



PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Lusiana Wulandari*, Upik Elok Endang Rasmani

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: lusianaaw10@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan guna mendukung perkembangan kemampuan anak usia 5 hingga 6 tahun dalam mengenali berbagai bentuk geometri menggunakan penerapan metode bermain peran di TK MTA 1 Surakarta. Metode yang dipergunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus, terdiri atas tiga kali pertemuan. Penelitian menyertakan 16 peserta didik serta menerapkan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan bermain peran mencakup aktivitas simulasi peran (seperti menjadi penjual dan pembeli), kerja sama kelompok, serta menggambar dan membentuk berbagai bentuk geometri dengan bantuan alat dan media. Indikator yang digunakan dalam pembelajaran meliputi kemampuan menunjuk, menyebutkan, menggambar, membentuk, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan, serta menjelaskan ciri-ciri bentuk geometri. Hasil penelitian memperlihatkan terdapat perkembangan yang signifikan pada setiap indikator. Tingkat ketuntasan pada setiap indikator menunjukkan peningkatan yang signifikan. Capaian ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu 37,5% menjadi 87,5% pada siklus II. Walaupun keseluruhan dari indikator telah mencapai ketuntasan. Meskipun seluruh indikator telah mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan, tetapi ada dua peserta didik yang belum menyapai ketuntasan pada salah satu indikator. Maka dibutuhkan rancangan lanjutan dan bimbingan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak. Berdasarkan temuan tersebut, memperoleh kesimpulan bahwa penerapan kegiatan bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: geometri; bermain peran; anak usia dini

ABSTRACT

This study was conducted to support the development of children aged 5 to 6 years in recognizing various geometric shapes using the role-play method at MTA 1 Surakarta Kindergarten. The method used was Classroom Action Research (CAR) for two cycles, consisting of three meetings. The study included 16 students and applied data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. Role-play activities included role simulation activities (such as being a seller and buyer), group collaboration, and drawing and forming various geometric shapes with the help of tools and media. Indicators used in learning included the ability to point, name, draw, form, identify similarities and differences, and explain the characteristics of geometric shapes. The results of the study showed significant development in each indicator. The level of completion in each indicator showed a significant increase. The classical completeness achievement in cycle I was 37.5% to 87.5% in cycle II. Although all indicators have reached completeness. Although all indicators have reached the set completeness limit, there are two students who have not reached completeness in one of the indicators. Therefore, further design and guidance tailored to each child's individual needs are needed. Based on these findings, it was concluded that role-playing activities are effective in improving geometric shape recognition skills in children aged 5-6 years.

Keywords: geometric; role play; early childhood education

PENDAHULUAN

Anak usia dini yakni mereka yang ada di masa keemasan, pada rentang usia 0 sampai 6 tahun atau jenjang prasekolah. Suyadi menyebutkan di masa inilah, perkembangan otak anak terjadi begitu cepat dalam periode keemasan ini mencakup tahap pertumbuhan sejak dalam kandungan hingga usia enam tahun pertama dalam kehidupan anak (Amiliya et al., 2024). Kemampuan berpikir anak menjadi sebagian aspek perkembangan kognitif yang fundamental dan harus distimulasi dengan baik, karena keterampilan ini berhubungan langsung melalui bagaimana anak memproses dan

memahami lingkungan sekitarnya. Kemampuan kognitif merujuk pada kapabilitas pikiran seseorang untuk memahami suatu hal yang ada pada setiap orang (Khadijah dalam Nurjanah, 2022). Piaget (Nainggolan & Daeli, 2021) mengemukakan bahwa setiap anak mengalami tahapan perkembangan kognitif yang sama, yaitu melalui empat tahapan sebagai berikut: a) sensori-motor, b) pra-operasional, c) operasional-konkret, d) operasional-formal.

Perkembangan kognitif anak berkembang seiring dengan stimulus yang diterimanya, salah satunya adalah kemampuan matematika. Melalui kemampuan matematikanya dapat memungkinkan anak untuk memahami serta mengenal berbagai macam bentuk geometri. Menurut Lestari (Ulfa et al., 2020) menyatakan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak mencakup kemampuan untuk mengumpulkan, menunjuk, menyebutkan, dan mengenali objek di sekitarnya berdasarkan bentuk geometri. Sedangkan pendapat Triharso (Ulfa et al., 2020) menyebutkan bahwa pengenalan geometri pada anak berawal dengan mengidentifikasi bentuk dasar geometri seperti segitiga, segi empat, dan lingkaran sebagai awal dalam membangun pemahaman geometri.

Menurut Depdiknas pengenalan bentuk-bentuk geometri bertujuan agar anak memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai bentuk benda yang memiliki unsur geometri melalui pengamatan terhadap benda sekitar, seperti segi empat, segi lima, segi enam, segitiga, lingkaran, setengah lingkaran, oval, belah ketupat, dan trapesium (Ulfa et al., 2020). Pemahaman terhadap bentuk geometri memberikan dampak positif bagi anak dalam mengasah kemampuan bernalar, termasuk kemampuan untuk mengenali, menyebutkan, serta mengelompokkan bentuk-bentuk tersebut. Musfiroh (Samsiah, 2021) menyatakan bahwa ketika anak mulai mengenal bentuk geometri, mereka akan mengalami perkembangan kemampuan menyusun bentuk tersebut menjadi bangunan lain, misalnya menara, rumah, atau jembatan.

Pengenalan bentuk geometri akan lebih optimal apabila dilakukan melalui aktivitas bermain, karena metode ini lebih efektif dalam menstimulasi perkembangan anak. Menurut Sujiono (Dewi, 2019) menyebutkan bahwa bermain yaitu tindakan yang mendukung perkembangan kognitif anak, melalui bermain anak dapat menghasilkan karya, menggunakan berbagai alat dan bahan, memperoleh pengalaman baru, serta membangun interaksi sosial. Bermain peran merupakan salah satu bentuk keterampilan dalam pembelajaran yang melibatkan penjiwaan dan pengembangan imajinasi anak, di mana anak memerankan seorang tokoh, baik makhluk hidup maupun benda mati. Gunarti et al. (Halifah, 2020) menjelaskan bahwa bermain peran merupakan aktivitas bermain yang melibatkan pemeranan tokoh atau benda di lingkungan sekitar, yang dapat membantu mengembangkan imajinasi dan kemampuan anak dalam mendalami peran secara optimal. Sebagaimana dijelaskan oleh Moeslichtoen (Dita et al., 2021), bermain peran melibatkan imajinasi anak melalui perilaku berpura-pura dalam menirukan situasi, tokoh, hewan, atau benda tertentu yang biasanya tidak dilakukan dalam kehidupan nyata, serta melibatkan penggunaan bahasa.

Setiap pembelajaran yang dijalani anak bermanfaat bagi perkembangannya. Salah satu aktivitas tersebut yaitu bermain peran, yang mempunyai kegunaan untuk menumbuhkan kemampuan berbahasa dan kemandirian anak. Menurut Gunardi dkk (Otasia, 2022) menyatakan bahwa bermain peran mempunyai tugas penting dalam perkembangan anak usia dini, manfaat antara lain: a) merangsang imajinasi anak, b) mengembangkan kreativitas, c) melatih gerakan motorik kasar, dan d) melatih kemampuan anak dalam menjiwai peran yang diberikan. Sedangkan menurut Cheppy (Otasia, 2022), bermain peran memiliki berbagai manfaat penting bagi anak, sebagai berikut: a) membantu anak dalam melakukan aktivitas, berpikir, dan menumbuhkan empati terhadap sesama, b) memperlihatkan secara nyata hubungan antarindividu, c) mengenalkan asal-usul kehidupan, d) mengembangkan daya

imajinasi, e) memperkenalkan hal-hal baru dalam belajar, f) memberikan pengalaman langsung dari pelajaran sebelumnya, g) menggambarkan aturan dalam materi, h) meningkatkan kepekaan terhadap masalah sosial, i) menyediakan contoh nyata dalam komunikasi, dan j) mendorong minat serta semangat belajar anak.

Bermain memiliki kelebihan dalam pembelajaran karena dapat menunjang proses belajar dan perkembangan anak. Menurut Sudjana (Otasia, 2022), keunggulan bermain peran antara lain yaitu: dapat meningkatkan fokus anak melalui peran yang menarik, diterapkan dalam kelompok kecil maupun besar, membantu anak memahami sudut pandang orang lain, mengembangkan kemampuan analisis, membangun kepercayaan diri dalam menghadapi masalah, menumbuhkan rasa senang dalam belajar, melatih pemahaman terhadap masalah sosial, serta mendorong anak untuk menjiwai karakter yang diperankannya.

Meskipun bermain peran memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran, terdapat pula beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Menurut Djamarah dan Aswan (Otasia, 2022), kelemahan kegiatan bermain peran antara lain: anak yang tidak terlibat menjadi pasif, kegiatan membutuhkan waktu yang cukup lama, memerlukan ruang yang luas agar peserta bisa bergerak bebas, suara pemain dan penonton bisa mengganggu kelas lain, keberhasilan aktivitas sangat bergantung pada penguasaan guru terhadap tujuan pembelajaran, interaksi antarpemain harus memperhatikan norma, adat, dan keyakinan agar tidak menyinggung perasaan, serta pentingnya guru mengikuti langkah-langkah yang tepat agar kegiatan berjalan efektif.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan sejumlah guru, peneliti memperoleh informasi mengenai permasalahan dalam kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK MTA 1 Surakarta yang memiliki capaian perkembangan bervariasi dalam aspek pengenalan bentuk geometri. Dengan mengetahui bentuk geometri, anak dapat terlatih dalam berpikir logis, seperti kemampuan menunjuk menyebutkan, atau mengelompokkan bentuk tersebut. Selanjutnya pemahaman bentuk geometri juga mendukung anak dalam mengenali berbagai benda di sekitarnya yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Identifikasi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5–6 tahun menjadi aspek penting dalam mendukung perkembangan kognitif, khususnya dalam pengenalan konsep dasar matematika dan pemahaman spasial. Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam mengamati, membedakan, mengelompokkan, dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang ada di lingkungan sekitar. Anak usia dini perlu dibimbing melalui pendekatan yang menyenangkan agar proses pembelajaran berlangsung optimal. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Peran pada Anak Usia 5–6 Tahun” yang dilaksanakan di TK MTA 1 Surakarta. Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai kontribusi mengenai praktik pembelajaran di kelas, khususnya sebagai sumber informasi bagi guru dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif dan selaras beserta tahap perkembangan anak. Selain itu, hasil penelitian ini dinantikan dapat mendukung pihak sekolah dalam merencanakan dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif anak, terutama pada pengenalan bentuk geometri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas model (sumber) Kemmis dan MC Taggart dengan menggunakan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif . Kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran secara detail dan menyeluruh, sementara kuantitatif bertujuan untuk menganalisis hasil belajar anak melalui perbandingan data sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Di sisi lain, tindakan kelas

digunakan untuk memperoleh data faktual terkait lingkungan belajar, seperti kondisi peserta didik, guru, serta situasi sekolah secara umum. Subjek dalam penelitian ini adalah 16 anak dari kelompok B4 (5-6 tahun) TK MTA 1 Surakarta, yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Sekolah ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk geometri. Selama proses penelitian, peneliti berkolaborasi dengan guru dalam menjalankan tahapan-tahapan penting, mulai dari penyusunan rencana pembelajaran, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi, hingga proses pengumpulan, analisis data, dan pelaporan hasil penelitian.

Untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri, penelitian ini menetapkan sejumlah indikator sebagai acuan. Beberapa pendapat ahli seperti (Hasni & Surya Amanda, 2022), (Lestari, 2011), dan *National Council of Teachers Mathematics* (NCTM) (Jumiati, 2021) menyebutkan indikator kemampuan mengenal bentuk geometri. Penelitian ini mengadaptasi indikator dari *National Council of Teachers Mathematics* (NCTM) yang disebutkan pada table dibawah ini:

Tabel 1. Indikator Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Usia 5-6 Tahun

No.	Indikator Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	1
2.	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri	1
3.	Anak dapat menggambarkan suatu bentuk geometri	1
4.	Anak dapat membentuk geometri	1
5.	Anak dapat menyebutkan persamaan dan perbedaan dari 2 bentuk geometri atau lebih	1
6.	Anak dapat menguraikan bentuk geometri	1
	Jumlah	6

Penelitian ini memanfaatkan empat jenis teknik pengumpulan data, yakni tes (*pre-test & post test*) untuk menilai kemampuan anak, observasi guna mengamati proses pembelajaran secara langsung, wawancara untuk mendapatkan informasi dari responden, dan dokumentasi sebagai bukti pelengkap data yang diperoleh di lapangan. Dalam penelitian ini, tes berfungsi untuk menilai sejauh mana anak dapat mengenal bentuk geometri, dengan acuan pada pedoman penilaian yang telah dirancang sebelumnya. Dalam kegiatan penilaian, digunakan enam indikator yang masing-masing terdiri dari enam aspek penilaian untuk setiap anak. Skor diberikan berdasarkan tingkat kemampuan anak dan diklasifikasikan ke dalam empat kategori perkembangan, yaitu: BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik).

Wawancara dipergunakan sebagai teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai cara mendapatkan informasi yang relevan mengenai kemampuan anak mengenal bentuk geometri serta pendekatan pembelajaran yang telah diterapkan guru. Peneliti melaksanakan wawancara untuk menerima data yang valid sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan, sehingga informasi yang diperoleh mencerminkan kondisi aktual di lapangan. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru kelas kelompok B4 TK MTA 1 Surakarta. Hasil wawancara menunjukkan bahwa ada sebagian anak usia 5-6 tahun yang mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk-bentuk geometri dasar, seperti membedakan antara persegi, segitiga, dan lingkaran. Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya melibatkan aktivitas konkret atau metode yang variatif, sehingga minat dan fokus anak saat belajar bentuk geometri kurang optimal. Informasi dari hasil wawancara ini menjadi dasar dalam merancang tindakan pembelajaran menggunakan

teknik bermain peran yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai bentuk geometri dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan uji validitas instrumen untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan reliabel. Uji yang digunakan adalah validitas konstruk, yaitu pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen mampu mengukur kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun. Validitas konstruk dalam penelitian disesuaikan berdasarkan penilaian para ahli sebagai dasar penyusunan dan penyempurnaan instrumen. Dengan demikian, instrumen yang digunakan telah diuji kesesuaiannya dengan tujuan pengukuran dalam penelitian. Penelitian ini juga menggunakan uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber digunakan untuk memastikan keaslian data dengan membandingkan informasi sejumlah narasumber. Lalu triangulasi teknik dipergunakan sebagai metode pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, namun tetap mengarah pada sumber data yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi pembelajaran melalui bermain peran pada penelitian diterapkan selama dua siklus dengan total enam kali pertemuan. Selama proses berlangsung, kegiatan pembelajaran berhasil pada kondisi yang nyaman dan menyenangkan, yang ditunjukkan melalui antusiasme anak dalam mengikuti setiap aktivitas. Selaras dengan pernyataan Mutiah (Dita et al., 2021) yang menyatakan bahwa bermain peran ialah aktivitas simbolik yang melibatkan imajinasi dan emosi anak, sehingga menciptakan proses belajar yang penting dan menarik. Menurut (Amalia et al., 2022), masa *golden age* merupakan fase krusial dalam perkembangan anak usia dini, di mana kurang lebih 50% kecerdasan orang dewasa telah terbentuk ketika anak berusia sekitar 4 tahun, sedangkan sisanya terus berkembang hingga usia 8 tahun. Suasana belajar yang positif ini berkontribusi pada peningkatan keterlibatan anak serta pemahaman terhadap materi pembelajaran, termasuk dalam mengenal bentuk geometri. Hal ini menandakan bahwa bermain peran membagikan keuntungan kepada keterlibatan anak dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Diana Mutiah (Dita et al., 2021), bermain peran yang juga dikenal sebagai bermain drama, simbolik, fantasi, atau pura-pura memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif serta sosial-emosional anak usia dini, khususnya pada rentang usia 3 hingga 6 tahun.

Kemampuan mengenal berbagai bentuk geometri merupakan aspek dasar mendalam perkembangan kognitif anak usia dini karena membentuk dasar untuk mengelompokkan bentuk, membandingkan ukuran, dan mengasah berpikir logis (Nurjanah, 2022). Selain itu, kemampuan ini berperan dalam membantu anak memahami konsep-konsep dasar yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari serta menunjang perkembangan kecerdasan spasial, yaitu kemampuan dalam memahami posisi dan susunan benda (Hamida & Aulina, 2021). Menurut Suyanto (dalam Hamida & Aulina, 2021), pengenalan bentuk geometri mencakup kemampuan anak untuk mengidentifikasi, menunjuk, dan menyebut benda di sekitar berdasarkan bentuk geometrisnya. Hasil dari penelitian pada indikator kemampuan menunjuk bentuk geometri, sebanyak 87,5% anak mencapai ketuntasan, sementara 12,5% atau dua anak belum mencapai kriteria tersebut. Sementara itu, pada indikator menyebutkan bentuk geometri, tingkat ketuntasan mencapai 93,75%, dengan 6,25% atau satu anak yang belum mampu menyebutkan bentuk geometri sesuai indikator yang ditentukan. Sejalan dengan pendapat dari (Afandi et al., 2023) menunjukkan bahwa permainan konstruktif, seperti menggabungkan dan memanipulasi bentuk geometri, berkontribusi signifikan terhadap kemampuan anak dalam mengenali dan membedakan bentuk (koefisien korelasi = 0,667, $p < 0,001$).

Pada indikator ketiga, terlihat adanya peningkatan kemampuan anak dalam menggambar bentuk geometri setelah pelaksanaan dua siklus pembelajaran, dengan capaian ketuntasan sebesar 81,25%. Meski demikian, masih terdapat 18,75% atau tiga anak yang belum menunjukkan kemampuan menggambar bentuk geometri sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Sementara itu, hasil pada indikator keempat yang menilai kemampuan anak dalam membentuk geometri menunjukkan hasil yang lebih maksimal, dengan tingkat ketuntasan mencapai 93,75%, dan hanya satu anak (6,25%) yang belum memenuhi indikator tersebut. Hasil ini mengindikasikan bahwa dengan penerapan pendekatan yang sesuai, mayoritas anak dapat menggambar dan membentuk bentuk geometri secara optimal. Hal ini diperkuat oleh (Qurniyawati & Tasu'ah, 2020), yang menemukan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis bentuk-bentuk geometri, seperti mosaik, dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial dan kemampuan anak dalam memahami bentuk secara konkret. Selain itu, (Clements & Sarama, 2020) juga menegaskan bahwa manipulasi langsung terhadap bentuk-bentuk geometri baik melalui menggambar maupun membentuk dapat memperkuat pemahaman spasial anak usia dini secara signifikan.

Pada indikator kelima, yaitu kemampuan anak dalam menyebutkan persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih bentuk geometri, diperoleh tingkat ketuntasan sebesar 81,25%. Namun, masih terdapat 18,75% atau tiga anak yang belum mampu memenuhi indikator tersebut. Selanjutnya, pada indikator keenam yang mengukur kemampuan anak dalam menjelaskan ciri-ciri bentuk geometri, hasil yang dicapai juga menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 81,25%, sementara tiga anak (18,75%) belum mencapai ketuntasan. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak telah memahami konsep perbandingan dan ciri bentuk geometri, meskipun masih ada beberapa anak yang memerlukan pendampingan lebih lanjut dalam menguasai kedua kompetensi tersebut. Temuan ini sependapat (Qurniyawati & Tasu'ah, 2020) yang memaparkan bahwa penggunaan mosaic geometri secara signifikan menumbuhkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun.

Persentase hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B4 TK MTA 1 Surakarta menerima peningkatan yang bertahap dari pra-tindakan dengan ketuntasan klasikal sebesar 12,5% (2 anak) lalu jumlah belum tuntas sebesar 87,5% (14 anak), tindakan siklus I ketuntasan klasikal sebesar 37,5% (6 anak) lalu jumlah belum tuntas sebesar 62,5% (10 anak), hingga tindakan siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 87,5% (14 anak) lalu belum tuntas sebesar 12,5% (2 anak). Penelitian ini dikatakan berhasil karena tercapainya indikator, yaitu minimal 75% anak memperoleh nilai tuntas dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada pelaksanaan siklus I, masih terdapat beberapa anak yang belum mampu mengenal bentuk geometri secara mandiri dan masih memerlukan pendampingan dari guru. Hal ini menyebabkan persentase capaian pada siklus I belum mencapai batas minimal 75%, sehingga pelaksanaan tindakan pada tahap tersebut dinilai belum optimal. Data selengkapnya ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pra Tindakan

No	Indikator	Jumlah Anak	Jumlah Anak Tuntas	Presentase	Jumlah Anak Belum Tuntas	Presentase
1.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	16	6	37,5%	10	62,5%
2.	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri	16	9	56,25%	7	43,75%

3.	Anak dapat menggambar suatu bentuk geometri	16	2	12,5%	14	87,5%
4.	Anak dapat membentuk geometri	16	3	18,75%	13	81,25%
5.	Anak dapat menyebutkan persamaan dan perbedaan 2 bentuk geometri atau lebih	16	3	18,75%	13	81,25%
6.	Anak dapat menguraikan bentuk geometri	16	2	12,5%	14	87,5%
Jumlah Klasikal		16	2	12,5%	14	87,5%

Berdasarkan dari hasil analisis data yang didapatkan pada output perhitungan presentase penilaian tes pratindakan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B4 (5-6 tahun) TK MTA 1 Surakarta menyatakan bahwa tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri belum tercapai dan perlu ditingkatkan agar mencapai indikator pada kinerja penelitian yang sudah disesuaikan pada penilaian tes. Kemampuan mengenal berbagai bentuk geometri sangat dibutuhkan oleh anak, karena menjadi dasar bagi mereka dalam mempelajari bentuk, mengelompokkan sesuai jenis, membandingkan ukuran, serta melatih kemampuan berpikir rasional, selain itu kemampuan ini juga penting untuk membantu anak memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan kecerdasan spasial atau kemampuan memahami posisi dan susunan benda (Hamida & Aulina, 2021). Kemampuan dalam mengenal bentuk geometri meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi, menunjukkan, dan menyebut benda di sekitar berdasarkan bentuk geometrinya Suyanto (Hamida & Aulina, 2021).

Tabel 4. Hasil Tes Anak Siklus I

No	Indikator	Jumlah Anak	Jumlah Anak Tuntas	Presentase	Jumlah Anak Belum Tuntas	Presentase
1.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	16	10	62,5%	6	37,5%
2.	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri	16	11	68,75%	5	31,25%
3.	Anak dapat menggambar suatu bentuk geometri	16	9	56,25%	7	43,75%
4.	Anak dapat membentuk geometri	16	10	62,5%	6	37,5%
5.	Anak dapat menyebutkan persamaan dan perbedaan 2 bentuk geometri atau lebih	16	8	50%	8	50%

6.	Anak dapat menguraikan bentuk geometri	16	7	43,75%	9	56,25%
	Jumlah Klasikal	16	6	37,5%	10	62,5%

Pengamatan pada siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 30 April 2025 dengan bermain peran menjadi penjual dan pembeli sembako, siklus I pertemuan kedua dilakukan pada hari Jum'at 2 Mei 2025 dengan bermain peran sebagai penjual dan pembeli roti, siklus I pertemuan ketiga dilakukan pada hari Sabtu 3 Mei 2025 dengan bermain peran menjadi penjual dan pembeli minuman. Pembelajaran ini menerapkan metode bermain peran mampu menarik perhatian anak, menumbuhkan semangat belajar anak, dan antusias anak terhadap proses pembelajaran. Terdapat 3 anak yang belum dapat fokus selama proses pembelajaran berlangsung dikarenakan malu berinteraksi dengan teman dan ada juga yang suka mengobrol serta mengganggu temannya. Menurut Piaget, perkembangan anak berlangsung melalui tahapan yang sama, namun laju pencapaiannya dapat bervariasi karena dipengaruhi oleh faktor pengalaman belajar, kondisi lingkungan, dan kesiapan individu (Mohebi et al., 2018). Dengan demikian, meskipun anak berada dalam rentang usia yang sama (5–6 tahun pada tahap praoperasional), kemampuan mereka dalam memahami bentuk maupun konsep geometri dapat berbeda satu sama lain.

Tabel 5. Hasil Siklus II

No	Indikator	Jumlah Anak	Jumlah Anak Tuntas	Presentase	Jumlah Anak Belum Tuntas	Presentase
1.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	16	14	87,5%	2	12,5%
2.	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri	16	15	93,75%	1	6,25%
3.	Anak dapat menggambar suatu bentuk geometri	16	13	81,25%	3	18,75%
4.	Anak dapat membentuk geometri	16	15	93,75%	1	6,25%
5.	Anak dapat menyebutkan persamaan dan perbedaan 2 bentuk geometri atau lebih	16	13	81,25%	3	18,75%
6.	Anak dapat menguraikan bentuk geometri	16	13	81,25%	3	18,75%
	Jumlah Klasikal	16	14	87,5%	2	12,5%

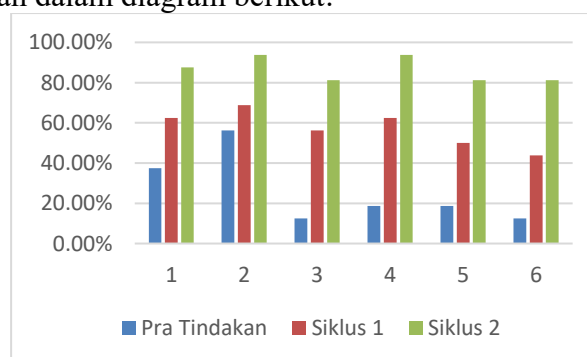
Pengamatan pada siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 7 April 2025 dengan bermain peran sebagai regu atau kelompok pramuka, siklus II pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis, 8 Mei 2025 dengan bermain peran sebagai regu atau kelompok pramuka, siklus II pertemuan ketiga dilakukan pada hari Sabtu, 9 Mei 2025 dengan bermain

peran sebagai regu atau kelompok pramuka. Siklus II menunjukkan anak jauh lebih bersemangat dan sangat antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus II anak yang aktif mengikuti proses pembelajaran bermain peran akan diberikan *reward*. Berdasarkan pernyataan tersebut, hasil pengamatan siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I. Menurut Vygotsky (1978) melalui konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menegaskan bahwa anak sering kali membutuhkan dukungan serta bimbingan tambahan (*scaffolding*) untuk menguasai kemampuan tertentu. Dalam hal ini, dua anak yang belum mencapai ketuntasan tetap dapat mengikuti proses pembelajaran, namun memerlukan strategi pengajaran yang lebih intensif serta waktu yang lebih lama agar mampu memenuhi indikator yang ditentukan (Masoumi et al., 2024).

Tabel 6. Perbandingan Hasil Antar Tindakan

No	Indikator	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Anak dapat mengenal bentuk geometri	37,5%	62,5%	87,5%
2.	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri	56,25%	68,75%	93,75%
3.	Anak dapat menggambar suatu bentuk geometri	12,5%	56,25%	81,25%
4.	Anak dapat membentuk geometri	18,75%	62,5%	93,75%
5.	Anak dapat menyebutkan persamaan dan perbedaan 2 bentuk geometri atau lebih	18,75%	50%	81,25%
6.	Anak dapat menguraikan bentuk geometri	12,5%	43,75%	81,25%
Jumlah Klasikal		T = 12,5% BT = 87,5%	T = 37,5% BT = 62,5%	T = 87,5% BT = 12,5%

Hasil perbandingan data antar tindakan pada setiap siklus menunjukkan adanya perkembangan yang positif terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Pada tahap pra-tindakan, secara klasikal sebesar 87,5% anak belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan, ditunjukkan dengan rendahnya persentase kemampuan dalam menunjuk, menyebutkan, menggambar, membentuk, dan menguraikan bentuk geometri. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan pada sebagian besar indikator sebesar 37,5%, akan tetapi belum mencapai target ketuntasan 75% secara keseluruhan, karena masih ada beberapa anak yang memerlukan bantuan guru dalam memahami bentuk geometri. Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan pendekatan yang lebih intensif dan media pembelajaran yang lebih variatif dengan pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 87,5% sehingga pada siklus II sudah mencapai ketuntasan klasikal melebihi 75%. Data selengkapnya ditampilkan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Hasil Antar Tindakan

Kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, bahwa penerapan pembelajaran melalui metode bermain peran memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5–6 tahun di kelompok B4 TK MTA 1 Surakarta. Proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan peningkatan ketuntasan pada seluruh indikator yang diamati, seperti kemampuan menunjuk, menyebutkan, menggambar, membentuk, serta mengenali persamaan, perbedaan, dan ciri-ciri bentuk geometri. Hasil ini sejalan dengan pernyataan (Kristianisa & Praticia, 2022), bahwa bermain peran mampu membagikan perolehan pengetahuan yang konkret serta berarti untuk anak karena mereka aktif menggunakan tubuh, bahasa, serta imajinasinya dalam mengeksplorasi berbagai konsep. Dengan keterlibatan langsung melalui bermain peran, anak bahkan mendapatkan pengetahuan konseptual terkait bentuk geometri, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah serta imajinatif. Akibatnya, kegiatan bermain peran terbukti efektif sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, khususnya dalam penguasaan materi geometri dasar.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif mengoptimalkan keterampilan anak dalam mengenal bentuk geometri. Anak mengalami kemajuan dalam mengenali, menyebutkan, menggambar, dan membentuk bentuk geometri, serta menunjukkan perkembangan kognitif yang positif melalui pembelajaran yang menyenangkan. Persentase pencapaian pada setiap indikator penilaian telah memenuhi target yang ditetapkan peneliti, yaitu minimal 75% dari total peserta didik kelompok B4 (5-6 tahun). Rincian capaian ketuntasan klasikal pada pra-tindakan sebesar 12,5%, lalu dilakukan penerapan pada siklus I meningkat sebesar 37,5%, dan diterapkan lagi pada siklus II meningkat sebesar 87,5% sehingga ketuntasan klasikal sudah tercapai melebihi 75%.

Peneliti menyarankan agar kegiatan pembelajaran geometri pada anak usia dini lebih dioptimalkan melalui pendekatan yang aktif, menarik, dan seiring dengan karakteristik pertumbuhan anak. Bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, karena melibatkan anak secara langsung dalam proses belajar sambil bermain. Berdasarkan implikasi, kecakapan anak mengenali bentuk geometri mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap indikator, mulai dari menunjuk, menyebutkan, menggambar, membentuk, hingga membedakan dan menjelaskan bentuk geometri. Untuk itu, disarankan agar implementasi metode ini dikembangkan lebih lanjut, misalnya dengan menambah variasi alat peraga dan media pembelajaran, guna memperluas pengalaman anak pengetahuan tentang bentuk geometri dari benda di sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran geometri dapat berlangsung lebih bermakna dan mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Maswar, M., & Ismah, F. (2023). Hubungan Permainan Konstruktif dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(2), 138–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jecie.v6i2.1084>
- Amalia, D., Prasetyawati, D., & Hariyanti, D. (2022). Analisis Nilai Karakter dalam Kegiatan Bermain Peran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 73–88. <https://doi.org/10.35878/tintaemas/v1.i1.389>

- Amiliya, R., Utia Virli Susanti, & Basori. (2024). Urgensi Masa Golden Age Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 7(2), 72–78.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2020). Enhancing Preschool Spatial Skills: A Comprehensive Intervention Using Digital Games and Hands-On Activities. *Education Sciences*, 15(6), 727.
- 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.
- Dita, S., Febrianti, A., & Sapendi, N. H. (2021). Menstimulasi Tingkat Kepercayaan Diri Pada Anak Dengan Metode Bermain Peran. 1(1), 1–18.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 35–40. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Hamida, A. I., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh Media Tangram terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216>
- Hasni, U., & Surya Amanda, R. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 2407–4454.
- Jumiati. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Menggunakan Media Puzzle Pada Anak Usia Dini Di TK Negeri 1 Pembina Samarinda. *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 02, 2. <https://doi.org/10.33853/jecies.v2i2>
- Kristianisa, W., & Praticia, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan Metode Bermain Peran. *Pintar Harati : Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*, 17(2), 13–31. <https://doi.org/10.36873/jph.v17i2.4244>
- Lestari, K. (2011). *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nurjanah, A. P. (2022). *Analisis Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Gugus Matahari, Colomadu, Karanganyar*. Universitas Sebelas Maret.
- Nurjanah, W. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Make A Match. *Jurnal El-Audi*, 3(2), 62–77. <https://doi.org/10.56223/elaudi.v3i2.54>
- Otasia, O. M. (2022). *Analisis Penanaman Karakter Percaya Diri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Peran Di TK Al-Amanah*. Universitas Islam Negeri Ar-

Raniry.

Qurniyawati, Q., & Tasu'ah, N. (2020). Geometry Mosaic to Improve Spatial-Visual Intelligence of Children Age 5-6 Years. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 9(2).

Samsiah. (2021). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok Bermain Damhil Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(1), 23–26.

Ulfa, F. N., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2020). Mengenal Bentuk Geometri Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(1), 82–96. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>