

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENCOCOKKAN ANAK TK B MELALUI MEDIA PUZZLE SHAPE MEMORY GAME (PTK DI KB TUNAS HARAPAN DARMO KEC. LAWANG KIDUL TAHUN 2025)****Pasya Zafa Ramada<sup>1</sup>, Windi Dwi Andika<sup>2</sup>**

Universitas Sriwijaya, Indonesia

Email: rzpasa24@gmail.com, windiandika@fkip.unsri.ac.id

**Article Info****Abstrak**

Submitted:  
09-04-2025  
Final  
Revised:  
04-05-2025  
Accepted:  
05-05-2025  
Published:  
08-05-2025

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan kemampuan mencocokkan bentuk anak usia 5-6 tahun di KB Tunas Harapan Darmo menggunakan *Puzzle Shape Memory Game*. Dilaksanakan dalam dua siklus (model Kemmis & McTaggart) dengan 16 subjek, data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil awal menunjukkan kemampuan geometri terbatas (39,68%). Siklus I, dengan aktivitas puzzle terbimbing, meningkatkan kemampuan mencocokkan menjadi 58,1%. Siklus II menyempurnakan metode melalui tugas individu dan reward, mencapai 86,25%, melampaui target 73%-86%. Temuan membuktikan media ini efektif merangsang kognitif dan keterampilan mencocokkan anak melalui permainan terstruktur. Studi ini merekomendasikan penggunaan media berbasis permainan di PAUD, mendorong partisipasi aktif, dan pengembangan alat inovatif untuk pembelajaran.

**Kata Kunci:** Kemampuan Mencocokkan, Teka-teki, Anak Usia 5-6 Tahun

**Abstract**

*This classroom action research aimed to enhance the shape-matching ability of 5-6-year-old children at KB Tunas Harapan Darmo using the Puzzle Shape Memory Game. Conducted over two cycles (Kemmis & McTaggart model), the study involved 16 children and employed observation and documentation for data collection. Initial observations revealed limited geometric recognition (39.68% success rate). Cycle I interventions, featuring guided puzzle activities, improved matching skills to 58.1%. Cycle II refined the approach with individualized tasks and rewards, achieving an 86.25% success rate, surpassing the 73%-86% target. Findings demonstrate that the game significantly boosts children's cognitive and matching abilities by combining visual engagement with structured play. The study recommends integrating game-based media into early childhood education, fostering active participation, and exploring innovative tools for skill development.*

**Keywords:** Matching Ability, Puzzle, 5-6 Years Old Children

**PENDAHULUAN**

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah bagian dari pengembangan kognitif dan kemampuan pra-matematis. Menurut Wiyani (Farida et al., 2024) pemahaman mengenai bentuk geometri mencakup pengembangan kemampuan untuk: mengidentifikasi dan melafalkan berbagai nama bangun geometri,

menghubungkan objek nyata dengan bentuknya yang sesuai, membandingkan dan mengelompokkan berdasarkan ukuran, membedakan dan mengelompokkan berdasarkan warna, mengemukakan contoh benda-benda di sekitar yang memiliki karakteristik bentuk geometri tertentu, dan merekonstruksi bentuk-bentuk geometri secara visual. Dalam pandangan Sriningsih (Elan et al., 2020) akuisisi pemahaman mengenai konsep bentuk geometri pada anak-anak difasilitasi melalui identifikasi bentuk-bentuk yang berkorespondensi dengan entitas material.

Sayangnya, praktik di lapangan menunjukkan bahwa pendidikan matematika di PAUD untuk kelompok B (usia 5-6 tahun) dalam hal bentuk geometri cenderung hanya memperkenalkan empat jenis bentuk saja. Sedangkan Paths Toward (Jumiati, 2020) memandang jika bertolak dari pemahaman bahwa anak usia 5 tahun memiliki potensi untuk menguasai pengenalan persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajar genjang, trapesium, dan layang-layang, maka Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan penting dalam menyediakan media pembelajaran yang atraktif dan mampu mendorong motivasi belajar anak demi tercapainya perkembangan yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap anak-anak kelompok B di KB Tunas Harapan Desa Darmo, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri masih tergolong rendah. Salah satu penyebab utama adalah metode pembelajaran yang kurang efektif, yaitu guru tidak menyampaikan materi secara rinci dan tidak menggunakan media yang menarik. Anak usia dini cenderung belajar lebih baik melalui pendekatan visual dan bermain, sehingga penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan sangat penting. Media semacam itu dapat memudahkan anak memahami bentuk-bentuk geometri melalui kegiatan mencocokkan, yang juga melatih kemampuan kognitif dan motorik anak.

Penelitian mengusulkan penggunaan *puzzle shape memory game* sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mencocokkan bentuk geometri. Media ini dipilih karena bersifat menarik dan mampu merangsang daya ingat serta konsentrasi anak, terutama dalam mengenali dan mencocokkan bentuk-bentuk dasar geometri. Dari hasil observasi yang dilakukan di lembaga PAUD tersebut, belum ada penerapan media ini sebelumnya, sehingga penggunaannya dianggap inovatif dan potensial untuk mendukung proses belajar anak usia dini yang cenderung belajar melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif..

Merujuk pada hasil kajian sebelumnya oleh (Anita et al., 2022) dengan judul “Peningkatan Pengenalan Geometri Melalui Media Puzzle Bervariasi Dari Bahan Bekas”, studi yang dilakukan di PAUD LAGAN PERTIWI pada kelompok B menyimpulkan bahwa pengenalan geometri anak meningkat melalui pemanfaatan media puzzle yang bervariasi dan bersumber dari bahan-bahan bekas. Temuan lain dari (Jumiati, 2020) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Menggunakan Media Puzzle Pada Anak Usia Dini DI TK NEGERI 1 PEMBINA SAMARINDA”, mengungkapkan bahwa bermain puzzle efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenali bentuk geometris. Temuan (Elan et al., 2020) yang berjudul “Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri” juga menunjukkan hasil serupa bagi perbaikan pembelajaran yaitu menggunakan media puzzle untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri.

Penelitian ini memiliki aspek orisinalitas yang signifikan. Berbeda dengan studi-studi terdahulu, inovasi utama yang diusung adalah implementasi jenis puzzle yang berbeda, yakni Puzzle Shape Memory Game, yang relatif belum banyak dieksplorasi atau diteliti secara mendalam dalam peningkatan kemampuan korespondensi bentuk pada

anak usia prasekolah. Selain itu, penelitian ini secara khusus menargetkan anak kelompok B (usia 5–6 tahun) di taman kanak-kanak dengan fokus pada kemampuan kognitif mencocokkan bentuk. Studi ini bertujuan untuk mengisi kekosongan penelitian dengan mengevaluasi efektivitas media *Puzzle Shape Memory Game* dalam meningkatkan kemampuan tersebut melalui pendekatan yang menarik dan menyenangkan, yang dirancang sesuai dengan karakteristik unik anak usia dini.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif secara ilmiah dan praktis pada praktik pendidikan anak usia dini. *Puzzle Shape Memory Game* diperkenalkan sebagai inovasi media pembelajaran yang tidak hanya unik dari segi bentuk dan cara penggunaan, tetapi juga berdampak nyata terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mencocokkan bentuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan siklus (kemungkinan model PTK), dan menunjukkan adanya peningkatan yang terukur. Berbeda dari puzzle konvensional, media ini menggabungkan unsur permainan memori dan interaksi, sehingga mampu memberikan hasil peningkatan yang signifikan, yakni dari 39,68% pada tahap pra-siklus menjadi 86,25% pada Siklus II. Efektivitas media ini menjadikannya sebagai alternatif strategis yang bisa digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Lebih jauh lagi, temuan ini bisa menjadi dasar pengembangan media pembelajaran lain yang berfokus pada penguatan fungsi kognitif melalui metode yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menguraikan secara menyeluruh proses dan hasil penerapan media pembelajaran di lingkungan kelas yang nyata. Pendekatan metodologis yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart”, yang terdiri dari langkah-langkah penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak TK B yang menjadi fokus penerapan media pembelajaran, khususnya untuk mengembangkan kemampuan mencocokkan bentuk geometri. Media pembelajaran yang digunakan adalah *puzzle shape memory game*, diterapkan di KB Tunas Harapan yang berlokasi di Desa Darmo, Kecamatan Lawang Kidul, dengan melibatkan 16 anak berusia 5 sampai 6 tahun sebagai peserta penelitian. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan dan pelaksanaan beberapa siklus tindakan guna mengevaluasi efektivitas media yang digunakan secara bertahap.

Dalam kerangka penelitian tindakan kelas ini, implementasi dilakukan melalui dua siklus dengan tujuan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan pembelajaran secara progresif. Proses dimulai dengan perencanaan, yang melibatkan penyusunan tujuan pembelajaran, rencana kegiatan, dan alat evaluasi untuk mengukur pencapaian tujuan. Pelaksanaan terdiri dari beberapa tahapan kegiatan, termasuk pemanfaatan media pembelajaran untuk membantu anak belajar. Observasi dilakukan untuk melihat dan mencatat interaksi serta respons anak terhadap pembelajaran. Setelah itu, dilakukan refleksi untuk menilai apakah strategi pembelajaran yang digunakan efektif atau perlu disesuaikan untuk siklus berikutnya..

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan memanfaatkan lembar observasi yang berfungsi untuk mencatat dan memantau proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, serta untuk melihat bagaimana anak-anak merespons penggunaan media pembelajaran. Dokumentasi berupa foto digunakan untuk memberikan bukti visual yang mendukung data observasi, yang bisa memperkuat analisis dan kesimpulan dari hasil pengamatan. Metode gabungan ini

diharapkan dapat membantu peneliti dalam memahami bagaimana pembelajaran geometri dapat disampaikan dengan lebih kreatif dan efektif, sehingga akan mendukung perkembangan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Deskripsi Lokasi Penelitian

Kondisi umum PAUD Tunas Harapan, yang menjadi lokasi pelaksanaan penelitian, dapat digambarkan sebagai berikut: lembaga ini berkedudukan di Desa Darmo, Kecamatan Lawang Kidul, dan telah didirikan pada tahun 2011. Jumlah peserta didik terdaftar adalah 40 anak, dengan dukungan 3 orang tenaga pendidik. Infrastruktur fisik PAUD mencakup 3 ruangan, yang terdiri atas 2 ruang kelas yang diperuntukkan bagi aktivitas pembelajaran dan 1 ruang kantor yang berfungsi sebagai pusat administrasi bagi kepala sekolah dan guru.

#### Deskripsi Data Hasil Penelitian

##### a. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Observasi awal yang dilakukan pada 14 Januari 2025 bersama pendidik Ibu Fadila Zaskia menjadi dasar prasiklus penelitian ini. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kemampuan mencocokkan anak sebelum dimulainya Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan puzzle sebagai media belum secara efektif meningkatkan kemampuan mencocokkan anak usia dini hingga mencapai kriteria “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH). Temuan ini kemudian mengarahkan penelitian untuk merancang intervensi yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Kondisi ini diduga disebabkan oleh kurangnya paparan anak terhadap konsep bentuk geometri sebelum penelitian, serta praktik pembelajaran geometri yang selama ini tidak memanfaatkan media visual atau manipulatif untuk memfasilitasi pemahaman konsep. Berikut disajikan hasil dari pra siklus:



Gambar 1. diagram batang hasil pra siklus

##### b. Siklus 1

###### 1. Perencanaan

Tujuan dari perencanaan tindakan pada siklus I adalah menyusun rencana pembelajaran yang dilakukan bersama guru kelas dan disetujui oleh kepala PAUD. Detail perencanaan untuk siklus I adalah sebagai berikut:

- PTK dijadwalkan untuk dimulai pada semester kedua.
- Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

- c) Pengadaan instrumen penelitian berupa formulir observasi.
- d) Mempersiapkan sarana pembelajaran guna mendukung proses belajar mengajar.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I penelitian ini dilaksanakan dalam lima sesi pertemuan, dengan durasi setiap pertemuan kurang lebih 2 jam (antara pukul 08.00 dan 10.00 WIB). Rangkaian kegiatan penelitian ini berlangsung dari tanggal 3 Februari hingga 7 Februari 2025. Hasil pengamatan terkait kemampuan mencocokkan anak usia dini dengan menggunakan media puzzle *shape memory game* dicatat melalui lembar penilaian.

### a) Pertemuan Pertama Siklus I

Pada pertemuan pertama siklus I, yang berlangsung selama 2 jam (08.00-10.00 WIB) pada hari Senin, 3 Februari 2025, tema yang diangkat adalah transportasi dengan fokus pada subtema transportasi darat. Kegiatan diawali dengan mengajak peserta didik menyebutkan berbagai jenis transportasi darat, dilanjutkan dengan mengidentifikasi warna, serta pengenalan kegiatan dan aturan yang berlaku. Tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

#### (1) Pembukaan

Sebelum memasuki kelas, peserta didik berbaris. Pembelajaran dibuka dengan salam dari guru, dilanjutkan doa bersama dan bernyanyi. Setelah itu, guru menanyakan kabar anak dan menciptakan suasana kondusif untuk belajar, kemudian berinteraksi melalui tanya jawab mengenai tema dan subtema.

#### (2) Kegiatan Inti

Pada tahapan inti kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi pembelajaran menggunakan puzzle geometri. Guru memulai dengan memperkenalkan bentuk-bentuk dasar agar siswa mengenal elemen-elemen penting dalam puzzle. Apersepsi dilakukan dengan gambar yang relevan untuk membantu siswa memahami konsep yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan demonstrasi praktis agar siswa memahami cara yang benar untuk mencocokkan potongan puzzle berdasarkan warna dan pola. Setelah guru memberikan contoh, siswa diberi kesempatan untuk mencoba sendiri, mengikuti petunjuk yang telah diajarkan, agar mereka bisa mengaplikasikan pembelajaran tersebut secara mandiri..

#### (3) Penutup

Pada akhir kegiatan, pendidik melakukan evaluasi melalui sesi tanya jawab untuk merefleksikan pembelajaran (mengulas materi, menanyakan perasaan siswa, dan membahas kegiatan bermain yang telah dilakukan). Peserta didik memberikan umpan balik terhadap seluruh rangkaian kegiatan.

### b) Pertemuan Kedua Siklus I

Pada hari Selasa, 4 Februari 2025, kegiatan hari kedua dengan tema yang sama berfokus pada pengenalan jenis-jenis kendaraan transportasi lainnya. Selain itu, anak-anak diajak untuk mewarnai gambar bertema sesuai dengan imajinasi mereka. Tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

#### (1) Pembukaan

Sebelum memasuki kelas, peserta didik berbaris. Pembelajaran dibuka dengan salam dari guru, dilanjutkan doa bersama dan bernyanyi. Setelah itu, guru menanyakan kabar anak dan menciptakan suasana kondusif untuk

belajar, kemudian berinteraksi melalui tanya jawab mengenai tema dan subtema.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan pada hari kedua pembelajaran guru kembali mengingatkan siswa tentang bentuk-bentuk geometri yang telah diperkenalkan sebelumnya. Guru juga memberikan apersepsi lagi dengan gambar bertema baru untuk memperkuat pemahaman siswa. Fokus utama pada hari kedua ini adalah agar siswa lebih teliti dalam mencocokkan puzzle, dengan perhatian khusus pada kecocokan antara warna dan bentuk pada kartu, yang membantu siswa lebih memahami hubungan antara elemen-elemen tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan analitis dan perhatian siswa terhadap detail dalam mencocokkan puzzle.

(3) Penutup

Di akhir kegiatan, pendidik melakukan evaluasi dengan tanya jawab untuk merefleksikan pembelajaran (mengulas materi, menanyakan perasaan, dan membahas kegiatan bermain). Peserta didik memberikan umpan balik terhadap seluruh rangkaian aktivitas.

c) Pertemuan Ketiga Siklus 1

Pada hari Rabu, 5 Februari 2025, kegiatan hari ketiga melanjutkan tema sebelumnya. Fokus kegiatan adalah mengenalkan peserta didik pada variasi kendaraan transportasi lainnya. Tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1)Pembukaan

Sebelum memasuki kelas, peserta didik berbaris. Pembelajaran dibuka dengan salam dari guru, dilanjutkan doa bersama dan bernyanyi. Setelah itu, guru menanyakan kabar anak dan menciptakan suasana kondusif untuk belajar, kemudian berinteraksi melalui tanya jawab mengenai tema dan subtema.

(2)Kegiatan Inti

Pada hari ketiga pembelajaran, guru melanjutkan penggunaan puzzle dengan bentuk-bentuk geometri yang sudah familiar untuk membantu siswa memperdalam pemahaman mereka. Guru juga memberikan apersepsi lagi menggunakan gambar yang lebih beragam, sehingga siswa tidak hanya mengingat tetapi juga dapat mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan variasi baru. Fokus utama adalah melatih siswa untuk lebih cermat dalam mencocokkan puzzle, dengan memperhatikan kesesuaian antara warna dan bentuk pada kartu.

(3)Penutup

Sesi penutup pembelajaran dilakukan oleh pendidik dengan evaluasi melalui metode tanya jawab yang mencakup kegiatan yang telah dilaksanakan (rekapitulasi materi, refleksi emosional peserta didik, dan diskusi aktivitas bermain). Peserta didik memberikan respons terhadap seluruh pengalaman belajar.

d) Pertemuan Keempat Siklus 1

Aktivitas pembelajaran pada hari keempat dilaksanakan pada hari Kamis, 6 Februari 2025. Dengan tema yang berkesinambungan, peserta didik kembali diperkenalkan pada beragam jenis kendaraan transportasi lainnya. Tahap implementasinya adalah sebagai berikut:

(1)Pembukaan

Sebelum memulai materi inti, peserta didik berbaris di depan kelas. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan bernyanyi. Kemudian, guru menanyakan kabar dan memastikan peserta didik siap untuk belajar dengan baik, dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai tema dan subtema yang menjadi fokus pembelajaran.

(2)Kegiatan Inti

Pada hari keempat, guru meningkatkan tantangan dalam aktivitas puzzle geometri. Peserta didik ditugaskan untuk mencocokkan potongan puzzle dengan fokus pada warna dan pola bentuk kartu secara lebih mandiri, meskipun guru tetap memberikan pengawasan dan bimbingan untuk memastikan pemahaman yang benar tentang cara mencocokkan.

(3)Penutup

Kegiatan diakhiri dengan evaluasi oleh pendidik melalui tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan (ulasan materi, pertanyaan tentang perasaan, dan diskusi kegiatan bermain). Peserta didik merespons semua kejadian yang telah dialami selama pembelajaran.

e) Pertemuan Kelima Siklus 1

Pada hari Kamis, 7 Februari 2025, kegiatan hari kelima melanjutkan tema yang sama. Fokus kegiatan adalah mengenalkan peserta didik pada variasi kendaraan transportasi lainnya. Tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1)Pembukaan

Kegiatan pembelajaran diawali dengan berbaris sebagai transisi masuk kelas. Guru mengucapkan salam untuk memulai interaksi positif, diikuti doa bersama dan bernyanyi untuk membangun suasana yang baik. Selanjutnya, guru menanyakan kabar untuk menunjukkan perhatian dan mengkondisikan peserta didik agar fokus pada pembelajaran, yang kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai tema dan subtema untuk mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik.

(2)Kegiatan Inti

Pada hari kelima, guru memberikan tantangan yang lebih kompleks kepada siswa dengan menggabungkan bentuk-bentuk geometri yang sudah dipelajari sebelumnya. Dalam sesi ini, siswa diberi kesempatan untuk bekerja lebih mandiri, mencocokkan puzzle berdasarkan warna dan pola bentuk yang ada pada kartu. Namun, meskipun mereka diberi kebebasan lebih, guru tetap mengawasi dan memberikan bimbingan untuk memastikan bahwa siswa mengikuti prosedur yang benar dan memahami konsep yang diajarkan. Langkah ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kemandirian siswa sambil menjaga agar pemahaman mereka tetap akurat.

(3)Penutup

Di akhir kegiatan, pendidik melakukan evaluasi dengan tanya jawab untuk merefleksikan pembelajaran (mengulas materi, menanyakan perasaan, dan membahas kegiatan bermain). Peserta didik memberikan umpan balik terhadap seluruh rangkaian aktivitas.

3. Observasi

Penelitian ini diimplementasikan secara simultan dengan kegiatan pembelajaran rutin. Peneliti menggunakan instrumen berupa lembar penilaian untuk mengumpulkan data. Lembar penilaian tersebut difokuskan pada evaluasi

peningkatan perkembangan kognitif anak, terutama dalam kemampuan mencocokkan menggunakan media puzzle *shape memory game*.

a. Refleksi Siklus I

Setelah observasi dan penilaian siklus I, diadakan tahap refleksi untuk mengidentifikasi area yang perlu diubah dan diperbaiki dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Kegiatan refleksi setelah siklus pertama bertujuan untuk mengevaluasi dampak tindakan dengan membandingkan kemampuan mencocokkan anak sebelum dan sesudah implementasi, serta merencanakan perbaikan pembelajaran berikutnya. Berdasarkan kolaborasi peneliti dan guru kelas, refleksi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mencocokkan setelah siklus I, namun belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Akibatnya, perbaikan pada sistem pembelajaran menjadi krusial untuk siklus II. Kendala yang dihadapi peneliti selama siklus I adalah: gangguan konsentrasi beberapa anak akibat interaksi sosial, ketidakmampuan anak yang tidak fokus untuk menceritakan kembali kegiatan dengan puzzle *shape memory game*, dan kurangnya daya tarik motivasi dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada siklus I, peneliti dan guru kelas bekerja sama mencari solusi. Solusi yang direncanakan untuk siklus II adalah mengimplementasikan pembelajaran media puzzle *shape memory game* secara satu per satu agar fokus anak lebih terarah, serta meningkatkan keterlibatan anak dengan memberikan motivasi berupa pujian selama proses dan stiker sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi siswa.

Hasil pembelajaran siklus I (dari pertemuan pertama hingga kelima) memperlihatkan bahwa dalam kemampuan mencocokkan anak, 7 anak berada pada tahap Belum Berkembang (BB), 5 anak pada tahap Mulai Berkembang (MB), 4 anak pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ada anak yang mencapai tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Meskipun penggunaan puzzle *shape memory game* telah meningkatkan kemampuan mencocokkan anak, peningkatan ini belum memenuhi standar indikator penilaian. Konsekuensinya, diperlukan siklus II untuk mencapai indikator penilaian yang telah ditentukan.



Gambar 2. diagram batang hasil perbandingan pra siklus dan siklus I

Berdasarkan data penelitian, teramati adanya peningkatan yang substansial antara tahap prasiklus dan siklus I. Meskipun telah terjadi peningkatan, hasil yang dicapai masih belum sepenuhnya memenuhi standar keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan mulai memberikan dampak positif, namun masih diperlukan perbaikan dalam pelaksanaannya agar target yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, dibutuhkan evaluasi yang lebih menyeluruh pada tahap selanjutnya agar hasil yang diperoleh dapat lebih sesuai dengan kriteria atau indikator yang telah ditentukan. Dengan penyesuaian yang tepat, diharapkan proses pembelajaran ke depan menjadi lebih efektif dan berdampak signifikan terhadap pencapaian peserta didik.

**Tabel 1. Hasil Data Kemampuan Mencocokkan Anak Siklus I**

No	Nama	Mencocokkan warna <i>puzzle</i> sesuai dengan kartu				Mencocokkan pola warna dengan <i>puzzle</i>				Mencocokkan bentuk <i>puzzle</i> pada tempatnya				Mencocokkan pola bentuk dengan <i>puzzle</i>				Mencocokkan bentuk <i>puzzle</i> dengan bagian-bagian pada gambar bertema				Skor	Persentase
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	HA		✓				✓					✓			✓						✓	12	60%
2	MA		✓				✓					✓				✓					✓	13	65%
3	VAG		✓				✓					✓			✓						✓	12	60%
4	AA		✓				✓				✓				✓						✓	10	50%
5	KPM		✓				✓					✓			✓						✓	12	60%
6	ARR	✓				✓						✓			✓						✓	10	50%
7	KW			✓				✓				✓				✓					✓	16	80%
8	FMP			✓				✓				✓				✓					✓	15	75%
9	RSR		✓				✓				✓				✓						✓	9	45%
10	RBA		✓				✓				✓				✓						✓	10	50%
11	NAF			✓			✓					✓				✓					✓	15	75%
12	ASA			✓			✓					✓			✓						✓	14	70%
13	MG		✓				✓				✓				✓						✓	9	45%
14	MAA			✓				✓				✓			✓						✓	15	75%
15	AD		✓				✓				✓				✓						✓	7	35%
16	GM	✓				✓						✓			✓						✓	7	35%
		Jumlah																				186	58.1%

**b. Siklus II**

1. Tahap Perencanaan Siklus II

Guna mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran dalam lima pertemuan mendatang (pertemuan 1 sampai 5), peneliti melakukan perencanaan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Tema pembelajaran yang dipilih adalah alat transportasi dengan subtema kendaraan udara, yang disesuaikan dengan tema yang telah ada di PAUD Tunas Harapan.
  - b) RPPM dibuat sebagai panduan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penyusunannya melibatkan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas, Ibu Fadila Zaskia.
  - c) Dalam persiapan media pembelajaran, peneliti menyiapkan puzzle *shape memory game* serta serangkaian gambar bertema yang mengintegrasikan representasi bentuk-bentuk geometri.
  - d) Kemajuan kemampuan mencocokkan anak yang dicapai melalui metode puzzle memori bentuk didokumentasikan dalam lembar observasi yang telah disiapkan.
  - e) Handphone dipersiapkan sebagai alat dokumentasi untuk merekam jalannya kegiatan belajar.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
- a) Pertemuan Pertama Siklus 2

Tindakan siklus 2 pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 20 Februari 2025. Adapun urutan tahap pembelajaran pada pertemuan pertama siklus 2 adalah sebagai berikut:

(1) Pembukaan

Sebelum memasuki kegiatan inti, peserta didik diarahkan untuk berbaris rapi di depan kelas sebagai bagian dari pembiasaan disiplin. Guru kemudian memulai pembelajaran dengan memberikan salam, mengajak berdoa bersama, dan menyanyikan lagu untuk menciptakan suasana yang ceria dan menyenangkan. Setelah itu, guru menyapa dan menanyakan kabar kepada peserta didik. Kegiatan pembuka ini dilanjutkan dengan sesi tanya jawab ringan seputar tema dan subtema yang akan dipelajari, sebagai pengantar untuk mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik.

(2) Kegiatan Inti

Pada inti pembelajaran, guru menyampaikan penggunaan media puzzle. Guru kembali mengingatkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat, dan segi enam). Apersepsi diberikan melalui gambar bertema geometri. Di hari pertama ini, fokus pengenalan adalah bentuk pesawat terbang yang tersusun dari bentuk geometri. Guru menjelaskan pesawat sebagai alat transportasi udara yang menyerupai burung, dan anak-anak bermain puzzle sambil memahami fungsi sayap pesawat dalam penerbangan.

(3) Penutup

Di akhir kegiatan, pendidik melakukan evaluasi dengan tanya jawab untuk merefleksikan pembelajaran (mengulas materi, menanyakan perasaan, dan membahas kegiatan bermain). Peserta didik memberikan umpan balik terhadap seluruh rangkaian aktivitas.

b) Pertemuan Kedua Siklus 2

Pada hari Jumat, 21 Februari 2025, kegiatan hari kedua dengan tema yang sama berfokus pada pengenalan jenis kendaraan transportasi udara lainnya, yaitu pesawat tempur. Tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1) Pembukaan

Sebelum memasuki kegiatan inti, peserta didik diarahkan untuk berbaris rapi di depan kelas sebagai bagian dari pembiasaan disiplin. Guru kemudian memulai pembelajaran dengan memberikan salam, mengajak berdoa

bersama, dan menyanyikan lagu untuk menciptakan suasana yang ceria dan menyenangkan. Setelah itu, guru menyapa dan menanyakan kabar kepada peserta didik. Kegiatan pembuka ini dilanjutkan dengan sesi tanya jawab ringan seputar tema dan subtema yang akan dipelajari, sebagai pengantar untuk mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik.

(2) Kegiatan Inti

Di hari kedua, guru mengajarkan konsep pesawat tempur sebagai alat pelindung negara dan peranannya dalam pertempuran. Anak-anak kemudian menghubungkan berbagai bentuk geometri untuk menciptakan gambar pesawat tempur dan melanjutkan dengan bermain puzzle geometri mengikuti pola kartu yang tersedia.

(3) Penutup

Sesi penutup pembelajaran dilakukan oleh pendidik dengan evaluasi melalui metode tanya jawab yang mencakup kegiatan yang telah dilaksanakan (rekapitulasi materi, refleksi emosional peserta didik, dan diskusi aktivitas bermain). Peserta didik memberikan respons terhadap seluruh pengalaman belajar.

c) Pertemuan Ketiga Siklus 2

Pada hari Senin, 24 Februari 2025, kegiatan hari ketiga dengan tema yang sama berfokus pada pengenalan jenis kendaraan transportasi udara lainnya, yaitu helikopter. Tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1) Pembukaan

Kegiatan pembelajaran diawali dengan berbaris sebagai transisi masuk kelas. Guru mengucapkan salam untuk memulai interaksi positif, diikuti doa bersama dan bernyanyi untuk membangun suasana yang baik. Selanjutnya, guru menanyakan kabar untuk menunjukkan perhatian dan mengkondisikan peserta didik agar fokus pada pembelajaran, yang kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai tema dan subtema untuk mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik.

(2) Kegiatan Inti

Tujuan pembelajaran di hari ketiga adalah untuk mengedukasi anak-anak mengenai perbedaan mekanisme terbang helikopter (baling-baling berputar untuk terbang vertikal) dan pesawat terbang. Untuk memperkuat pemahaman ini, anak-anak akan kembali melakukan aktivitas bermain puzzle geometri dengan fokus pada pencocokan pola warna dan bentuk yang terdapat pada kartu.

(3) Penutup

Sesi penutup pembelajaran dilakukan oleh pendidik dengan evaluasi melalui metode tanya jawab yang mencakup kegiatan yang telah dilaksanakan (rekapitulasi materi, refleksi emosional peserta didik, dan diskusi aktivitas bermain). Peserta didik memberikan respons terhadap seluruh pengalaman belajar.

d) Pertemuan Keempat Siklus 2

Pada hari Selasa, 25 Februari 2025, kegiatan hari keempat dengan tema yang sama berfokus pada pengenalan jenis kendaraan transportasi udara lainnya, yaitu roket. Tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1) Pembukaan

Sebelum memasuki kegiatan inti, peserta didik diarahkan untuk berbaris rapi di depan kelas sebagai bagian dari pembiasaan disiplin. Guru kemudian memulai pembelajaran dengan memberikan salam, mengajak berdoa bersama, dan menyanyikan lagu untuk menciptakan suasana yang ceria dan menyenangkan. Setelah itu, guru menyapa dan menanyakan kabar kepada peserta didik. Kegiatan pembuka ini dilanjutkan dengan sesi tanya jawab ringan seputar tema dan subtema yang akan dipelajari, sebagai pengantar untuk mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik.

(2) Kegiatan Inti

Pada sesi pembelajaran hari keempat, peserta didik akan mempelajari mengenai roket, yang dijelaskan sebagai wahana yang memiliki kemampuan untuk terbang hingga ke luar atmosfer bumi. Selanjutnya, peserta didik akan berpartisipasi dalam aktivitas menyusun puzzle dengan tugas mencocokkan pola yang terdapat pada kartu, sambil memahami konsep bahwa roket memiliki daya dorong dan kecepatan yang sangat tinggi sehingga mampu melakukan perjalanan ke luar angkasa.

(3) Penutup

Di akhir kegiatan, pendidik melakukan evaluasi dengan tanya jawab untuk merefleksikan pembelajaran (mengulas materi, menanyakan perasaan, dan membahas kegiatan bermain). Peserta didik memberikan umpan balik terhadap seluruh rangkaian aktivitas.

e) Pertemuan Kelima Siklus 2

Pada hari Rabu, 26 Februari 2025, kegiatan hari kelima dengan tema yang sama berfokus pada pengenalan jenis kendaraan transportasi udara lainnya, yaitu balon udara. Tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1) Pembukaan

Sebelum memasuki kegiatan inti, peserta didik diarahkan untuk berbaris rapi di depan kelas sebagai bagian dari pembiasaan disiplin. Guru kemudian memulai pembelajaran dengan memberikan salam, mengajak berdoa bersama, dan menyanyikan lagu untuk menciptakan suasana yang ceria dan menyenangkan. Setelah itu, guru menyapa dan menanyakan kabar kepada peserta didik. Kegiatan pembuka ini dilanjutkan dengan sesi tanya jawab ringan seputar tema dan subtema yang akan dipelajari, sebagai pengantar untuk mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik.

(2) Kegiatan Inti

Tujuan pembelajaran di hari kelima adalah mengenalkan balon udara kepada anak-anak dan menjelaskan bahwa balon udara terbang karena pemanasan udara di dalamnya. Untuk memperkuat pemahaman ini, anak-anak akan bermain puzzle geometri sambil belajar membandingkan cara balon udara melayang dengan pesawat atau helikopter, yang unik karena menggunakan udara panas.

(3) Penutup

Di akhir kegiatan, pendidik melakukan evaluasi dengan tanya jawab untuk merefleksikan pembelajaran (mengulas materi, menanyakan perasaan, dan membahas kegiatan bermain). Peserta didik memberikan umpan balik terhadap seluruh rangkaian aktivitas.

(4) Observasi

Selama kegiatan pembelajaran yang menggunakan puzzle *shape memory game* untuk meningkatkan kemampuan mencocokkan anak, dilakukan observasi tindakan. Hasil pengamatan pada siklus II dari pertemuan pertama hingga kelima menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mencocokkan pada anak. Data penelitian siklus II menunjukkan peningkatan dari pra-siklus (skor 37,5; 39,68%) dan siklus I (skor 186; 58,1%) menjadi skor 276 dengan persentase 86,25%. Sebanyak 14 anak mencapai skor tuntas dan meningkat sesuai indikator keberhasilan.

3. Refleksi Siklus II

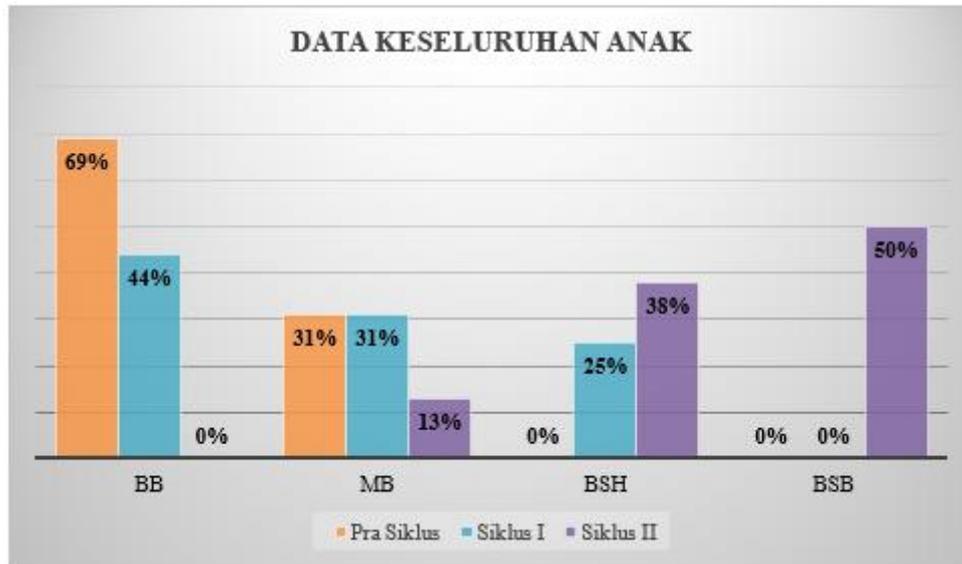
Terjadi peningkatan yang cukup besar dalam kemampuan mencocokkan puzzle geometri anak pada siklus kedua dibandingkan siklus pertama. Pada siklus pertama, sejumlah anak masih kesulitan dengan bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan segi enam. Namun, setelah diterapkannya metode pembelajaran individual di siklus kedua, di mana anak-anak belajar secara mandiri sesuai dengan tingkat pemahaman mereka hasilnya kemampuan siswa meningkat. Pembelajaran individual terbukti efektif karena membantu anak-anak untuk fokus, mengikuti proses sesuai dengan kecepatannya sendiri, dan membangun rasa percaya diri. Anak-anak juga tidak hanya mengenali bentuk, tetapi mampu menyusunnya menjadi bentuk yang lebih kompleks seperti alat transportasi, yang menandakan adanya pemahaman konseptual yang lebih baik.

Antusiasme dan semangat belajar anak terlihat meningkat seiring dengan membaiknya kemampuan mereka dalam mencocokkan puzzle. Pembelajaran individual, yang mengakomodasi gaya dan kemampuan belajar unik setiap anak, berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Metode ini juga efektif dalam menumbuhkan minat belajar karena anak merasa lebih percaya diri dan nyaman. Berdasarkan hasil siklus II yang menunjukkan rentang capaian kemampuan mencocokkan antara 73% hingga 86%, target pembelajaran telah tercapai secara optimal, sehingga tidak diperlukan adanya siklus berikutnya. Informasi mengenai hasil kemampuan mencocokkan anak pada siklus II dan visualisasi persentase peningkatannya sejak pra-siklus hingga siklus II tersaji di bawah ini.

**Tabel 2. Hasil Data Kemampuan Mencocokkan Anak Siklus II**

No	Nama	Mencocokkan warna puzzle sesuai dengan kartu				Mencocokkan pola warna dengan puzzle				Mencocokkan bentuk puzzle pada tempatnya				Mencocokkan pola bentuk dengan puzzle				Mencocokkan bentuk puzzle dengan bagian-bagian pada gambar bertema				Skor	Persentase
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	HA			✓				✓				✓				✓				✓		18	90%
2	MA			✓				✓				✓				✓				✓		19	95%
3	VAG			✓				✓				✓				✓				✓		19	95%
4	AA			✓				✓				✓				✓				✓		17	85%
5	KPM			✓				✓				✓				✓				✓		17	85%
6	ARR			✓				✓				✓				✓				✓		16	80%
7	KW			✓				✓				✓				✓				✓		20	100%





Gambar 3. diagram batang pra siklus, siklus I, siklus II

### Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian yang dilakukan oleh guru dan peneliti di dalam kelas memiliki tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Model Kemmis dan McTaggart menerapkan pendekatan bertahap yang dilakukan dalam bentuk siklus. Siklus ini terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan merupakan tahap penyusunan rencana tindakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas. Pelaksanaan adalah tahap di mana rencana tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat segala hal yang terjadi selama tindakan berlangsung. Refleksi adalah proses mengevaluasi hasil tindakan guna mengetahui keberhasilan maupun kekurangannya, yang kemudian menjadi dasar untuk pelaksanaan siklus berikutnya. Setiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan dalam lima kali pertemuan, sehingga peneliti dan guru memiliki kesempatan untuk menguji, memperbaiki, serta mengembangkan proses pembelajaran. Sebagai langkah awal, peneliti melakukan observasi pendahuluan atau pra-siklus sebelum memulai tindakan. Berdasarkan observasi awal, kemampuan mencocokkan anak masih berada di bawah standar optimal. Data pra-siklus menunjukkan skor 133 atau 39,68%, yang belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, ditemukan bahwa anak-anak kurang memiliki fokus saat mengikuti penjelasan guru dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan kegiatan bermain puzzle geometri bergambar tema di PAUD KB Tunas Harapan untuk meningkatkan kemampuan mencocokkan anak dan menarik minat serta keaktifan mereka dalam pembelajaran menggunakan puzzle *shape memory game*. Setelah tindakan siklus I, terjadi peningkatan dengan skor 186 (58,1%). Siklus II menunjukkan peningkatan lebih lanjut dengan skor 276 (86,25%).

Penanaman konsep bentuk geometri pada anak sejak usia belia memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman mereka yang lebih terorganisir tentang lingkungan sekitar. Agar proses pembelajaran ini efektif, pendekatannya harus sesuai dengan perkembangan kognitif dan psikologis anak. Salah satu cara yang direkomendasikan adalah melalui permainan puzzle, karena pendekatan ini bersifat interaktif dan menyenangkan, sambil tetap mengembangkan kemampuan visual, kognitif,

dan logika anak. Puzzle membantu anak untuk belajar sambil bermain, yang sangat cocok untuk usia taman kanak-kanak. Regulasi pendidikan sebagaimana tercantum dalam “Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009” mengartikulasikan bahwa media puzzle melampaui fungsi sebagai artefak permainan semata, dan diidentifikasi sebagai wahana esensial dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Melalui aktivitas dengan puzzle, anak-anak terdorong untuk mengamati perbedaan dan persamaan antara berbagai benda, kemudian mengelompokkannya secara logis. Kegiatan seperti mencocokkan berdasarkan warna atau bentuk membantu melatih kemampuan klasifikasi, sedangkan menyusun benda secara berpasangan mendukung pemahaman terhadap pola serta hubungan antar objek. Selain itu, ketika anak menyelesaikan puzzle, mereka dilatih untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah sederhana, yang menjadi dasar bagi kemampuan berpikir yang lebih kompleks di kemudian hari.

Media permainan puzzle bukan sekadar alat bermain, melainkan media edukatif yang memberikan berbagai manfaat perkembangan karakter dan kognitif. Saat bermain puzzle, anak-anak perlu memperhatikan detail, mencoba berbagai kemungkinan penyusunan, dan bersikap sabar saat menemui kesulitan. Proses ini melatih daya tahan mental dan keterampilan pemecahan masalah, sekaligus menstimulasi kreativitas mereka dalam mengamati bentuk dan pola. Puzzle juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun penuh tantangan (Jannati et al., 2024). Pemanfaatan media puzzle geometri memiliki potensi untuk membantu pendidik dalam mengoptimalkan perkembangan anak dalam hal identifikasi, diferensiasi, konstruksi, dan nomenklatur bentuk-bentuk geometri. Melalui interaksi dengan media ini, perkembangan kognitif anak diharapkan dapat berkembang sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

Studi yang dipublikasikan pada tahun 2022 oleh Mahdatu Bayatina Nazilah dkk. dalam (Nisa et al., 2024) di lingkungan taman kanak-kanak, sebagian besar anak mulai menunjukkan kemampuan untuk mengembangkan aspek kognitif mereka secara lebih optimal melalui aktivitas bermain puzzle. Anak-anak belajar mengamati, menganalisis, dan mencoba menyusun bentuk dengan benar, yang melatih kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Koordinasi mata dan tangan yang terlibat dalam menyusun puzzle juga penting untuk perkembangan motorik halus. Warna yang mencolok serta beragam bentuk membuat anak lebih tertarik dan terlibat aktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Puzzle secara tidak langsung juga memperkenalkan anak pada konsep matematika awal seperti pengelompokan dan perbandingan ukuran. Tren terkini dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan variasi dan daya tarik visual puzzle melalui penggunaan warna-warna yang mencolok. Media ini diakui efektif dalam memfasilitasi perkembangan kognitif anak pada usia dini.

Berdasarkan penjelasan di atas, menyimpulkan bahwa metode pembelajaran yang menggunakan media permainan edukatif seperti *Puzzle Shape Memory Game* berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal mengidentifikasi dan menyamakan bentuk serta warna. Aktivitas ini tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga menantang anak untuk berpikir, mengingat, dan menghubungkan informasi visual. Keselarasan permainan ini dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, yang menekankan pendekatan belajar melalui bermain, mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses edukasi. Berdasarkan progres yang teramati pada setiap siklus implementasi, dapat diasumsikan bahwa aktivitas bermain puzzle geometri memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan anak dalam tugas mencocokkan. Hasil penelitian ini memperkuat gagasan bahwa implementasi permainan puzzle memori bentuk sebagai

pendekatan pengajaran dapat menjadi cara yang ampuh untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif siswa di dalam kelas. Secara khusus, metode ini terbukti berhasil meningkatkan keterampilan mencocokkan dan berpotensi menciptakan suasana belajar yang positif dan menarik bagi para peserta didik..

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan di PAUD KB Tunas Harapan Darmo menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle Shape Memory Game* secara signifikan meningkatkan kemampuan mencocokkan anak. Peningkatan yang tercatat pada Siklus I mencapai 58,1%, dan pada Siklus II melonjak hingga 86,25%, melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan (73%-86%). Hasil ini membuktikan bahwa media permainan berbasis puzzle sangat efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak, khususnya dalam hal keterampilan mencocokkan bentuk dan warna. Hal ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang membuat anak lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis permainan, sehingga anak-anak dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar sambil bermain. Selain itu, sekolah perlu terus mengembangkan dan memperkenalkan media pembelajaran yang inovatif untuk menjaga keberagaman pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini. Bagi peneliti selanjutnya, eksplorasi terhadap jenis media pembelajaran yang lebih kreatif sangat dianjurkan untuk lebih meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam mengembangkan keterampilan mencocokkan dan kemampuan kognitif anak menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, K., Nurlita, & Zulkifli. (2023). Analisis Kemampuan Mengenal Konsep Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Husna Pekanbaru. *Journal Of Social Science Research*, 3, 8959–8970.
- Anita, M., Sari, R. P., & Haryono, M. (2022). Peningkatan Pengenalan Geometri Melalui Media Puzzle Bervariasi Dari Bahan Bekas. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 3(3), 71–76. <https://doi.org/10.33258/joder.v3i3.3466>
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2021). Permainan Puzzlemempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo Devi. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7, 6.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 284.
- Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62–69. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>
- Elan, E., Muiz L, D. A., & Feranis, F. (2020). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 66–75. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>
- Farida, A., Rasmani, U., & Hafidah, R. (2024). Profil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(4), 361. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i4.61548>
- Farokhah, L. (2020). *Geometri dan Pengukuran*. 16.

- Fitri, N. A., Saudah, Aghnaita, & Muzakki. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tebak Gambar. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Hayati, F., Ed, M., Oktariana, R., & Pd, M. (2021). Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi Banda Aceh Sintia . 2021 . Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2.
- Irmaningsih, A., Yunian Putra, R. W., & Netriwati. (2021). *Mengupas Materi Dan Soal Bangun Datar SMP*.
- Istiqomah, N., & Maemonah. (2021). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 154. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Izzuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Oktober*, 3(3), 542–557. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad>
- Jannati, J., Habibi, M., Astawa, I. M. S., & Suarta, I. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Puzzle Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Labuapi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 392–398. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2078>
- Jumiati. (2020). 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*, 7(2), 84–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33853/jecies.v2i2>.
- Mahendra Anharuddin, M. `Izza, & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 96. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- Mardianingsih, & Nuris, A. D. (2022). Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Aspek Kognitif Melalui Permainan Balok. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 29–36. <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD/article/view/1332>
- Marjuki, N., Fatmawati, Amin, N. F., & Tahir, A. J. (2023). Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 2101–2114.
- Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jendela PLS*, 9(1), 33–42. <https://doi.org/10.37058/jpls.v9i1.8001>
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati. (2022). *Penelitian tindakan kelas* (F. Sukmawati & D. W. Mulyasari (eds.)). Grup Penerbitan CV. Pradina Pustaka Grup.
- Rahayu Khoerunnisa, S., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Rahmani, R., & Suryana, D. (2022a). Penerapan Media Puzzle Geometri untuk Kemampuan Geometri Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 156–161. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.308>
- Rahmani, & Suryana, D. (2022b). Penerapan Media Puzzle Geometri untuk Kemampuan Geometri Anak. *Journal on Early Childhood*, 5(1), 159. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.308>

- Rantina, M., Kusumawardani, E., Ramdhani, S., Ramdani, Z., & Fadryana Fitroh, S. (2021). Jurnal PG-PAUD Trunojoyo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8.
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. 1–12.
- Saputri, N. M., & Agusta, A. R. (2022). Meningkatkan Aspek Kognitif Dalam Mencocokkan Angka Dengan Lambang Bilangan Pada Anak Tk Menggunakan Model MatamU. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad>
- Silviliyana, M., Ramadani, K. D., Sulistyowati, R., Sari, N. R., & Anggraeni, G. (2023). *Profil Anak Usia Dini* (W. Winarsih, I. Maylasari, & Y. Rachmawati (eds.)). Badan Pusat Statistik.
- Sogen, D. E., Lawotan, Y., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD Inpres Belang. *Journal on Education*, 5(3), 6492–6599. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1436>
- Sukadaryah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan geometri anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4197, 59.
- Sukanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menggunakan Model Pembelajaran Melalui Supervisi Klinis di SD Negeri 168/X Pandan Sejahtera Tanjung Jabung Timur. *Journal on Education*, 4(1), 342–352. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i1.448>
- Surya, C. M., Iskandar, Y. Z., & Marlina, L. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah)*, 78–90.
- Susiana. (2023). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Siswa Kelompok B Dengan Kegiatan Mencocok Gambar di TK Adhyaksa XXXV Tahun 2022. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(May), 1297–1306. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.2.1297-1306.2023>
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2, 161.
- Zahara, N. (2020). Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas I Min 5 Aceh Besar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 147–153. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>