



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF TANGRAM DI TK RERAMOI LOLORI KECAMATAN JAILOLO KABUPATEN HALMAHERA BARAT**

**Anestri K. Ano<sup>1\*</sup>, Mieke O. Mandagi<sup>2</sup>, Jeconya Lengkong<sup>3</sup>**

Universitas Negeri Manado, Indonesia

jlanestriano@gmail.com<sup>1\*</sup>, miekemandagii@yahoo.com<sup>2</sup>,

Jeconyalengkong@unima.ac.id<sup>3</sup>

**INFO ARTIKEL**

**ABSTRAK**

**Diterima** : 30-06-2023

**Direvisi** : 10-07-2023

**Disetujui** : 10-07-2023

**Kata kunci:** Meningkatkan;  
Mengenal Bentuk Geometri;  
Alat Permainan Edukatif  
Tangram.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui alat permainan edukatif tangram di Tk Reramo Lolori Kecamatan Jailolo Kabupaten Halmahera Barat. Masalah penelitian ini keterbatasan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Penelitian ini menggunakan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui 2 siklus. Mengikuti prosedur: kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak-anak di TK Reramo Lolori yang berjumlah 10 anak terdiri dari 6 perempuan dan 4 laki-laki. Hasil dan pembahasan: hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui alat permainan edukatif tangram pada siklus I sebesar 57.5 %. Dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 42.5 % sehingga menjadi 90.0 %. Masih terdapat 10 % (1 anak) yang belum berkembang dengan sempurna, hal ini dikarenakan anak tersebut mengalami keterlambatan dalam hal motoriknya. Hal ini dapat dilihat pada saat proses kegiatan belajar membuat bentuk bintang dari media tangram, anak belum dapat membuat bentuk Binatang dengan baik dan rapih. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan kegiatan membuat bentuk Binatang dengan media tangram, dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

**Keywords:** Improving;  
Recognizing Geometric  
Shapes; Tangram  
Educational Game Tools.

**ABSTRACT**

*This study aims to improve the ability to recognize geometric shapes through tangram educational game tools at Tk Reramo Lolori, Jailolo District, West Halmahera Regency. This research problem is the limitation of learning media to improve the ability to recognize geometric shapes. This study used a Classroom Action Research (PTK) approach through 2 cycles. Following the procedure: planning activities, implementation, observation, and reflection. The research subjects were children at Reramo Lolori Kindergarten totaling 10 children consisting of 6 girls and 4 boys. Results and discussion: the results showed that there was an increase in the ability to recognize geometric shapes through tangram educational game tools in cycle I by 57.5%. And in cycle II there was an increase of 42.5% so that it became 90.0%. There is still 10% (1 child) who has not developed perfectly, this is because the child has a delay in motor skills. This can be seen during the process of learning activities to make star shapes from tangram media, children have not been able to make animal shapes properly and neatly. Based on the results of the study it can be concluded that by using activities to make the shape of animals with tangram media, can improve the ability to recognize geometric shapes in children.*

\*Author: Anestri K. Ano

Email : jlanestriano@gmail.com

## **Pendahuluan**

Usia 0-6 tahun dianggap sebagai periode penting dan kritis dalam perkembangan anak, menurut UU No. 20 tahun 2003 atau menurut pandangan pakar, karena perkembangan otak anak mengalami percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa (Saripudin, 2017). Pada usia tersebut, potensi, kecerdasan, dan dasar-dasar perilaku seseorang mulai terbentuk. Salah satu metode untuk memulai pembentukan dasar-dasar perilaku ini adalah melalui penyelenggaraan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (JM Tedjawati K et al., 2018).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk pendidikan yang fokus pada Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membangun dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik (keterampilan motorik halus dan kasar), kecerdasan (pemikiran, kreativitas, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap, perilaku, dan aspek keagamaan), bahasa, dan komunikasi. Dalam pendidikan ini, diperhatikan karakteristik dan tahap-tahap perkembangan yang dialami oleh anak usia dini (Sutini, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di TK Reramo Lolori, Kecamatan Jailolo, Kabupaten Halmahera Barat, dapat disimpulkan bahwa pemahaman tentang bentuk geometri pada anak kelompok B masih rendah. Penyebab rendahnya pemahaman tentang bentuk geometri di TK Reramo adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran, di mana guru hanya memperkenalkan tiga bentuk geometri, yaitu segi empat, lingkaran, dan segitiga. Selain itu, penggunaan media pembelajaran terbatas pada papan tulis dan gambar karena keterbatasan alat peraga. Akibatnya, kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri masih perlu ditingkatkan (Ariyanti, 2016).

Anak-anak menghadapi kesulitan dalam mengenali bentuk geometri seperti segi empat, segitiga, lingkaran, dan bujur sangkar. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, dengan guru memberikan penjelasan tentang gambar-gambar bentuk geometri. Akibatnya, suasana kelas menjadi tidak kondusif, di mana anak-anak lebih cenderung terlibat dalam percakapan dengan teman atau bermain sendiri. Hal ini mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi tidak efektif. Selain itu, guru hanya mengulang-ulang materi dengan memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa diselingi dengan kegiatan bermain. Kondisi seperti ini menyebabkan kurangnya antusiasme anak dalam proses pembelajaran (Nurlinah, 2015).

Pada tingkat TK, penggunaan media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pengajaran. Mengingat anak-anak berada dalam dunia bermain, metode pembelajaran di TK sebaiknya disajikan dengan cara yang menarik melalui pendekatan bermain sambil belajar (Rachmi & Oktavioni, 2022). dalam mengembangkan bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif tangram untuk mengenalkan berbagai macam bentuk geometri (Itawari & Ahmad, 2017).

Berdasarkan pengamatan masalah yang ada pada anak kelompok B TK Reramo Lolori, Kecamatan Jailolo, Kabupaten Halmahera Barat, Langkah yang akan diambil peneliti agar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri

adalah melalui alat permainan edukatif tangram (Winayati et al., 2015). Tangram adalah sebuah permainan teka-teki transformasi yang terdiri dari tujuh potongan kepingan yang dapat digabungkan untuk membentuk pola-pola yang beragam. Dengan menggunakan tangram, anak-anak dapat melatih kreativitas dan imajinasi mereka dengan menciptakan pola sesuai dengan keinginan mereka. Selain itu, penggunaan tangram sebagai alat permainan edukatif juga memiliki potensi untuk secara optimal meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk aspek moral-agama, kognitif, motorik, bahasa, seni, dan sosio-emosional. Dengan bermain tangram, anak-anak dapat belajar mengenal berbagai bentuk geometri sambil tetap menikmati proses bermain (Billah, 2021).

#### 1) Pengertian Menenal Bentuk Geometri

(Wahyudi & Aulina, 2021) Perkembangan geometri pada anak melibatkan kemampuan untuk memahami konsep bentuk dan ukuran. Pada usia dini, kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak meliputi kemampuan untuk mengenali, menunjukkan, menyebutkan, dan mengelompokkan benda-benda di sekitar mereka berdasarkan bentuk geometri. Geometri yang dimaksud di sini adalah anak mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, segi empat, persegi, lingkaran) yang sama dan posisi dirinya dalam suatu ruangan (Suriyati, 2020). Anak bisa paham tentang pengertian ruang yang dimaksud di sini ketika mereka sadar akan posisi dirinya dihubungkan dengan benda-benda dan penataan di sekitarnya (Rahayu et al., 2021).

#### 2) Strategi Pembelajaran Menenal Bentuk Geometri

Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana terencana, metode, dan rangkaian aktivitas yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Definisi alternatif dari strategi pembelajaran adalah sebuah rencana yang melibatkan serangkaian kegiatan yang menggunakan metode dan sumber daya dengan tujuan tertentu, untuk menciptakan pembelajaran yang terstruktur dan terarah (Fitri & Astuti, 2020).

Bermain dan belajar tidak bisa dipisahkan, keduanya saling berkaitan dan saling melengkapi. Bermain membuat anak senang, sedangkan belajar melalui bermain anak dapat menguasai materi yang lebih menantang. Karakteristik cara belajar anak yaitu: (1) anak belajar melalui bermain; (2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya; (3) anak belajar secara alamiah, dan (4) belajar anak harus menyeluruh, bermakna dan menarik. Bermain sebagai salah satu cara belajar anak yang mempunyai ciri-ciri simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, dan suka rela (Citrowati, 2019).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti memiliki minat untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Menenal Bentuk Geometri melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif Tangram di TK Reramoi Lolori, Kecamatan Jailolo, Kabupaten Halmahera Barat". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan alat permainan edukatif tangram dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak-anak kelompok B di TK Reramoi Lolori, Kecamatan Jailolo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dengan mengintegrasikan kegiatan

bermain menggunakan alat permainan edukatif tangram sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, serta memberikan dasar pertimbangan untuk pengadaan alat permainan edukatif tangram sebagai sumber belajar di sekolah.

## **Metode Penelitian**

### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat tahapan:

1. Tahap Perencanaan
2. Tahap Pelaksanaan
3. Tahap Observasi
4. Tahap Refleksi

### **B. Prosedur Penelitian**

Setiap siklus dalam penelitian ini terdapat empat Langkah dan dilaksanakan secara sistematis dengan perencanaan yang telah ditentukan, diantaranya:

#### **1.) Perencanaan**

- a) Peneliti bersama guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), Tema binatang/Sub Tema binatang peliharaan.
- b) Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian
- c) Menyiapkan lembar observasi.
- d) Menyiapkan lembar penelitian.

#### **2.) Pelaksanaan**

- a) Peneliti menyiapkan alat permainan yang akan digunakan yaitu alat permainan edukatif tangram.
- b) Peneliti menjelaskan tentang apa saja bentuk-bentuk geometri dan permainan yang akan dilakukan yaitu membuat bentuk binatang dengan menggunakan keping-keping geometri dari alat permainan edukatif tangram.
- c) Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk meniru mengucapkan bentuk-bentuk geometri yang terdapat dalam alat permainan edukatif tangram.
- d) Peneliti memperagakan kepada anak bagaimana cara membuat bentuk binatang dengan menggunakan keping-keping geometri dari alat permainan edukatif tangram.
- e) Peneliti mengajak anak membuat membentuk binatang menggunakan keping-keping geometri dari alat permainan edukatif tangram bersama-sama.
- f) Guru memberikan kesimpulan.
- g) Guru melakukan observasi.
- h) Penutup.

#### **3.) Observasi**

- a) Mengamati dan mengisi lembar observasi pada saat anak sedang melakukan kegiatan membuat bentuk binatang dengan menggunakan keping-keping geometri dari alat permainan edukatif tangram

- b) Mengamati dan mengisi lembar observasi pada saat anak akan menjelaskan bentuk hewan yang sudah dibuatn oleh anak,
- c) Mengisi lembar observasi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

#### **4.) Refleksi**

Tahapan ini bertujuan untuk secara komprehensif mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang terkumpul, serta melakukan refleksi guna meningkatkan tindakan di masa mendatang. Proses refleksi memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Refleksi melibatkan analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan dan tindakan yang telah dilakukan. Jika terdapat masalah yang teridentifikasi dalam proses refleksi, langkah pengkajian ulang akan dilakukan dalam siklus berikutnya.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelompok B di TK Reramoi Lolori, Kecamatan Jailolo, Kabupaten Halmahera Barat, dengan jumlah siswa 10 orang, 6 orang perempuan dan 4 orang laki-laki.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik Pengumpulan Data terdiri dari:

##### 1. Pengamatan(Observasi)

Observasi ini menggunakan lembar observasi untuk mencatat seluruh kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif tangram.

##### 2. Tes

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes perbuatan.

##### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu berupa dokumen-dokumen baik berupa dokumentasi tertulis, gambar, maupun elektronik yang dapat menunjang proses pembelajaran.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu mengacu pada indikator pencapaian di TK, yang sesuai dengan Permen 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu:

BB	: Belum Berkembang
MB	: Mulai Berkembang
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan
BSB	: Berkembang Sangat Baik

Untuk menilai sejauh mana anak telah mencapai ketuntasan belajar, digunakan instrumen berupa tes hasil belajar anak. Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan penilaian akhir proses belajar anak dengan memberikan tanda bintang. Metode ini melibatkan perhitungan persentase anak yang menjawab benar dibandingkan dengan jumlah total anak dan dikalikan dengan 100%. Trianto menjelaskan hal ini dalam penelitiannya.

#### **Hasil Dan Pembahasan**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya di TK Reramoi Lolori, Kecamatan Jailolo, Kabupaten Halmahera Barat, yang menunjukkan bahwa masih terdapat anak-anak yang belum mengenal bentuk geometri dan belum mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri tersebut.

#### **A. Perencanaan**

Peneliti bekerja sama dengan guru kelas dan kepala sekolah dalam merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berdasarkan tema dan subtema yang telah ditentukan oleh kurikulum satuan pendidikan. Mereka juga berdiskusi untuk merencanakan langkah-langkah yang akan diambil guna mengatasi permasalahan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram. Hal ini bertujuan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Peneliti juga menyiapkan berbagai media pembelajaran, seperti alat permainan edukatif tangram, lembar kertas, dan kertas. Setiap siswa akan diberikan satu set media tangram, lembar kertas, dan kertas oleh peneliti.

#### **B. Pelaksanaan Tindakan**

Tahap pelaksanaan merupakan tahap di mana rencana yang telah disusun akan diimplementasikan. Proses ini mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang tercantum dalam RPPH. Langkah-langkah pembelajaran tersebut dibagi menjadi tiga tahap:

##### **1) Kegiatan Awal**

Pada awal kegiatan, peneliti mengatur barisan siswa dan memulai dengan menyampaikan salam kepada mereka. Dilanjutkan dengan doa bersama dan bernyanyi lagu "lonceng berbunyi". Selanjutnya, peneliti berinteraksi dengan anak-anak tentang kegiatan yang akan dilakukan hari itu, yaitu membuat bentuk binatang menggunakan alat permainan edukatif tangram. Peneliti memberikan gambaran dan beberapa pertanyaan sebagai pengantar, sehingga dapat melihat pemahaman anak saat menjawab pertanyaan tersebut. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan di dalam kelas.

##### **2) Kegiatan Inti**

1. Menyampaikan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan pada hari ini.
2. Mempersiapkan siswa dan media.
3. Memulai kegiatan pembelajaran.
4. Mengecek pemahaman anak tentang materi yang diberikan.

##### **3) Penutup**

Pada tahap ini, guru/peneliti melakukan evaluasi untuk menilai kemajuan anak dalam membuat bentuk binatang menggunakan media tangram. Setelah itu, guru/peneliti memberikan apresiasi dan motivasi kepada anak-anak, serta mengajak mereka untuk berdoa bersama sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran.

#### **C) Observasi**

1. Siklus I

Hasil pelaksanaan Tindakan siklus I dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 1**  
**Hasil Belajar Anak Pada Pembelajaran Siklus I**

No	Nama Siswa	ASPEK PENILAIAN				SKOR
		BB ★	MB ★★	BSH ★★★	BSB ★★★★	
1	Sisiliya Yong			√		3
2	Raisha Fania Kin			√		3
3	Junifer Tibi	√				1
4	Feliciya Missy			√		3
5	Alfaro Error Pinontoan		√			2
6	Stiven Laurens		√			2
7	Kelvin Hezekiel Bogar		√			2
8	Yeheskiel Baka	√				1
9	Irenita Kornelia Samori				√	4
10	Keinara Oko		√			2
<b>JUMLAH</b>						<b>23</b>

Dari hasil diatas, dapat dilihat presentasi pencapaiannya adalah:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\% = \frac{23}{4} \times 100\% = 57,5\%$$

Keterangan :

**KB** = Ketuntasan Belajar

**T** = Jumlah skor yang diperoleh siswa

**Tt** = Jumlah skor siswa

KATEGORI NILAI	ASPEK YANG DINILAI	JUMLAH ANAK	SKOR
★	Anak dapat membuat dan menjelaskan bagaimana cara membuat bentuk bintang dengan media tangram	2	2
★★	Anak dapat membuat, menjelaskan bagaimana membuat bentuk Binatang dengan media tangram, serta dapat menguraikan cara bagaimana bentuk geometri disusun menjadi bentuk binatang	4	8
★★★	Anak dapat membuat, menjelaskan bagaimana membuat bentuk Binatang dengan media tangram, serta dapat menguraikan cara bagaimana bentuk geometri disusun menjadi bentuk Binatang dan dapat menjawab pertanyaan dari guru.	3	9

★★★★	Anak dapat membuat, menjelaskan bagaimana membuat bentuk Binatang dengan media tangram, serta dapat menguraikan cara bagaimana bentuk geometri disusun menjadi bentuk Binatang dan dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan baik dan tepat.	1	4
<b>JUMLAH</b>		<b>10</b>	<b>23</b>

Berdasarkan data pada Tabel 1, ditemukan bahwa dari total 10 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran, terdapat 2 anak yang belum mengalami perkembangan (BB). Hal ini menunjukkan bahwa kedua anak tersebut belum memiliki kemampuan dalam membuat dan menjelaskan cara membuat bentuk bintang menggunakan media tangram yang mereka buat (Ulfah & Felicia, 2019). Artinya kedua anak tersebut masih kurang perhatian disaat pembelajaran sedang berlangsung sehingga mengakibatkan anak belum bisa menjawab dengan benar disaat pemberian tugas dan pertanyaan dari guru.

## 2. Siklus II

Hasil pelaksanaan Tindakan siklus I dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 2**  
**Hasil Belajar Anak Pada Pembelajaran Siklus II**

No	Nama Siswa	ASPEK PENILAIAN				SKOR
		BB ★	MB ★★	BSH ★★★	BSB ★★★★	
1	Sisiliya Yong				√	4
2	Raisha Fania Kin				√	4
3	Junifer Tibi		√			2
4	Feliciya Missy				√	4
5	Alfaro Error Pinontoan			√		3
6	Stiven Laurens			√		3
7	Kelvin Hezekiel Bogar				√	4
8	Yeheskiel Baka				√	4
9	Irenita Kornelia Samori				√	4
10	Keinara Oko				√	4
<b>JUMLAH</b>						<b>36</b>

Dari hasil diatas, dapat dilihat presentasi pencapaiannya adalah:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\% = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Keterangan :

**KB** = Ketuntasan Belajar

$T$  = Jumlah skor yang diperoleh siswa

$Tt$  = Jumlah skor siswa

KATEGORI NILAI	ASPEK YANG DINILAI	JUMLAH ANAK	SKOR
★	Anak dapat membuat dan menjelaskan bagaimana cara membuat bentuk bintang dengan media tangram	-	-
★★	Anak dapat membuat, menjelaskan bagaimana membuat bentuk Binatang dengan media tangram, serta dapat menguraikan cara bagaimana bentuk geometri disusun menjadi bentuk binatang	1	2
★★★	Anak dapat membuat, menjelaskan bagaimana membuat bentuk Binatang dengan media tangram, serta dapat menguraikan cara bagaimana bentuk geometri disusun menjadi bentuk Binatang dan dapat menjawab pertanyaan dari guru.	2	6
★★★★	Anak dapat membuat, menjelaskan bagaimana membuat bentuk Binatang dengan media tangram, serta dapat menguraikan cara bagaimana bentuk geometri disusun menjadi bentuk Binatang dan dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan baik dan tepat.	7	28
<b>JUMLAH</b>		<b>10</b>	<b>36</b>

Jadi jika siklus II ini terdapat 9 anak yang berhasil dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geomtri melalui alat permainan edukatif tangram maka berarti penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya, karena telah mencapai indicator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti, walaupun masih terdapat 1 anak yang mulai berkembang.

#### D) Refleksi

##### 1. Siklus I

Dengan melihat apa yang telah diperoleh dalam penelitian siklus I ini, belum mencapai ketentuan, dan dapat dikatakan belum berhasil sehingga dilanjutkan penelitian pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi pada tahap siklus I dalam usaha meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui penggunaan alat permainan edukatif, belum mencapai tingkat kepuasan atau keberhasilan yang diharapkan. Terdapat beberapa hambatan yang mempengaruhi, seperti kurangnya kemampuan anak dalam menjelaskan cara membuat bentuk binatang menggunakan media tangram sehingga mereka masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak sedang mengalami proses adaptasi terhadap penggunaan media baru yang diperkenalkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dan diamati pada pelaksanaan Tindakan siklus I ini, maka peneliti melakukan perbaikan kembali pada pembelajaran

siklus II. Adapun upaya yang dilakukan dalam perbaikan yaitu pengaturan serta persiapan dalam memulai pembelajaran.

## 2. Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan Tindakan dari hasil pengamatan dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pelaksanaan Tindakan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang diberikan oleh peneliti dapat diterima dengan baik oleh anak didik.
- 2) Suasana belajar juga mengalami peningkatan yang sangat baik Karena anak-anak lebih dapat menerima pembelajaran yang diberikan oleh peneliti.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Reramoi Lolori Kecamatan Jailolo Kabupaten Halmahera Barat, maka dapat menyimpulkan bahwa sebelum melakukan kegiatan membuat bentuk Binatang dengan alat permainan edukatif tangram masih kurang minat untuk mencoba dalam memecahkan masalah mengenai geometri, tetapi dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal bentuk geometri melalui alat permainan edukatif tangram dalam aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak dapat terstimulus dengan baik. Serta menunjukkan adanya perubahan yang baik dengan hasil yang diperoleh pada siklus I mencapai 57.5 %, sedangkan pada siklus II hasil yang diperoleh siswa sudah meningkat mencapai 90.0 %.

### Bibliografi

- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>
- Billah, K. I. A. A. (2021). *Pengembangan Media E-Tangram Berbasis Android Materi Geometri Bangun Datar untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Mayang Jember*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Matematika.
- Citrowati, E. (2019). Penerapan Konsep Geometri dalam Mengembangkan Logika Matematika di TK Melati Kabupaten Pasaman Barat Tahun 2018. *Menara Ilmu*, 13(4). <https://doi.org/10.33559/mi.v13i4.1305> Article Metrics
- Fitri, N. N. H., & Astuti, E. R. P. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran synergetic teaching terhadap hasil belajar siswa. *Lentera Pendidikan Indonesia: Jurnal Media, Model, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(1), 22–33. <https://doi.org/10.36312/lpi.v1i1.4>
- Itawari, R., & Ahmad, A. (2017). Penggunaan permainan tangram untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini pada tk fkip unsyiah banda aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- JM Tedjawati K, J. M., Sari, L. S., Juanita M, F., Astuti, R., & Rahmadi, U. T. (2018). *Model pendidikan anak usia dini satu tahun sebelum sekolah dasar: Kajian pendidikan anak usia dini, nonformal dan informal dan pendidikan masyarakat*. Badan Penelitian dan Pengembangan, Kemendikbud.
- NURLINAH, N. (2015). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Alat Permainan Edukatif Balok di Taman Kanak-Kanak Kartika XX-34 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*.
- Rachmi, T., & Oktavioni, V. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Sumpit Angkasa pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Khoirunnisa Kecamatan Cikupa Kabupaten Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 36–44. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i2.5836>
- Rahayu, H., Pawitri, A., & Syaikhu, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri Anak Usia Dini melalui Media Roda Kincir. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 127–133.
- Saripudin, A. (2017). Strategi pengembangan kecerdasan naturalis pada anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/awlady.v3i1.1394>
- Suriyati, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Siswa Di Raudatul Athfal Darussalam Kota Mataram. *Ittihad*,

4(2).

Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>

Ulfah, M., & Felicia, L. (2019). Pengembangan Pembelajaran Matematika Dalam National Council Of Teachers Of Mathematics (NCTM) Pada Anak. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2), 127–143.

Wahyudi, A. I. H. A., & 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>

Winayati, I. Z., Astuti, I., & Yuniarni, D. (2015). Upaya Meningkatkan Pemahaman Geometri Melalui Alat Permainan Edukatif Balok Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(9).

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

