan estafet, sedangkan pertemuan kedua dimanfaatkan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran melalui pengisian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur perkembangan kemampuan anak dalam mengenali dan memahami bentuk-bentuk geometri dasar setelah berpartisipasi dalam aktivitas bermain yang terstruktur.

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan tahapan pengumpulan data awal berupa observasi dan pretest. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi belajar dan tingkat partisipasi anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pretest dirancang untuk memetakan penguasaan awal anak terhadap bentuk-bentuk geometri, baik dari segi pengenalan, penyebutan, maupun pencocokan berdasarkan berbagai kriteria seperti bentuk, ukuran, dan warna.

Hasil dari observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri. Dari total 13 anak yang menjadi subjek penelitian, hanya dua anak atau sekitar 15% yang dapat menyebutkan nama bentuk dengan benar. Kesalahan umum yang terjadi antara lain penggunaan istilah tidak baku seperti "bulat" untuk lingkaran atau "kotak" untuk semua jenis segi empat. Bahkan, saat anak-anak diminta untuk mencocokkan bentuk berdasarkan karakteristik visual, masih banyak yang melakukan kesalahan dalam mencocokkan bentuk berdasarkan ukuran atau warna

Fakta ini diperkuat oleh studi Ramadhini dan Mahdi (2020), yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun semestinya sudah mampu mengenali bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Namun dalam praktiknya, penguasaan konsep ini sangat bergantung pada pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Apabila pembelajaran disampaikan secara monoton dan minim stimulasi, maka anak akan kesulitan membangun pemahaman konseptual yang utuh

Kondisi tersebut menunjukkan adanya ketimpangan antara potensi anak dan metode yang digunakan dalam proses belajar. Seperti dijelaskan oleh Hasni dan Amanda (2022), pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal atau gambar statis di papan tulis tidak cukup untuk menstimulasi pemahaman anak, terutama dalam materi yang bersifat visual dan abstrak seperti bentuk geometri. Anak membutuhkan pengalaman langsung dan konkret agar dapat memahami konsep secara menyeluruh.

Anak usia dini secara alamiah belajar melalui interaksi dengan lingkungan, baik secara fisik maupun sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara lisan, tetapi juga memberi ruang bagi anak untuk bergerak, mengeksplorasi, dan bereksperimen. Permainan estafet dipilih dalam penelitian ini karena memiliki potensi besar untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Selain menekankan aspek motorik dan sosial, permainan ini juga dapat dimodifikasi menjadi wahana pembelajaran kognitif yang menarik dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pendekatan permainan estafet

diimplementasikan sebagai bentuk intervensi dalam siklus tindakan. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui pengalaman bermain yang aktif, menyenangkan, dan penuh keterlibatan. Evaluasi melalui LKPD di akhir setiap siklus menjadi indikator utama dalam menilai efektivitas metode yang diterapkan serta mengukur sejauh mana perkembangan kognitif anak dalam memahami konsep dasar bentuk geometri.

Tabel 1. Skor hasil Pratindakan

No	Indikator	Tuntas	Belum Tuntas	Persentase Tuntas
1	Menyebutkan bentuk geometri	2	11	15%
2	Mencocokkan berdasarkan bentuk	5	8	38%
3	Mencocokkan berdasarkan ukuran	9	4	69%
4	Mencocokkan berdasarkan warna	9	4	69%
5	Menyebutkan benda sesuai bentuk geometri	2	11	15%
6	Mencontoh bentuk geometri	12	1	92%
Skor Rata-rata			15%	
Ketuntasan Klasikal			0%	

Hasil pratindakan menunjukkan bahwa sebagian besar anak kelompok B TK NDM Gambuhan Baluwarti mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama bentuk geometri secara tepat. Misalnya, beberapa anak menyebut lingkaran dengan istilah “bulat” atau menyebut persegi panjang sebagai “kotak.” Kesalahan penyebutan ini mengindikasikan bahwa kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri masih terbatas pada persepsi visual dasar tanpa pemahaman konsep yang mendalam. Selain itu, banyak dari mereka belum mampu menghubungkan bentuk-bentuk tersebut dengan benda nyata di sekitar mereka.

Kesulitan yang dihadapi anak-anak dalam mengaitkan bentuk geometri dengan objek konkret di lingkungan kelas memperkuat temuan Lestari (2011) bahwa penguasaan bentuk geometri memerlukan pendekatan pembelajaran yang bersifat langsung dan nyata. Pembelajaran geometri tidak cukup disampaikan melalui gambar atau penjelasan verbal semata. Anak usia dini membutuhkan pengalaman konkret dan multisensori agar mereka dapat menginternalisasi konsep bentuk secara utuh.

Selain itu, indikator lain seperti mencocokkan bentuk berdasarkan warna, ukuran, dan jenis juga menunjukkan hasil yang bervariasi. Meskipun ada beberapa anak yang sudah bisa mencocokkan berdasarkan ukuran atau warna, namun mereka masih keliru ketika diminta membedakan bentuk dengan karakteristik geometris yang lebih kompleks. Ini memperlihatkan bahwa penguatan konsep masih perlu dilakukan secara bertahap, tidak hanya melalui pengulangan tetapi juga dengan memfasilitasi pengalaman yang lebih mendalam.

Pelaksanaan permainan estafet pada Siklus I mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan semangat anak. Anak terlihat lebih aktif, menunjukkan antusiasme saat menyelesaikan tantangan di setiap pos permainan. Namun demikian, peningkatan yang terjadi belum merata pada semua indikator. Terutama pada indikator awal seperti menyebutkan nama bentuk, hanya sebagian anak yang menunjukkan perkembangan signifikan.

Sebagian besar anak masih membutuhkan bantuan dan pengarahan langsung dari guru saat mengikuti permainan estafet. Hal ini menandakan bahwa dalam Siklus I,

pendekatan yang digunakan belum sepenuhnya berhasil membangun pemahaman mandiri pada anak. Mereka masih berada dalam tahap mencoba memahami alur permainan dan tugas-tugas yang diberikan, sehingga pencapaian pembelajaran belum optimal.

Guru juga menyampaikan bahwa beberapa anak tampak kebingungan saat diberi instruksi dalam permainan estafet, terutama ketika harus mengaitkan antara kartu bentuk dengan benda yang ada di kelas. Ini menunjukkan bahwa masih terdapat hambatan pada aspek komunikasi instruksional dan penyajian materi. Oleh karena itu, refleksi terhadap kegiatan di Siklus I menjadi landasan penting dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih tepat pada siklus berikutnya.

Melihat kondisi tersebut, maka pelaksanaan pada Siklus II perlu difokuskan pada penyempurnaan strategi pembelajaran. Perbaikan dapat mencakup pemberian contoh yang lebih konkret, pengulangan instruksi yang lebih jelas, serta penyediaan waktu lebih banyak bagi anak untuk mengeksplorasi bentuk secara berulang. Dengan begitu, diharapkan anak mampu memahami konsep bentuk tidak hanya dari aspek visual, tetapi juga dari pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna melalui permainan

Meskipun pelaksanaan Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi awal, proses observasi dan refleksi masih menemukan sejumlah hambatan yang perlu diperbaiki. Beberapa anak terlihat belum memahami tahapan-tahapan dalam permainan estafet secara utuh. Ketika giliran mereka tiba, sebagian besar masih bingung harus melakukan apa, atau salah dalam menyelesaikan instruksi di pos yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa penjelasan dan simulasi awal belum sepenuhnya efektif dalam membangun pemahaman anak terhadap aturan main.

Tabel 2. Skor Hasil Siklus I

No	Indikator	Tuntas	Belum Tuntas	Persentase Tuntas
1	Menyebutkan bentuk geometri	7	6	54%
2	Mencocokkan berdasarkan bentuk	10	3	77%
3	Mencocokkan berdasarkan ukuran	10	3	77%
4	Mencocokkan berdasarkan warna	13	0	100%
5	Menyebutkan benda sesuai bentuk geometri	4	9	31%
6	Mencontoh bentuk geometri	12	1	92%
Skor Rata-rata			16%	
Ketuntasan Klasikal			31%	

Selain kendala pemahaman instruksi, masalah lain yang muncul adalah kurangnya keterlibatan anak saat menunggu giliran. Sebagian anak terlihat tidak sabar atau bosan, bahkan cenderung bermain sendiri tanpa memperhatikan jalannya permainan. Kurangnya stimulus saat menunggu membuat fokus anak mudah teralihkan. Padahal, pada usia 5–6 tahun, perhatian anak sangat terbatas dan harus terus diarahkan melalui kegiatan yang terstruktur (Susanto, 2017).

Menanggapi kondisi tersebut, peneliti dan guru kelas melakukan refleksi dan diskusi untuk menyusun strategi perbaikan yang diterapkan pada Siklus II. Langkah utama yang dilakukan adalah memperjelas instruksi permainan menggunakan contoh visual dan demonstrasi langsung yang diulang beberapa kali. Guru juga memberikan pengarahan secara individu sebelum anak memulai permainan, guna memastikan setiap anak memahami tugas di setiap pos yang akan mereka hadapi.

Perbaikan lainnya adalah pembagian kelompok yang lebih merata dan terstruktur. Jika pada siklus sebelumnya pembagian kelompok dilakukan secara acak, pada Siklus II peneliti menyusun kelompok berdasarkan dinamika sosial dan tingkat pemahaman anak. Strategi ini bertujuan agar dalam setiap kelompok terdapat anak yang mampu memimpin dan memberi contoh kepada temannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif melalui pengaruh teman sebaya (Uliyah & Isnawati, 2019).

Selain itu, untuk mengatasi kejenuhan saat menunggu giliran, peneliti menyisipkan tugas-tugas tambahan ringan seperti menebak bentuk dari gambar atau menunjuk benda-benda berbentuk geometri di sekitar mereka. Tugas ini dirancang untuk mempertahankan keterlibatan kognitif anak meski belum berada pada pos aktif. Dengan begitu, waktu tunggu tidak menjadi jeda pasif, melainkan bagian dari proses belajar yang tetap menyenangkan dan bermakna

Hasil dari penerapan perbaikan ini terlihat jelas pada pelaksanaan Siklus II. Anak-anak tampak lebih fokus dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan permainan. Mereka tidak hanya menunggu dengan tertib, tetapi juga terlibat dalam tugas tambahan dengan semangat. Hal ini membuktikan bahwa kejelasan instruksi dan struktur kelompok yang baik sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di usia dini.

Secara keseluruhan, capaian pada Siklus II mendukung pandangan Vera (2023) yang menyatakan bahwa aktivitas fisik yang terarah dapat memberikan efek positif pada perkembangan otak, termasuk dalam hal konsentrasi dan pemrosesan informasi. Dalam konteks ini, permainan estafet tidak hanya merangsang keterampilan motorik anak, tetapi juga mendorong aktivitas otak melalui pengalaman belajar yang konkrit dan menyenangkan. Anak-anak menjadi lebih mampu mengenali, membedakan, serta mengelompokkan bentuk geometri secara mandiri sebagai hasil dari pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dan terencana.

Tabel 3. Skor Hasil Siklus II

No	Indikator	Tuntas	Belum Tuntas	Persentase Tuntas
1	Menyebutkan bentuk geometri	10	3	77%
2	Mencocokkan berdasarkan bentuk	13	0	100%
3	Mencocokkan berdasarkan ukuran	13	0	100%
4	Mencocokkan berdasarkan warna	13	0	100%
5	Menyebutkan benda sesuai bentuk geometri	10	3	77%
6	Mencontoh bentuk geometri	13	0	100%
Skor Rata-rata			19%	
Ketuntasan Klasikal			92%	

Peningkatan signifikan dari hasil siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa permainan estafet dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak, khususnya kemampuan mengenal bentuk geometri. Melalui metode ini, anak-anak tidak hanya terlibat secara fisik, tetapi juga secara mental dalam memahami dan mengidentifikasi berbagai bentuk dasar. Penerapan aktivitas yang menyenangkan seperti permainan estafet terbukti mampu menjembatani konsep abstrak geometri menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

Hal ini sejalan dengan pendapat Lathipah & Shinta (2018) yang menyatakan

bahwa geometri berperan dalam melatih daya pikir logis dan kemampuan menyelesaikan masalah. Ketika anak diminta untuk mencocokkan bentuk, membedakan ukuran, hingga menyebutkan nama bentuk melalui pos-pos permainan, mereka sebenarnya sedang diasah untuk berpikir sistematis dan analitis. Permainan estafet menyediakan konteks nyata yang dapat memfasilitasi proses berpikir tersebut, terutama saat anak harus mengambil keputusan secara cepat selama permainan berlangsung.

Lebih jauh, permainan estafet bukan hanya tentang gerak fisik, tetapi juga sarana untuk memberikan pengalaman belajar langsung yang selaras dengan gaya belajar anak usia dini. Sari dan Sinaga (2019) menjelaskan bahwa metode pembelajaran aktif seperti estafet mendorong keterlibatan anak secara menyeluruh, baik secara kognitif, motorik, maupun sosial. Ketika anak menjalani proses belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan, mereka cenderung lebih mudah menyerap informasi serta mengembangkan rasa percaya diri terhadap kemampuan mereka.

Dokumentasi selama kegiatan dan wawancara dengan guru kelas memperkuat temuan ini. Guru menyatakan bahwa anak-anak yang sebelumnya enggan berbicara atau ragu dalam menyebutkan bentuk, kini lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Bahkan, beberapa anak yang tergolong pasif pada tahap awal mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab, bertanya, dan menyelesaikan tugas tanpa perlu diminta. Ini sejalan dengan pandangan Susanto (2017) yang menyebut bahwa permainan bukan hanya merangsang aspek motorik, tetapi juga memperkuat hubungan emosional anak terhadap proses belajar.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa integrasi antara gerakan fisik dan aktivitas kognitif memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri. Menurut Tangse dan Dimiyati (2022), permainan estafet yang dirancang secara sistematis dapat menstimulasi aspek kognitif anak dengan tetap mempertahankan unsur kesenangan dan kerja sama. Sementara itu, Umami dkk. (2016) menekankan bahwa bentuk pembelajaran seperti ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang partisipatif dan kontekstual, dua hal yang sangat penting bagi anak usia dini. Oleh karena itu, metode ini layak direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif di satuan pendidikan anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan estafet secara sistematis dan terencana memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5–6 tahun di TK NDM Gambuhan Baluwarti.

Sebelum intervensi dilakukan, hasil observasi dan pretest menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan mencocokkan bentuk-bentuk geometri dasar. Pemahaman mereka masih terbatas pada pengenalan visual sederhana dan belum mampu mengaitkan bentuk dengan benda-benda konkret di lingkungan sekitar. Rendahnya ketuntasan belajar pada tahap awal mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mendukung kebutuhan belajar anak usia dini.

Setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran melalui permainan estafet, ditemukan adanya perubahan positif dalam keterlibatan dan pemahaman anak. Pada siklus pertama, meskipun belum mencapai target yang diharapkan, terdapat kecenderungan peningkatan skor dan partisipasi. Refleksi dari siklus pertama menjadi acuan untuk melakukan perbaikan di siklus kedua, terutama dalam aspek instruksi, pengelolaan kelas, dan variasi media.

Hasil pada siklus kedua memperlihatkan peningkatan yang lebih signifikan, baik dari segi jumlah anak yang mencapai ketuntasan maupun rata-rata skor keseluruhan. Dari 13 anak, 12 anak dinyatakan tuntas dan hanya 1 anak yang belum memenuhi indikator. Secara klasikal, ketuntasan mencapai 92%, jauh melampaui ambang batas minimal 75% yang ditetapkan dalam kriteria keberhasilan penelitian.

Peningkatan ini membuktikan bahwa permainan estafet, yang menyatukan aktivitas fisik, stimulasi visual, dan pengalaman konkret, dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam pembelajaran kognitif anak. Aktivitas ini memberi ruang bagi anak untuk belajar melalui gerakan, pengamatan langsung, dan interaksi dengan lingkungan, yang sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung pandangan dari para ahli bahwa pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri tidak hanya bergantung pada pemberian materi secara verbal atau visual saja, melainkan harus melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Hasil ini memperkuat teori pembelajaran aktif, serta menegaskan bahwa pendekatan yang bersifat multisensori lebih efektif untuk kelompok usia dini.

Secara praktis, metode permainan estafet berpotensi menjadi model pembelajaran alternatif yang relevan untuk diimplementasikan pada jenjang PAUD. Permainan ini tidak menuntut penggunaan peralatan yang kompleks, namun mampu memberikan stimulasi yang holistik terhadap perkembangan anak. Selain itu, rancangan kegiatan pada setiap pos permainan bersifat fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan berbagai tujuan pembelajaran, tidak terbatas pada pengenalan konsep geometri semata.

Temuan dalam penelitian ini juga membuka ruang untuk pengembangan pendekatan pembelajaran serupa di masa depan. Misalnya, permainan estafet dapat dimodifikasi untuk mengajarkan konsep-konsep lain seperti warna, ukuran, huruf, atau angka. Integrasi antara aktivitas fisik dan muatan kognitif terbukti mampu meningkatkan daya ingat, fokus, dan keterlibatan anak.

Selain itu, akan sangat menarik jika di masa mendatang dilakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan kelompok anak yang lebih beragam, misalnya anak dengan kebutuhan khusus atau pada jenjang usia yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas objek studi, seperti mengeksplorasi pengaruh permainan estafet terhadap aspek sosial-emosional, motorik kasar, atau kemampuan komunikasi anak.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa permainan estafet bukan hanya menyenangkan dan mudah diterapkan, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif, khususnya dalam pengenalan bentuk geometri. Oleh karena itu, disarankan agar guru di tingkat pendidikan anak usia dini mempertimbangkan integrasi pendekatan ini dalam kegiatan belajar sehari-hari untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan bermakna bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, R. (2020). Permainan puzzle estafet dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan menyimak pada anak usia 5–6 tahun di TK Ulul Albab Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *ŚALIHA: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 3(1), 144–166. <https://doi.org/10.54396/saliha.v3i1.74>
- Botutihe, H., & Pratiwi, W. (2020). Meningkatkan keterampilan kerjasama anak melalui permainan estafet gelang karet pada anak di Kelompok B TK Kartika XXI-17 Kota Tengah Kota Gorontalo. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(2), 136–152. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v1i2.199>

- Cania, S., Novianti, R., & Chairilsyah, D. (2020). Pengaruh media glowing city terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 53–60. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.54>
- Fitriana, N., Wijayanti, A., & Tanto, O. D. (2023). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan estafet bola bambu pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Sumengko Kwadungan Ngawi. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.22515/abna.v4i1.6533>
- 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>
- Khobir. (2013). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208. <http://e-journal.stainpekalongan.ac.id/index.php/forumtarbiyah/article/view/262>
- Lestari, K. W. (2011). *Konsep matematika untuk anak usia dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. <https://repositori.kemdikbud.go.id/575/>
- Megawati, T., & Komala, K. (2020). Meningkatkan kemampuan berhitung melalui olahraga lari estafet pada anak usia dini kelompok B di TK Al-Ghuroba. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 126–136. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3517>
- Ramadhini, F., & Mahdi, N. I. (2020). Peningkatan pemahaman bentuk geometri anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan seni dan kerajinan tangan (Art and Craft). *Forum Paedagogik*, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2597>
- Susanto, N. (2017). Hakikat dan signifikansi permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 99–104. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1287>
- Tangse, U. H. M., & Dimiyati, D. (2022). Permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>
- Tretyakova, V. D. (2023). Walking and running in context of their impact on brain health and cognitive function. *Personality in a Changing World: Health, Adaptation, Development*, 11(3), 277–296. <https://doi.org/10.23888/humJ2023113277-296>
- Umami, A., Kurniah, N., & Delrefi, D. (2018). Peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan estafet. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.33369/jip.1.1.15-20>

Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 7(1), 31–43.
<https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>

Yulianti, R., Solfiah, Y., & Chairilisyah, D. (2020). Analisis kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5–6 tahun di TK Cahaya Intan Kecamatan Pujud Rokan Hilir. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 16–28.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1212>