ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i1.9171

PEMBELAJARAN BENTUK GEOMETRI ANAK USIA 5–6 TAHUN MELALUI MEDIA REALITA DI RA AL FALAH BANYUWANGI

Learning Geometric Shapes for Children Aged 5–6 Years through Real-Object Media at RA Al Falah Banyuwangi

Ninik Finalita Ficia, Sigit Purnama, Sibawaihi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
ninikfinalita@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jan 16, 2026	Feb 6, 2026	Feb 18, 2026	Feb 23, 2026

Abstract

The low level of young children's understanding of geometric shapes, which are generally still taught abstractly through two-dimensional images, highlights the need for more concrete and meaningful instructional approaches. This study aimed to describe the process and outcomes of learning geometric shapes through the use of real-object instructional media (*media realita*) for children aged 5–6 years at RA Al Falah Banyuwangi. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through observation, interviews, and documentation over four weeks across eight learning sessions. The findings showed that the use of real-object media enhanced children's enthusiasm, active participation, and understanding of the concepts of circles, triangles, and squares. Children were better able to identify shapes through tangible objects that could be touched and directly manipulated, making the learning process more meaningful by engaging sensorimotor experiences. This study contributes to strengthening concrete experience-based learning in early childhood education, particularly in developing foundational geometric concepts.

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: Real-Object Instructional Media; Geometric Shapes; Early Childhood; Cognitive Development; Early Childhood Education (PAUD)

Abstrak: Rendahnya pemahaman anak usia dini terhadap konsep bentuk geometri yang umumnya masih diajarkan secara abstrak melalui gambar dua dimensi mendorong perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih konkret dan bermakna. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran bentuk geometri melalui penggunaan media realita pada anak usia 5–6 tahun di RA Al Falah Banyuwangi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan selama empat minggu dengan delapan kali pertemuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media realita mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan pemahaman anak terhadap konsep lingkaran, segitiga, dan persegi. Anak lebih mudah mengidentifikasi bentuk melalui benda nyata yang dapat disentuh dan dimanipulasi secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena melibatkan pengalaman sensorimotor. Penelitian ini berkontribusi pada penguatan pembelajaran berbasis pengalaman konkret dalam konteks pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan konsep dasar geometri.

Kata Kunci: Media Realita; Bentuk Geometri; Anak Usia Dini; Perkembangan Kognitif; Pendidikan PAUD

PENDAHULUAN

Pengenalan bentuk geometri sangat penting dalam perkembangan matematika anak usia dini karena membantu anak mengenali dan membedakan bentuk-bentuk yang ada di sekitarnya (Hidayat, 2019). Penelitian tentang penggunaan media geometri menunjukkan bahwa media belajar bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan mengklasifikasikan bentuk, yang merupakan dasar dari berbagai keterampilan berpikir matematika lainnya (Asmidar Parapat, et al, 2021; Umyati & Iffatur Rochmah, 2025). Media yang kontekstual dan konkret membantu anak untuk lebih mudah memahami bentuk objek yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari (Hani Hashipah et al., 2024). Kemampuan mengenal bentuk geometri juga berkontribusi dalam perkembangan berpikir logis dan pemecahan masalah anak. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret yang dirancang khusus untuk anak usia 5-6 tahun mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam mengamati, membandingkan, dan mengelompokkan bentuk geometri secara signifikan (Hani Hashipah et al., 2024; Umyati & Iffatur Rochmah, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung dengan objek nyata dapat memperkuat pemahaman konsep geometri pada anak, terutama dalam tahap awal pembelajaran matematika.

Namun demikian, karakteristik belajar anak usia dini masih bersifat konkret dan manipulatif sehingga mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung (Anggraeni & Na'imah, 2022). Dalam pembelajaran geometri, interaksi anak dengan media nyata seperti balok, bentuk tiga dimensi, atau permainan bentuk geometri memberikan pengalaman konkret yang membantu anak membangun struktur pengetahuan mereka sendiri tentang bentuk (Novitasari & Annisa, 2023). Anak yang diberi kesempatan melihat dan memanipulasi bentuk cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan hanya melihat gambar dua dimensi (Anggraeni & Na'imah, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran yang bergantung pada media konkret sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pemahaman bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun (Hani Hashipah et al., 2024). Studi lain juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang untuk konteks bermain dapat merangsang keterlibatan anak secara aktif selama pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep geometri (Umyati & Iffatur Rochmah, 2025). Dengan memberi pengalaman belajar yang konkret dan menarik, anak dapat mengembangkan kemampuan matematika mereka secara lebih bermakna dan bertahan lebih lama (Novitasari & Annisa, 2023).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media konkret dalam pembelajaran geometri anak usia dini, sebagian besar penelitian tersebut lebih menekankan pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif. Penelitian yang secara khusus mendeskripsikan proses pembelajaran melalui media realita di lembaga RA, khususnya di wilayah Banyuwangi, masih terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang menggambarkan secara mendalam dinamika interaksi antara guru, anak, dan media realita selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di RA Al Falah Banyuwangi, pembelajaran bentuk geometri masih didominasi penggunaan media dua dimensi seperti gambar di papan tulis atau lembar kerja. Dalam proses tersebut, beberapa anak tampak kesulitan membedakan bentuk yang hampir serupa, seperti persegi dan persegi panjang. Ada pula anak yang mampu menyebutkan nama bentuk, tetapi belum dapat mengaitkannya dengan benda nyata di sekitar mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak memerlukan pengalaman belajar yang lebih konkret agar pemahaman mereka terhadap bentuk geometri menjadi lebih kuat.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media realita. Media realita merupakan penggunaan benda-benda nyata di sekitar anak sebagai alat bantu pembelajaran

(Hayati et al., 2025). Melalui benda nyata, anak dapat melihat, menyentuh, dan mengamati secara langsung karakteristik suatu bentuk (Arsyad, 2020). Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media nyata dalam pembelajaran matematika anak usia dini dapat meningkatkan keterlibatan dan memudahkan anak memahami konsep bentuk (Hayati et al., 2025). Pembelajaran menjadi lebih menarik karena anak tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan eksplorasi.

Berdasarkan kesenjangan dan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran bentuk geometri melalui media realita serta menggambarkan respons dan keterlibatan anak usia 5-6 tahun selama proses pembelajaran berlangsung di RA Al Falah Banyuwangi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran bentuk geometri anak usia 5–6 tahun melalui media realita. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena pembelajaran secara alami, kontekstual, dan menyeluruh berdasarkan interaksi serta pengalaman subjek penelitian (Sugiyono, 2012). Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) karena data diperoleh langsung dari situasi pembelajaran di kelas. Penelitian dilaksanakan di RA Al Falah Banyuwangi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2025 selama empat minggu dengan delapan kali pertemuan pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak usia 5-6 tahun dan satu guru kelas yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan subjek didasarkan pada keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran yang diteliti.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas anak, pedoman wawancara semi-terstruktur untuk guru kelas, serta format dokumentasi kegiatan pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan anak selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta kendala pembelajaran menggunakan media realita. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya anak digunakan sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman, yang meliputi tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Data yang diperoleh diseleksi dan disusun secara sistematis untuk menemukan pola dan makna yang relevan dengan fokus penelitian. Proses kondensasi data dilakukan dengan mengelompokkan temuan berdasarkan kategori keterlibatan anak, pemahaman bentuk, dan respons terhadap media realita. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif dan tabel ringkasan temuan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta triangulasi sumber dengan membandingkan data dari guru dan hasil pengamatan di kelas. Teknik ini digunakan untuk meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan terhadap temuan penelitian.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti telah memperoleh izin dari pihak sekolah serta menyampaikan tujuan penelitian kepada guru dan orang tua anak. Data yang diperoleh dijaga kerahasiaannya dan digunakan hanya untuk kepentingan akademik.

HASIL

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media realita dalam pembelajaran geometri di RA Al Falah Banyuwangi memberikan perubahan positif terhadap proses belajar anak usia 5-6 tahun. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan anak, kemampuan mengenali bentuk, serta antusiasme selama kegiatan berlangsung.

1. Gambaran Awal Pembelajaran Bentuk Geometri

Sebelum digunakan media realita dalam pembelajaran, observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran bentuk geometri di RA Al Falah Banyuwangi masih bersifat konvensional. Guru umumnya memperkenalkan bentuk geometri melalui buku gambar, poster, dan penjelasan verbal di depan kelas. Anak-anak cenderung menunjukkan minat rendah ketika materi disampaikan hanya melalui media visual dua dimensi karena keterbatasan pengalaman langsung dengan objek nyata. Dalam hal ini, banyak anak mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan bentuk geometri.

Beberapa anak tampak kebingungan ketika diminta menyebutkan nama bentuk atau menunjukkan perbedaan antara bentuk yang mirip, seperti persegi dan persegi panjang. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian lain yang menunjukkan bahwa anak usia dini kesulitan mengembangkan pemahaman geometri tanpa media yang konkret dan manipulatif. Berdasarkan catatan observasi awal, dari 15 anak terdapat 6 anak yang masih kesulitan

membedakan persegi dan persegi panjang ketika hanya menggunakan media gambar dua dimensi.

2. Proses Implementasi Media Realita dalam Pembelajaran

Pembelajaran dengan media realita dilaksanakan dalam tiga tahapan: pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam delapan kali pertemuan selama empat minggu. Pada tahap pembukaan, guru memulai dengan memperkenalkan tujuan pembelajaran hari itu dan menunjukkan media realita yang akan digunakan. Media realita berupa benda-benda nyata yang menggambarkan bentuk geometri sederhana seperti balok segi empat, lingkaran dari piringan, dan segitiga dari karton yang ditempel di papan.

Pada tahap inti, anak-anak diajak melakukan berbagai aktivitas manipulatif, seperti menyentuh, memegang, dan mengelompokkan benda-benda nyata berdasarkan bentuknya. Guru memberikan instruksi dan mengajak anak untuk menyebutkan nama bentuk sambil menunjuk benda nyata. Aktivitas ini berlangsung interaktif dengan anak bergerak secara aktif di sekitar area pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak menunjukkan partisipasi aktif dengan terlibat langsung dalam kegiatan manipulatif tanpa perlu banyak arahan ulang dari guru. Pada penutupan, guru merefleksikan pembelajaran bersama anak dengan menanyakan bentuk yang ditemukan dan pengalaman mereka selama kegiatan. Dokumentasi foto menunjukkan anak-anak terlibat secara langsung dalam setiap tahapan kegiatan yang berlangsung secara dinamis.



Gambar 1 Pembelajaran Bentuk Geometri

3. Respons dan Keterlibatan Anak

Saat pembelajaran menggunakan media realita, suasana kelas terasa berbeda dari biasanya. Anak-anak terlihat lebih bersemangat dan tidak mudah bosan. Begitu guru menunjukkan benda-benda yang akan digunakan, perhatian mereka langsung tertuju ke depan. Dibandingkan saat hanya melihat gambar di buku, anak tampak lebih tertarik ketika ada benda nyata yang bisa mereka lihat secara langsung. Ketika diberi kesempatan untuk memegang dan mencoba sendiri, anak-anak terlihat semakin aktif. Mereka ingin menyentuh, membalik, dan mengamati bentuk dari berbagai sisi. Beberapa anak dengan cepat mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, bahkan ada yang langsung menunjukkan benda yang menurut mereka berbentuk lingkaran, segitiga, atau persegi. Mereka juga mulai saling berbicara dengan teman di sebelahnya, membandingkan jawaban, dan berdiskusi sederhana tentang bentuk yang sedang dipelajari.

Selama kegiatan berlangsung, perubahan sikap belajar anak juga terlihat jelas. Anak menjadi lebih fokus mengikuti arahan guru dan lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat. Mereka tidak hanya menjawab ketika ditanya, tetapi juga mulai bertanya balik dan mencari benda lain di dalam kelas yang memiliki bentuk serupa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media realita membuat anak lebih terlibat dan lebih menikmati proses belajar. Dari hasil pengamatan, sekitar 12 dari 15 anak mampu menyebutkan bentuk dengan benar setelah melakukan aktivitas manipulatif menggunakan media realita.

4**. Faktor Pendukung Pembelajaran**

Beberapa hal ikut mendukung keberhasilan pembelajaran bentuk geometri melalui media realita. Salah satunya adalah tersedianya benda-benda nyata yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Adanya benda seperti kotak, tutup botol, balok, atau benda lain yang memiliki bentuk jelas membantu anak lebih mudah memahami perbedaan antara lingkaran, persegi, dan segitiga. Anak tidak hanya membayangkan bentuk, tetapi bisa langsung melihat dan menyentuhnya. Hal ini membuat konsep yang dipelajari terasa lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, peran guru juga sangat menentukan jalannya pembelajaran. Guru tidak hanya menjelaskan, tetapi juga membimbing anak saat mencoba dan mengeksplorasi benda-benda tersebut. Ketika ada anak yang masih bingung, guru memberikan arahan dengan sabar dan membantu mereka menemukan jawabannya sendiri. Dukungan dan respons yang diberikan guru membuat anak merasa percaya diri dan tidak

takut untuk mencoba. Interaksi yang hangat antara guru dan anak turut menciptakan suasana belajar yang nyaman.

Lingkungan kelas yang tertata dengan baik juga menjadi faktor pendukung penting. Ruang kelas yang memiliki area khusus untuk kegiatan praktik atau bermain membuat anak lebih leluasa bergerak dan beraktivitas. Anak dapat berpindah tempat untuk mengambil atau mengamati benda tanpa merasa terbatas. Keberadaan sudut bermain yang berisi benda-benda nyata memudahkan guru mengatur kegiatan secara terarah. Dengan suasana kelas yang mendukung, proses pembelajaran berjalan lebih tertib, aktif, dan menyenangkan bagi anak. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media realita tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga oleh peran guru dan pengelolaan lingkungan belajar yang mendukung.

Table 1. Ringkasan Temuan

Aspek	Sebelum Media Realita	Sesudah Media Realita
Keterlibatan	Pasif	Aktif dan antusias
Pemahaman	Terbatas	Mampu mengdentifikasi 3 bentuk
Konsentrasi	Mudah terdistraksi	Lebih fokus

Meskipun demikian, terdapat dua anak yang masih memerlukan pendampingan lebih lanjut dalam membedakan bentuk persegi dan persegi panjang pada awal pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa adaptasi terhadap media baru memerlukan waktu bagi sebagian anak.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kesulitan anak dalam membedakan bentuk geometri sebelumnya bukan semata-mata disebabkan oleh keterbatasan kemampuan kognitif, tetapi lebih pada pendekatan pembelajaran yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Anak usia 5-6 tahun masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga konsep abstrak seperti bentuk geometri lebih mudah dipahami ketika disertai pengalaman langsung. Penggunaan media realita memberikan kesempatan kepada anak untuk menyentuh, mengamati, dan membandingkan benda secara langsung, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih jelas dan bermakna (Ayu & Manuaba, 2021; Kristina & Sari, 2021; Umyati & Iffatur Rochmah, 2025).

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa pada tahap praoperasional, anak memahami konsep melalui aktivitas manipulatif dan interaksi langsung dengan objek (Marinda, 2020). Ketika anak memegang benda berbentuk lingkaran, segitiga, atau persegi, mereka tidak hanya menghafal nama bentuk, tetapi juga mengenali ciri-cirinya (Papalia et al., 2014). Proses ini membantu anak membangun pemahaman secara bertahap berdasarkan pengalaman nyata, bukan sekadar penjelasan verbal atau gambar dua dimensi (Fitriani et al., 2022).

Penggunaan media realita juga membuat suasana pembelajaran lebih hidup dan interaktif. Anak terlihat lebih fokus dan antusias ketika diberi kesempatan untuk mencoba secara langsung. Kegiatan seperti mengelompokkan benda, membandingkan bentuk, dan mencari benda serupa di sekitar kelas mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar (Karolina Rumadas et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan eksplorasi memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak usia dini.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, media realita juga berpengaruh terhadap rasa percaya diri anak (Nugrahani, 2019). Anak yang sebelumnya ragu dalam menjawab pertanyaan mulai berani menyebutkan nama bentuk setelah memegang dan mengamati benda secara langsung (Zega & Suprihati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman konkret membantu anak merasa lebih yakin terhadap pengetahuannya. Ketika anak memperoleh pengalaman belajar yang berhasil, mereka cenderung lebih percaya diri untuk berpartisipasi dalam kegiatan berikutnya.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan pentingnya peran guru dalam mengelola pembelajaran. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing eksplorasi anak (Wahyuni & Putra, 2020). Arahan yang jelas, pendampingan yang sabar, serta pemberian kesempatan kepada setiap anak untuk mencoba menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media realita (Saining et al., 2025). Lingkungan kelas yang tertata dan menyediakan ruang gerak yang cukup turut mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif dan kondusif.

Dari sisi interaksi sosial, penggunaan media realita mendorong anak untuk berdiskusi sederhana dengan teman sebaya. Anak saling menunjukkan benda yang mereka temukan dan membandingkan jawabannya (Hariyani & Bintari, 2021). Interaksi ini memperkuat pemahaman karena anak belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari pengalaman bersama

teman (Madang et al., 2022). Proses belajar menjadi lebih kolaboratif dan tidak terpusat pada guru semata.

Berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada pengukuran peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini menyoroti dinamika interaksi antara guru, anak, dan media realita dalam konteks lembaga RA. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya kajian pembelajaran geometri pada anak usia dini, khususnya dari perspektif implementasi dan pengalaman belajar yang terjadi secara langsung di kelas.

Secara praktis, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media realita dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengenalkan konsep geometri pada anak usia dini. Guru dapat memanfaatkan benda-benda sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar tanpa harus bergantung pada alat pembelajaran yang mahal. Pembelajaran berbasis pengalaman nyata terbukti membantu anak memahami konsep secara lebih mendalam dan bertahan lebih lama dalam ingatan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian dilakukan hanya pada satu lembaga dengan jumlah subjek terbatas dan tidak mengukur peningkatan kemampuan anak secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak lembaga serta menggunakan pendekatan campuran agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media realita dalam pembelajaran geometri anak usia dini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media realita dalam pembelajaran bentuk geometri di RA Al Falah Banyuwangi membawa perubahan yang cukup terlihat pada proses belajar anak usia 5–6 tahun. Sebelum media realita digunakan, pembelajaran masih didominasi oleh buku dan gambar dua dimensi, sehingga beberapa anak mengalami kesulitan membedakan bentuk yang hampir serupa. Setelah pembelajaran dilakukan dengan melibatkan benda-benda nyata, anak tampak lebih mudah memahami perbedaan bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan persegi.

Selama kegiatan berlangsung, suasana belajar menjadi lebih aktif. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memegang, mengamati, dan mengelompokkan benda secara langsung. Keterlibatan anak meningkat, mereka lebih fokus, lebih berani menjawab pertanyaan, dan mulai mampu menyebutkan bentuk dengan lebih tepat. Dari hasil pengamatan, sebagian besar anak menunjukkan perkembangan yang lebih baik setelah mengikuti kegiatan manipulatif menggunakan media realita.

Keberhasilan pembelajaran ini tidak terlepas dari peran guru yang membimbing proses eksplorasi anak dengan sabar serta dukungan lingkungan kelas yang memungkinkan anak bergerak dan mencoba secara langsung. Media realita membantu menjembatani konsep yang sebelumnya terasa abstrak menjadi lebih nyata dan dekat dengan pengalaman sehari-hari anak.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru PAUD untuk memanfaatkan benda-benda sederhana di sekitar sebagai media pembelajaran geometri. Pembelajaran yang memberi kesempatan anak mengalami dan mencoba sendiri terbukti membuat proses belajar lebih bermakna. Meski demikian, penelitian ini masih terbatas pada satu lembaga dengan jumlah subjek yang relatif sedikit. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan lebih banyak peserta dan menggunakan pendekatan yang lebih beragam agar hasilnya semakin kuat dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, D., & Na'imah, N. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(4), 2553–2563. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.). Rajawali Pers.

Asmidar Parapat, et al. (2021). Peran Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di PAUD Ummul Habibah Kelambir V Medan. In *Seminar Nasional* (pp. 153–156).

Ayu, N. K., & Manuaba, I. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9*(2), 194–201. https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498

Fitriani, L., Fatimah, D. D. S., & Novitasari, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android. *Jurnal Algoritma, 19*(2), 537–546. https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1140

Hani Hashipah, Lutfi Nur, & Purwati. (2024). Pemanfaatan APE Geometri dalam Meningkatkan Kemampuan 3M (Mengenal, Menyebut, dan Mencocokkan) Pada Anak Di TK PGRI Sariwangi Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2*(2). https://edu.pubmedia.id/index.php/paud/article/view/1283

Hariyani, I. T., & Bintari, G. R. (2021). The effect of tangram media on the ability to recognize geometric shapes for early childhood. *Early Childhood Education Development and Studies (ECEDS), 2*(1), 7–15. https://doi.org/10.35508/eceds.v2i1.4590

Hayati, Z., Munawwarah, M., Jarmita, N., Hanum, R., Hijriati, H., & Masthura, I. (2025). Enhancing children's understanding of geometric shapes through realia media. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9*(4). https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6859

Hidayat, R. (2019). Pemodelan Karakter 3-Dimensi Menggunakan Geometri Shape Polygon dengan Tehnik Extrude Face. *Jurnal Arsitekno, 6*(6), 1–11. https://doi.org/10.29103/arj.v6i6.1210

Karolina Rumadas, Yolan Marjuk, & Asrul. (2023). Meningkatkan Deskripsi Pengenalan Bentuk Geometrik Melalui Media Sedotan Pada Anak Kelompok A Di Negeri Pembina Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal), 4*(2), 295–303. https://doi.org/10.37216/aura.v4i2.1273

Kristina, M., & Sari, R. N. (2021). Pengaruh Edukasi Stimulasi terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Dehasen Educational Review, 2*(1), 1–5. https://doi.org/10.33258/jder.v2i01.1402

Madang, S., Ariesti, I., Apriani, M., Lestari, S. D., Masrifah, A., Kezia, K., & Rozie, F. (2022). Stimulating early children's knowledge about shape using the geometry board. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education, 3*(1), 81–90. https://doi.org/10.35719/gns.v3i1.84

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman, 13*(1), 116–152. https://annisa.lppmuinkhas.com/index.php/annisa/article/view/26

Novitasari, K., & Annisa, R. (2023). Media House Shape Sorter untuk Meningkatkan Pemahaman Geometri Anak Usia 5–6 Tahun: House Shape Sorter Media To Improve The Understanding Of Geometry For Children Aged 5–6 Years. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 5*(2), 417–425. https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2470

Nugrahani, R. (2019). Pengaruh Bermain Kreatif Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA, 5*(1), 30–38. https://doi.org/10.29062/seling.v5i1.360

Papalia, D. E., Feldman, R. D., & Martorell, G. (2014). *Experience Human Development* (13th ed.). McGraw-Hill Education. https://books.google.co.id/books?id=QAQgngEACAAJ

Saining, M., Rusmayadi, R., Musi, M. A., & Halik, A. (2025). The effect of problem-based learning model on the ability to recognize geometric shapes in children aged 5–6 years. *Pancasila International Journal of Applied Social Science, 3*(1), 129–140. https://doi.org/10.59653/pancasila.v3i01.1384

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta. https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=281396

Umyati, & Iffatur Rochmah, L. (2025). Geometric shapes media for cognitive abilities in early childhood: Media bentuk geometri untuk kemampuan kognitif anak usia dini. *Indonesian Journal of Education Methods Development, 20*(1). https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i1.922

Wahyuni, I. W., & Putra, A. A. (2020). Kontribusi Peran Orangtua dan Guru dalam Pembentukan Karakter Islami Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 5*(1), 30–37. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4854

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