

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK MELALUI PERMAINAN TWISTER GEOMETRI DI TK AS- SAYYIDI**

**<sup>1</sup>Anti Pebriani Syahpitri, <sup>2</sup>Ahmad Syukri Sitorus**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: [anti0308203040@uinsu.ac.id](mailto:anti0308203040@uinsu.ac.id), [ahmadsyukrisitorus@uinsu.ac.id](mailto:ahmadsyukrisitorus@uinsu.ac.id)

Submit: Juli 2024

Proses Review: Juli 2024

Diterima: Juli 2024

Publikasi: Agustus 2024

### **Abstract**

*This research aims to improve the ability to recognize shapes through geometric twister games at As-Sayyidi Kindergarten. The classroom action research method used in this research is the Kemmis & Mc Taggart model which consists of planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques use observation and documentation. The research subjects were 14 children, namely 8 boys and 6 girls. The results showed that there were 6 children who completed the pre-cycle with a percentage of 42.8%, in cycle I this increased to 8 children with a percentage of 57.1%, and in cycle II it increased to 12 children with a percentage of 85.7%. Based on the research results, it can be concluded that through the geometric twister game, children at As-Sayyidi Kindergarten can improve their ability to recognize shapes.*

**Keywords:** Early Childhood; Geometry Shapes; Twister Game

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk melalui permainan twister geometri di TK As-Sayyidi. Metode penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini dengan model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian sebanyak 14 anak yaitu 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 6 anak yang tuntas pada prasiklus dengan persentase 42,8%, pada siklus I meningkat menjadi 8 anak dengan persentase 57,1%, dan siklus II meningkat menjadi 12 anak dengan persentase 85,7%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan twister geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak di TK As-Sayyidi.*

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini; Bentuk Geometri; Permainan Twister

### **PENDAHULUAN**

Setiap anak di tahun-tahun awal kehidupannya adalah unik dan memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan masa perkembangannya. Karena pada masa inilah manusia paling formatif, maka

“masa keemasan” masa kanak-kanak adalah masa yang sangat penting. Anak kecil cepat menyesuaikan diri dan meniru setiap tindakan orang tuanya. Dengan memberikan stimulasi yang cukup kepada anak-anak selama tahun-tahun

\*\*\*\*\*

pembentukannya, kita dapat membantu mereka mengembangkan nilai-nilai moral, agama, kognitif, linguistik, sosial-emosional, fisik-motorik, dan artistik. (Yunastiti, 2012).

Pembelajaran anak usia dini meletakkan dasar bagi perkembangan kepribadian selanjutnya. Di masa depan, anak tidak akan tergantikan karena cepatnya pertumbuhan dan perkembangan yang akan mereka jalani. Stimulasi optimal terhadap tumbuh kembang anak, khususnya kapasitas kognitifnya, menjadi pertimbangan penting (Okmalianti et al., 2019). Proses dimana otak anak tumbuh dan menjadi dewasa menjadi pemikir analitis dikenal sebagai perkembangan kognitif. Perkembangan optimal pada masa bayi awal memerlukan penanaman tujuh bakat kognitif: pendengaran, visual, sentuhan, kinestetik, matematika, geometri, dan kemampuan ilmiah awal (Anzar, 2017).

Ada banyak sekali bentuk-bentuk geometris di dunia sekitar anak-anak, oleh karena itu penting untuk mengajari mereka tentang bentuk-bentuk tersebut sejak dini agar mereka dapat mengenali dan memahaminya. Seiring tumbuh dan berkembangnya seorang anak, salah satu kemampuannya adalah semakin baik dalam mengenali bentuk-bentuk geometris. Anak-anak kecil dapat memperoleh manfaat dari paparan awal terhadap bentuk-bentuk geometris dalam upaya mereka mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan mengkarakterisasi dunia di sekitar mereka. Sederhananya, anak-anak memiliki pemahaman bawaan tentang hal-hal yang menyerupai bentuk geometris. Sebagai komponen perkembangan

kognitif anak, yang mencakup penalaran, keterampilan memecahkan masalah, dan pemahaman dunia secara keseluruhan, geometri diperkenalkan (Rusdianti et al., 2020).

Pendidik anak kecil sebaiknya mengikuti aturan utama pembelajaran berbasis permainan dan memasukkannya ke dalam pelajaran mereka (Robiatul, 2023). Bagi anak kecil, bermain adalah alat untuk mencapai tujuan melalui bermain mereka belajar. Perkembangan dan pendewasaan anak juga dibantu oleh permainan. Bagi anak-anak, bermain adalah bagian intrinsik dan sangat penting dalam kehidupan mereka, oleh karena itu, aktivitas bermain merupakan hal yang mendasar. Anak-anak dapat membentuk ikatan yang kuat dengan lingkungannya melalui permainan.

Rizki Nurhana Frianti (Rizki Nurhana Friantini et al., 2020) menggambarkan bagaimana kapasitas anak kecil untuk mengidentifikasi, memberi label, dan mengumpulkan benda-benda di lingkungannya berdasarkan bentuk geometris berkembang sepanjang tahun-tahun awal perkembangannya. Untuk perkembangan intelektual anak, kemampuan mengidentifikasi bentuk geometris adalah bawaan. Karena masa bayi awal adalah masa yang penting untuk pengembangan pribadi, maka masuk akal bahwa pengajaran geometri pada usia ini cocok. Tanda-tanda yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan anak dalam mengidentifikasi bangun-bangun geometri pada rentang usia 4-5 tahun (Kurniawati, 2013), yaitu: 1) memberi nama dan menampilkan bangun-bangun geometri, 2) mengkategorikan bangun-

bangun geometri (lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang), sehingga sangat penting untuk menyesuaikan stimulasi dengan tahap perkembangan anak, yang mencakup perkembangan kognitif.

Menurut Rahmadani (2017), saat anak belajar menunjuk dan memberi nama suatu benda, mereka juga mulai mengenali bentuk geometris. Landasan awal dalam geometri diperlukan untuk kesuksesan di kemudian hari dalam mata pelajaran tersebut. Hal ini mencakup keterampilan berikut: (1) memberi nama dan mengasosiasikan bentuk; (2) membedakan bangun-bangun geometri yang berbeda; (3) mengklasifikasikan bentuk; dan (5) mengenali bentuk-bentuk yang ada di lingkungan seseorang. (Hasanah dan Agung, 2022) menemukan Matematika dan perkembangan sama-sama mempunyai geometri sebagai landasannya. Geometri adalah alat yang ampuh untuk pemecahan masalah di beberapa cabang matematika dan untuk mengembangkan pemikiran analitis.

Ilmu yang mempelajari bentuk-bentuk ruang dan datar, serta keterkaitannya dikenal dengan istilah geometri (Anggraini & Agustin Ningrum, 2018). Karena pentingnya, geometri adalah mata pelajaran yang harus dipelajari semua siswa. Perkembangan keterampilan visual, linguistik, sketsa, aplikasi, dan logika yang optimal dapat dicapai dengan mengenalkan geometri pada anak sejak usia dini. Seperti yang dikatakan Dindyal pada tahun 2015, bahwa tujuan mempelajari geometri adalah untuk mengembangkan kemampuan visual, verbal, sketsa, penerapan, dan logika seseorang. Objek di

dunia nyata mungkin lebih mudah dipahami dengan mengajarkan siswa tentang geometri (Novita & Ilhami, 2019).

Konsensus para ahli tersebut di atas membawa kita pada keyakinan bahwa bakat anak dalam mengenali bentuk-bentuk geometris tidak hanya mencakup kemampuan menggambar dan memberi nama bentuk-bentuk geometris, tetapi juga kemampuan mengasosiasikan warna-warna tertentu dengan bentuk-bentuk tersebut, antara lain merah, kuning, hijau, dan biru.

Permainan *roulette* yang terkenal, yang namanya berasal dari bahasa asing (Perancis, berarti “roda kecil”) dan dikembangkan oleh Blaise Pascal, berkembang menjadi roda pemintal (*twister*). Salah satu alat pembelajaran yang memanfaatkan permainan roda putar yang kadang disebut *twister* adalah media roda putar. Anak-anak tidak akan kesulitan mengikuti proses pembelajaran dengan media roda pemintal karena sudah familiar bagi mereka dalam kehidupan sehari-hari (Anggraini & Agustin Ningrum, 2018). Anak-anak dapat belajar mengenali berbagai bentuk dan warna sambil bermain *Twister*. Roda berputar berbentuk lingkaran digunakan dalam permainan *twister*. Dalam skema warna merah, kuning, hijau, dan biru, kotak, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga mengelilingi roda saat berputar. Guru dapat menemukan solusi kegiatan pembelajarannya dengan bantuan media pembelajaran roda putar. Permainan geometri *twister* memiliki beberapa manfaat, seperti membantu anak fokus pada bentuk dan warna, meningkatkan kemampuan penalaran, melibatkan anak, membiarkan anak bermain sambil belajar,

\*\*\*\*\*

bahkan meningkatkan semangat belajar. Kurva belajar yang panjang dan ketidaksabaran anak-anak dalam antrean adalah dua kelemahan utama permainan ini.

Hapsari et al, (2019), tujuan penelitiannya adalah untuk mengembangkan materi pendidikan geometri dengan tujuan memperkenalkan bentuk-bentuk geometri kepada kelompok A. Penelitiannya menunjukkan bahwa media geometri dapat secara efektif mengajarkan bentuk-bentuk geometri kepada anak-anak dan membuktikan bahwa ada peningkatan yang cukup besar dalam pemahaman mereka terhadap ide-ide geometris. (Anggraini & Agustin Ningrum, 2018) Temuannya menunjukkan bahwa anak-anak berusia antara empat dan lima tahun dapat memperoleh manfaat dari paparan media roda pemintal untuk meningkatkan kapasitas mereka dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris. (Rusdianti et al., 2020), Dia mulai mengembangkan media getar geometri berputar untuk membantu anak-anak (usia 4-5 tahun) mengembangkan keterampilan pengenalan bentuk yang lebih baik. Anak-anak usia empat sampai lima tahun dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri melalui penggunaan media getar yaitu geometri berputar.

Pengamatan awal di TK As-Sayyidi menunjukkan bahwa program ini belum berjalan maksimal; misalnya saja pembelajaran geometri masih mengandalkan LKA (lembar kerja anak) dan bercerita, menggambar, dan menulis sebagai alat pedagogi utamanya. Anak-anak masih kesulitan mengidentifikasi

bentuk-bentuk geometris dasar seperti segitiga, lingkaran, persegi, dan persegi panjang saat menggunakan pendekatan ini. Oleh karena itu, para ilmuwan tertarik untuk menciptakan bentuk-bentuk media pendidikan inovatif yang dapat meningkatkan kapasitas kognitif anak-anak, khususnya keterampilan geometri mereka. Untuk mengatasi masalah ini, kita dapat menggunakan permainan seperti geometri twister untuk membantu anak-anak belajar tentang bentuk dan meningkatkan keterampilan pengenalan mereka ini akan membuat mereka lebih terlibat dalam studi mereka dan lebih mungkin untuk memahami konsep-konsep yang kompleks.

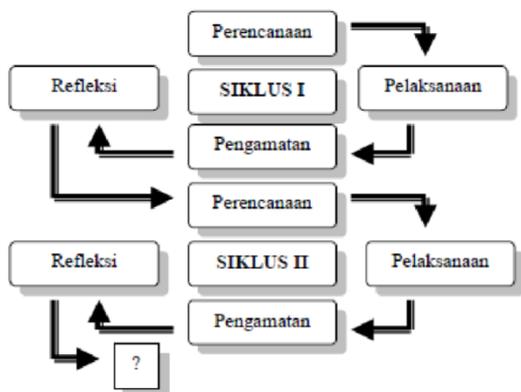
Penelitian ini mengkaji penggunaan permainan geometri *twister* untuk menumbuhkan kesadaran konseptual peserta didik awal tentang bentuk dan warna dalam konteks pembelajaran geometri kelas untuk anak prasekolah. Tujuannya adalah membuat pembelajaran mengidentifikasi bentuk menjadi lebih sederhana bagi anak-anak dan membuat prosesnya lebih berhasil secara keseluruhan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui permainan *twister* geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk di TK As-Sayyidi

## **METODOLOGI**

Istilah “penelitian tindakan kelas” menggambarkan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. TK As-Sayyidi di Desa Laut Dendang, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang menjadi lokasi penelitian tindakan kelas ini. Selama dua minggu tahun ajaran 2024-2025, penelitian ini

\*\*\*\*\*

dilakukan. Dokumentasi dan observasi adalah dua metode yang digunakan dalam pengumpulan data. 14 balita muda di kelompok A enam perempuan dan delapan laki-laki menjadi subjek penelitian. Model penelitian Kemmis dan Taggart digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Johni Dimiyati 2013). Berikut gambar penelitian Kemmis & Mc Taggart:



Gambar 1. Model Kemmis & Mc Taggart

Data hasil observasi kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sederhana sebagai berikut:

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Keterangan:

P = Hasil persentase

F = Jumlah anak yang tuntas

N = Jumlah frekuensi/banyak anak

Ada empat indikator yang akan diteliti dalam penelitian ini. Keempat indikator tersebut disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Indikator Pengenalan Bentuk Geometri

Variabel	Indikator
Pengenalan Bentuk Geometri	1. Menyebutkan warna pada bentuk geometri seperti merah, kuning, hijau dan biru
	2. Menunjukkan bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran
	3. Menyebutkan bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran
	4. Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu jika anak memperoleh nilai 75 dan secara klasikal 75% anak yang tuntas dari jumlah keseluruhan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil

Sebelum diberikan tindakan berupa permainan *twister* geometri, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan menganal bentuk anak kelompok A di TK As-Sayyidi. Peneliti mengobservasi empat indikator yaitu: memberi nama pada bangun, menunjukkan, menyebutkan, dan mengelompokkan. Keempat keterampilan tersebut dikategorikan ke dalam empat perangkat oleh peneliti selama pengamatannya: (1) apakah anak belum dapat mengidentifikasi warna dalam bentuk geometris, (2) apakah mereka

\*\*\*\*\*

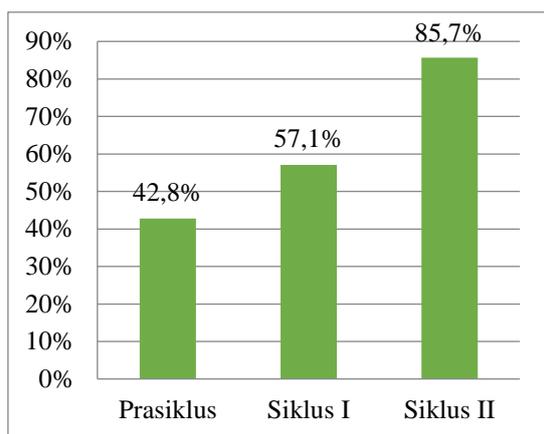
dapat menunjuk pada bentuk tersebut, (3) apakah mereka dapat menyebutkan nama dari bentuk-bentuk tersebut, dan (4) apakah mereka dapat mengelompokkan bentuk-bentuk yang ditanyakan peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 6 anak yang tuntas dengan persentase 42,8%. Dari 14 anak masih banyak anak yang perlu ditingkatkan kemampuannya dalam mengenal bentuk. Dengan demikian, peneliti akan memberikan tindakan berupa permainan *twister* geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk anak kelompok A di TK As-Sayyidi.

Siklus I, diawali dengan perencanaan. Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan RPPH, lembar observasi, dan juga media pembelajaran yaitu *twister* geometri. Langkah kedua pelaksanaan. Pelaksanaan siklus I dilakukan 3 kali pertemuan. Pelaksanaan diawali dengan pembukaan. Kemudian kegiatan inti. Pada kegiatan inti peneliti melaksanakan pembelajaran dengan permainan *twister* geometri. Langkah awal yaitu peneliti menjelaskan cara permainan *twister* geometri, kemudian peneliti menunjukkan media pembelajarannya kepada anak, lalu satu persatu anak maju kedepan untuk menyebutkan warna, bentuk, mengelompokkan bentuk yang sama, dan menyebutkan nama geometri dan diakhiri dengan kegiatan penutupan. Langkah ketiga yaitu observasi. Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan ada peningkatan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Anak yang tuntas ada 8 dengan persentase 57,1%. Terakhir refleksi. Refleksi

dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada disiklus I agar dilakukan perbaikan disiklus berikutnya. Permasalahan yang terlihat yaitu ada beberapa anak yang masih bercerita, ada juga anak yang diam saya tetapi tidak dapat memahami penjelasan guru, ada anak yang tidak semangat dalam melaksanakan pembelajaran, dan anak masih ragu-ragu dalam menyebutkan bentuk geometri. Berdasarkan hasil refleksi peneliti akan melaksanakan perbaikan disiklus berikutnya.

Siklus II, diawali dengan perencanaan. Perencanaan dilakukan dengan mempuat RPPH lanjutan dari siklus I. Selanjutnya pelaksanaan. Pelaksanaan dilakukan dengan 3 kali pertemuan dengan diawali pembukaan, kegiatan inti, dan penutupan. Pembelajaran di siklus II dilakukan sama dengan siklus I tetapi terdapat perbedaan yaitu pembelajaran dilaksanakan dengan berkelompok dan guru memotivasi anak dengan memberikan stiker kepada anak yang berhasil memainkan *twister* geometri dengan benar. Kemudian observasi. Hasil observasi menunjukkan terjadi peningkatan yang sangat bagus, terdapat 12 anak yang tuntas dengan persentase 85,7% Karena disiklus II sudah mencapai indikator keberhasilan maka penelitian dihentikan. Berikut ini hasil rekapitulasi kemampuan mengenal bentuk:

\*\*\*\*\*



Grafik 1. Rekapitulasi hasil kemampuan mengenal bentuk

### **b. Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan di TK As-Sayyidi mengenai penggunaan *Geometry Twister Game* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometris pada anak usia 4-5 tahun menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan keterampilan pengenalan bentuk anak. Penelitian ini didukung oleh penelitian (Mahmudah & Masykuroh, 2023) yang mengatakan untuk membantu anak-anak mempelajari bentuk geometris dengan lebih baik, salah satu aktivitas pengganti yang efektif adalah *Twister*. Setelah proses validasi, para profesional media menilai hasilnya dengan rating 83%, yang menunjukkan kualitas sangat baik. Selain itu, pakar materi menilai penilaian tersebut sangat baik, dengan skor 85%. Selanjutnya penelitian (Zakiah & Komariah, 2022) mengemukakan permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, Rata-rata proporsi anak yang menyelesaikan tahap pra siklus adalah 21%; setelah siklus I dilaksanakan, angka tersebut meningkat menjadi 65,2%; dan pada siklus II, 95% anak mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri.

Peningkatan sebesar 44,2% terjadi antara periode sebelum dan sesudah siklus, sedangkan peningkatan sebesar 29,8% terjadi antara siklus pertama dan kedua. Berdasarkan temuan penelitian, meningkat sebesar 95% pada siklus kedua dari 65,2% pada siklus pertama. Jadi, ini adalah aktivitas pembelajaran yang menggunakan permainan konstruktif untuk membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam mengenali bentuk. Lebih lanjut penelitian (Rahmadani et al., 2017). Berdasarkan temuan uji hipotesis, anak TK Shandy Putra Telkom Kota Pekanbaru yang berumur antara empat sampai lima tahun mempunyai pengaruh permainan *twister* modifikasi terhadap kemampuan mendeteksi bentuk geometri sebesar 61,46%.

Begitu juga yang dilakukan oleh (Wartini et al., 2022) yang menunjukkan bahwa upaya peningkatan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain monopoli kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Az-zahra 2 Karawang Dari sini, kita dapat menyimpulkan bahwa bermain monopoli dapat membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam mengenali bentuk. Ketika siklus dijalankan dengan lima belas siswa yang nilainya kurang dari ambang batas yang ditentukan yaitu 71%, hal ini menjadi jelas. Tingkat kemajuan yang dicapai hanya sebesar 37%. Siklus I dilaksanakan dengan jumlah anak sebanyak 15 orang dengan hasil skor perkembangan sebesar 67%. Pada siklus II perkembangannya meningkat sehingga kelima belas anak memenuhi syarat yang dipersyaratkan, yaitu skor di bawah 70% dan skor keseluruhan 87%. Penelitian telah menunjukkan bahwa kapasitas anak-anak untuk mengenali bentuk-bentuk

\*\*\*\*\*

geometris meningkat setelah memainkan permainan papan monopoli. Selain itu, penelitian sebelumnya juga memberikan kepercayaan terhadap gagasan tersebut, khususnya penelitian (Hutama, 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang terjadi pada siswa autis dalam mengenal bentuk geometris melalui permainan modifikasi *twister*. Dibuktikan dengan selisih nilai pretest dan posttest sebesar 60,41. Berdasarkan nilai tersebut kemudian data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon dengan standar error 5% sehingga  $Z_{tabel} = 1,96$ . Nilai Z diperoleh dalam rentang  $ZH = 2,21$ . Dapat disimpulkan bahwa bermain modifikasi *twister* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa autis mengenal bangun-bangun geometri dengan nilai  $ZH = 2,21$  lebih besar dari nilai  $Z_{tabel} 5\% = 1,96$ . Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran anak-anak terhadap bentuk geometris dan pemahaman mereka terhadap lingkungan dapat ditingkatkan melalui memainkan *Twister* versi geometris. Kemudian penelitian (Mahmudah & Masykuroh, 2023). Dari hasil validasi yang dilakukan, ahli media memberikan penilaian sebesar 83% yang tergolong pada kategori sangat baik. Selain itu, ahli materi juga memberikan penilaian yang sangat baik sebesar 85%. Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut, maka *twister* geometri dinyatakan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil percobaan yang dilakukan oleh kelompok A di TK Islam Sabilina pada anak usia 4-5 tahun, ditemukan bahwa pemahaman bentuk geometri meningkat setelah bermain *twister*. Dengan demikian, *twister* dapat dijadikan sebagai opsi alternatif yang

layak untuk meningkatkan kemampuan anak dalam pemahaman bentuk geometri.

Pembelajaran geometri penting dipelajari untuk anak usia dini. Sesuai dengan pendapat Van Hiele yang menyatakan bahwa dengan mempelajari geometri siswa mengalami tahapan berpikir yang beruntun yaitu tahap pengenalan, analisis, pengurutan, deduksi, dan tahap akurasi (Hutama, 2017). Dimana tahap berpikir ini penting untuk siswa dalam memecahkan masalah baik dalam pembelajaran maupun kehidupan nyata.

Pada saat diberikan perlakuan menggunakan bermain *twister* geometri, anak mampu menjalankan intruksi dengan baik, anak tertarik dengan model pembelajaran seperti ini karena belajar lebih menyenangkan dan menarik. Hasil ini sesuai dengan pendapat dari (Fanny, 2024) bahwa bermain menimbulkan emosi-emosi positif dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain, seperti senang, memiliki motivasi berlebih dll. Sehingga kemampuan anak dalam mengenal geometri yang mencakup aspek menyebutkan bentuk geometri dan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri meningkat menjadi lebih baik. Sesuai dengan pendapat dari (Halipah & Suyatmin, 2024) melalui bermain anak memperoleh kesempatan pengalaman yang makin memperjelas hal-hal yang mereka pelajari di kelas atau di rumah. Bermain juga menumbuhkan rasa ingin menyelidiki yang akan memperkaya pengertiannya. Kenginan untuk menyelidiki ini akan terus berlanjut dalam hidupnya jadi bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas untuk menyenangkan hati dan mengungkapkan

\*\*\*\*\*

emosi dalam diri dengan cara berfikir kegiatan apa yang ingin dilakukan serta cara-cara melakukannya.

### **SIMPULAN**

Data dan pembahasan yang disajikan menghasilkan kesimpulan bahwa TK As-Sayyidi membantu anak usia dini meningkatkan kapasitasnya dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

geometri *twister* dapat menjadi alat yang berguna untuk mengajar anak-anak mengidentifikasi berbagai jenis bentuk. Selain itu, adanya insentif permainan geometri *twister* yang membuat anak lebih bersemangat dan gembira dalam mengikuti setiap kegiatan juga menjadi salah satu komponen yang mendorong penguatan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, P., & Agustin Ningrum, M. (2018). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 7(3), 1–6.
- Anzar, S. F. (2017). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015 / 2016*. 4(1), 53–64.
- Fanny, N. A. (2024). *Pengaruh Bermain Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Hijriah*. [http://repository.radenintan.ac.id/33369/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/33369/1/Skripsi Perpustakaan.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/33369/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/33369/1/Skripsi%20Perpustakaan.pdf)
- Halipah, S., & Suyatmin, S. (2024). Manfaat Bermain Untuk Mengembangkan Aspek Sosial Dan Emosi Anak Usia Dini. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 37–42. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v4i1.1958>
- Hapsari, M. N., Ilhami, B. S., & Agustina, Y. (2019). Dekak-Dekak Geometri, Media Pembelajaran Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 30. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1433>
- Hutama, B. A. (2017). Bermain Twister modifikasi Terhadap Hasil Belajar Mengenal Bentuk Geometri Siswa Autis Pada SLB. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–11.
- Kurniawati, A. (2013). Implementasi metode penugasan analisis video pada materi perkembangan kognitif, sosial, dan moral. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2), 149–155. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i2.2716>
- Mahmudah, Z., & Masykuroh, K. (2023). Media Twister Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 7(1), 147–159.
- Okmalianti, R., N, Z., & Solfiah, Y. (2019). Pengaruh Permainan Take Shape Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 116–124.
- Rahmadani, B., Novianti, R., & Puspitasari, E. (2017). *Pengaruh Permainan Twister Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun*

\*\*\*\*\*

*Di Tk Shandy Putra Telkom Kota Pekanbaru. 1–15.*

- Rizki Nurhana Friantini, Rahmat Winata, Pradipta Annurwanda, Siti Suprihatiningsih, Muhammad Firman Annur, Bernadeta Ritawati, & Iren. (2020). Penguatan Konsep Matematika Dasar Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 1(2), 276–285. <https://doi.org/10.46306/jabb.v1i2.55>
- Robiatul, L. (2023). *Bermain Aktif dalam Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Binayatul*. 3(1), 12–19.
- Rusdianti, A., Solfiah, Y., & Kurnia, R. (2020). Pengembangan Media Getar ( Geometri Putar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 145–152. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1210>
- Wartini, U., Aisyah, D. S., & Riana, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(14), 346–354. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6994918>
- Yunastiti, M. A. (2012). *Pengembangan Permainan Twister Modifikasi Untuk*.
- Zakiah, N., & Komariah, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif Pada Kelompok Bermain Usia 3-5 Tahun Kelas B di Paud Tunas Melati Kid ' s Kotabumi Lampung Utara. *Al-Jayyid: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 50–68.