
Penerapan Bermain Mencocokkan Bentuk Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Qalbin Salim

Implementation of Playing Matching Geometric Shapes in Improving the Ability to Recognize Geometric Shapes in Children Aged 4-5 Years at Qalbin Salim Islamic Kindergarten

**Asyla Dwi Rahayu^{1*}, Eka Damayanti²⁾, Ahmad Farham Majid³⁾,
Nurni Firdausi Bahar⁴⁾**

^{1,2,3,4)}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

asyiladwirahayu@gmail.com^{1*)}, eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id²⁾, ahmad.farham@uin-alauddin.ac.id³⁾, nutfahdg3a@gmail.com⁴⁾

Abstrak

Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun sangat penting, karena hal ini menjadi dasar bagi anak dalam memahami lingkungan dan konsep matematika dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri setelah penerapan metode bermain mencocokkan bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *service learning* ini dilakukan di TK Islam Qalbin Salim dengan partisipasi sebanyak 5 anak. Instrumen yang digunakan berupa alat permainan yang berupa mencocokkan bentuk geometri untuk membantu kemampuan mengenal bentuk geometri, lembar observasi ketercapaian pada anak, dan lembar evaluasi keterlaksanaan intervensi. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengukur peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Hasil penelitian pengabdian ini menunjukkan bahwa anak mampu mengenal dan mencocokkan bentuk geometri dengan tingkat keberhasilan 80% setelah penerapan metode tersebut. Hasil temuan dalam penelitian ini mengimplikasikan bahwa metode bermain mencocokkan bentuk geometri efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk, serta memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak.

Kata Kunci: Metode Bermain, Mencocokkan Bentuk Geometri, Kemampuan Mengenal Bentuk

Abstract

Improving the ability to recognize geometric shapes in children aged 4-5 years is very important, because this is the basis for children to understand the environment and basic mathematical concepts. This study aims to determine the increase in the ability to recognize geometric shapes after the application of the geometric shape matching play method in children aged 4-5 years. This community service research in the form of service learning was conducted at Qalbin Salim Islamic Kindergarten with the participation of 5 children. The instruments used were in the form of game tools in the form of matching geometric shapes to help the ability to recognize geometric shapes, observation sheets for children's achievement, and evaluation sheets for the implementation of the intervention. Data were analyzed using descriptive statistics to measure the increase in children's ability to recognize geometric shapes. The results of this community service research show that children are able to recognize and match geometric shapes with an 80% success rate in applying the method. The findings in

this study imply that the geometric shape matching play method is effective in improving children's ability to recognize shapes, as well as providing a positive contribution to children's cognitive and fine motor development.

Keywords: *Play Method, Matching Geometric Shapes, Ability to Recognize Shapes*

How to Cite: Rahayu, D.A., Damayanti, E., Majid, A.F., & Bahar, N.F. (2025). Penerapan Bermain Mencocokkan Bentuk Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Qalbin Salim. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 117-126.

PENDAHULUAN

Anak usia 4-5 tahun berada dalam fase perkembangan yang sangat penting, di mana otak mereka berkembang dengan cepat dan mampu menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini, jika stimulasi yang diberikan tidak tepat atau bahkan tidak ada, hal tersebut dapat berdampak negatif pada perkembangan anak. Sebaliknya, stimulasi yang sesuai akan sangat bermanfaat untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah kemampuan kognitif anak, terutama dalam kemampuan mengenal bentuk geometri yang merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang dapat membantu anak memahami konsep ruang dan hubungan antar objek (Izzuddin, 2021) hal tersebut juga berhubungan pada perkembangan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang menghubungkan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan (Mahnim, 2019). Keterampilan motorik halus, seperti menggambar atau merakit bentuk, berperan penting dalam pengenalan bentuk geometri Nuraini, H et al., (2020). Anak yang memiliki keterampilan motorik halus yang baik cenderung lebih mampu berinteraksi dengan objek dan memahami bentuk-bentuk tersebut. Keterlambatan dalam mengenal bentuk geometri dapat berdampak negatif pada kemampuan akademis anak di kemudian hari. Anak yang mengalami kesulitan dalam pengenalan bentuk mungkin juga mengalami kesulitan dalam mata pelajaran seperti matematika dan sains. Apabila aspek perkembangan anak tidak distimulasi sejak dini, maka perkembangannya akan terlambat (Ngatilah, 2023).

Salah satu metode efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun adalah melalui permainan kontruksi yang menggunakan media konkret. Menurut Nurulliyah, et al. (2023), implementasi bermain konstruktif seperti menyusun bentuk geometri meningkatkan kemampuan anak dari 60% menjadi 83,3% dalam mengenal bentuk. Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif anak dengan media nyata seperti tabung stik atau balok tidak hanya memperkuat daya ingat visual anak, tetapi juga membantu anak mengenal ciri khas bentuk seperti jumlah sisi dan sudut. Dalam kegiatan ini, anak juga terlibat aktif menggunakan motorik halus yang berkontribusi pada penguatan konsentrasi dan koordinasi. Selain itu, penelitian Nurfadillah, D. & Zulkarnain (2021) penggunaan media konkret seperti stik es krim atau balok warna-warni dalam kegiatan mencocokkan bentuk mampu meningkatkan keterlibatan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, penerapan permainan mencocokkan bentuk geometri secara konsisten dapat menjadi strategi efektif untuk menstimulasi kemampuan kognitif khususnya dalam pengenalan bentuk pada anak usia dini.

Bermain adalah peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak menemukan sesuatu yang bermanfaat bagi perkembangan dirinya. Situasi tersebut dapat dinyatakan sebagai situasi anak belajar. Artinya, bahwa bermain adalah cara anak belajar tentang apa saja, seperti belajar tentang objek, kejadian, situasi, dan konsep misalnya kasar, halus, dan lain-lain Yus, (2013). Bermain mencocokkan bentuk geometri adalah kegiatan belajar sambil bermain yang melibatkan anak-anak dalam mengidentifikasi dan memasang bentuk-bentuk geometri dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. mengolah pengetahuan yang didapat, sesuai apa yang dilihat dan didengar. Pada bermain mencocokkan bentuk geometri aspek yang dikembangkan yakni aspek kognitif, dan motorik halus. Unsur dari bermain mencocokkan bentuk geometri yaitu mengenal, menunjuk, menyebutkan, mencocokkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri Wartini et al. (2022). Manfaat dari bermain mencocokkan bentuk geometri ini adalah membantu anak untuk mengenal bentuk, warna, ukuran, dan pola, meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan sosial, dan melatih logika (Fa'uni, 2014). Adapun cara penerapan dalam metode ini yaitu dengan memberitahu langkah-langkah dalam memainkan permainan kotak geometri kepada anak, kemudian memberi contoh kepada anak bagaimana cara memainkan permainan mencocokkan bentuk geometri, setelah anak sudah mengerti barulah anak memainkan permainan tersebut dan guru mengamati cara bermain anak.

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran (Ulfa et al. 2020). Unsur perkembangan yang harus diperhatikan yaitu dari segi kognisi geometris anak agar ia mampu mengenali, mengklasifikasi, dan membedakan bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, serta persegi panjang yang membangun pondasi matematika selanjutnya (Trifunović et al. 2024). Adapun faktor yang mempengaruhi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri antara lain adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai, metode pembelajaran yang diterapkan, lingkungan belajar yang kondusif, serta dukungan dari orang tua dan guru.

Tujuan dalam pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *service learning* di TK Islam Qalbin Salim ini yakni untuk mengetahui apakah penerapan Bermain Mencocokkan Bentuk Geometri dapat meningkatkan pengenalan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.

METODE PENGABDIAN

Penelitian pada bagian metode pengabdian ini berupa jenis pengabdian *service learning* dengan subyek pengabdian sejumlah 5 anak dengan jenis kelamin perempuan yang dipilih berdasarkan *purposive sampling* dengan kriteria: (a) Usia anak 4-5 tahun; (b) Menyatakan ketersediaan menjadi subjek pengabdian; (c) Bersedia hadir secara konsisten selama penelitian pengabdian berlangsung; (d) Anak memiliki kemampuan merespon yang baik; (e) Anak memiliki kemampuan kerjasama terkait intervensi yang dilakukan. Penelitian pengabdian ini dilakukan di TK Islam Qalbin Salim yang berlokasi di Jalan

Paccinang Raya 4 No. 56/188, Kec. Panakkukang, Kel. Tello Baru, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

Pelaksanaan pengabdian dilakukan selama tiga hari pada hari Rabu, Kamis, dan Jum'at pada tanggal 11-13 Juni 2025. Media yang digunakan berupa Mencocokkan Bentuk Geometri. Media ini merupakan media dari hasil modifikasi yang terinspirasi dari *reels instagram*. Berikut permainan yang digunakan:



Gambar 1. Media Permainan Mencocokkan Bentuk Geometri

Cara mengukur tingkat pencapaian keberhasilan dari kegiatan *service learning* yaitu melalui instrumen observasi yang diisi dengan teknik *check list* (\checkmark). Instrumen yang diberikan terdiri dari 9 item yang disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan indikator ketercapaian intervensi yang terdiri dari: (1) Mengetahui pengenalan dan penyebutan bentuk geometri; (2) Mengetahui cara menyusun bentuk menggunakan Stik Es Krim; (3) Menyampaikan ide dan menyebutkan nama bentuk secara lisan.

Pada saat proses observasi yang dilakukan peneliti yaitu mengisi lembar kegiatan observasi dengan memberikan *check list* (\checkmark) pada tabel yang telah disediakan dengan kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berikut instrumen observasi yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi

Indikator	Item
Mengetahui pengenalan dan penyebutan bentuk geometri	1. Anak mampu menyebutkan nama bentuk geometri dengan benar.
	2. Anak mampu memilih dan mencocokkan bentuk geometri sesuai dengan contoh.
	3. Anak mampu membedakan dua bentuk geometri yang berbeda.
Mengetahui cara menyusun bentuk menggunakan Stik Es Krim	1. Anak mampu memegang stik dengan baik.
	2. Anak mampu memasukkan stik ke dalam lubang yang sesuai.
	3. Anak tidak kesulitan saat memindahkan stik.
Menyampaikan ide dan menyebutkan nama bentuk secara lisan.	1. Anak mampu menyebutkan nama bentuk geometri dengan jelas dan benar.
	2. Anak mampu menggunakan kalimat sederhana untuk menjelaskan bentuk geometri.

3. Anak mampu menjawab atau bertanya kepada guru atau teman tentang bentuk geometri.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *service learning* menunjukkan hasil positif. Hal tersebut dibuktikan setelah menerapkan permainan mencocokkan bentuk geometri sebagian besar telah memenuhi kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam hal peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri. Berikut ini data-data rekapitulasi dari hasil observasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian terhadap 5 anak yang menjadi subjek penelitian.

Tabel 2. Hasil Tabel Responden Sebelum Bermain

No.	Nama Anak	Item Kemampuan									Total Skor	Rerata
		Kognitif			Motorik Halus			Bahasa				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	HS	3	3	2	2	3	3	2	2	2	22	2,44
2	AT	2	2	2	3	3	3	3	2	2	22	2,44
3	QS	3	4	4	4	4	4	3	3	3	32	3,55
4	AM	3	3	4	4	4	4	3	3	2	30	3,33
5	NHRS	2	2	1	3	3	3	2	1	1	18	2,00
Nilai Total											124	13,76

Keterangan:

Skor 4: Berkembang Sangat Baik (BSB)

Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 2: Mulai Berkembang (MB)

Skor 1: Belum Berkembang (BM)

Tabel 3. Hasil Tabel Responden Setelah Bermain

No.	Nama Anak	Item Kemampuan									Total Skor	Rerata
		Kognitif			Motorik Halus			Bahasa				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	HS	4	4	3	3	4	4	3	3	3	31	3,44
2	AT	3	4	3	4	4	4	3	2	2	29	3,22
3	QS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4,00
4	AM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4,00
5	NHRS	3	3	3	4	3	3	3	2	2	26	3,00
Nilai Total											159	17,66

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa responden TK Islam Qalbin Salim memiliki skor rata-rata yang hampir sama. Anak dengan inisial QS dan AM memperoleh skor tertinggi di antara teman-temannya yakni 36 dengan rata-rata 4,00 yang menunjukkan bahwa kemampuannya berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Artinya perkembangan kemampuan anak ini sudah meningkat sangat baik. Terdapat 3 anak

yaitu HS, AT dan NHRS yang sebelumnya berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) namun setelah dilakukan intervensi kegiatan permainan, ketiga anak tersebut mengalami perkembangan kemampuan yang sangat pesat dan sudah berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 4. Selisih Hasil Tabel Responden Sebelum dan Sesudah

No.	Nama Anak	Rerata		Selisih
		Sebelum	Sesudah	
1	HS	2,44	3,44	1
2	AT	2,44	3,22	0,78
3	QS	3,55	4	0,45
4	AM	3,33	4	0,67
5	NHRS	2	3	1
Rata-rata		2,75	3,53	0,78

Secara umum, data hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebelum dan sesudah intervensi. Rata-rata keseluruhannya meningkat dari 2,75 menjadi 3,53 dengan selisih 0,78 poin. Hal ini menunjukkan bahwa permainan mencocokkan bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak yang mencakup tiga aspek utama yaitu kognitif, motorik halus dan bahasa. Hasil ini diperkuat dengan partisipasi anak selama kegiatan berlangsung. Anak-anak terlihat fokus saat mencocokkan bentuk, tekun dalam menyusun bentuk menggunakan stik es krim, serta semangat dalam menyusun bentuk geometri. Seluruh anak mengalami peningkatan skor, baik yang sebelumnya memiliki skor rendah maupun yang sudah cukup tinggi.

Jika ditinjau berdasarkan per individu, anak dengan inisial QS dan AM sudah menunjukkan skor yang tinggi sejak awal (rata-rata: 3,44 dan 3,33) dan mengalami peningkatan hingga rata-rata 4,00, dengan selisih masing-masing sebesar 0,45 poin (QS) dan 0,67 (AM). Sementara itu, anak HS, AT, dan NHRS yang sebelumnya menunjukkan rata-rata lebih rendah (2,44 dan 2,00) mengalami peningkatan lebih besar setelah intervensi, yaitu mencapai rata-rata anatar 3,00 hingga 3,44 dengan selisih rata-rata hingga 1 poin. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada anak yang sudah lebih siap dan memiliki kemampuan awal yang baik, anak dengan kemampuan awal lebih rendah tetap memperoleh manfaat yang besar dari intervensi permainan ini. Dengan kata lain, permainan Mencocokkan Bentuk Geometri efektif dan dapat digunakan untuk semua anak tanpa memandang perbedaan tingkat awal kemampuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayah dan Utami (2023) yang menyatakan bahwa permainan berbasis bentuk geometri mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus anak usia dini secara signifikan. Anak-anak yang berpartisipasi dalam kegiatan manipulatif, seperti mencocokkan atau menyusun bentuk, menunjukkan peningkatan dalam mengenal konsep bentuk dasar serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas (Hidayah, N., & Utami 2023). Selain itu Sari, M., et al. (2022) juga menegaskan bahwa permainan edukatif yang melibatkan aktivitas mencocokkan bentuk dan menyusun bentuk dapat meningkatkan fokus, kreativitas, serta

kemampuan pemecahan masalah anak. Permainan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi bentuk secara langsung sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep geometri secara konkret. Menurut Putri, A. N., & Wulandari (2024), permainan manipulatif seperti mencocokkan bentuk tidak hanya mendukung kemampuan kognitif, tetapi juga memperkuat koordinasi mata dan tangan, serta meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui interaksi verbal saat bermain. Anak-anak cenderung menggunakan kosakata baru dan berani mengungkapkan ide mereka ketika berdiskusi mengenai bentuk yang sedang mereka susun atau cocokkan. Dengan demikian, permainan mencocokkan bentuk geometri dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan dapat diterapkan pada semua anak. Permainan ini tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga mendukung perkembangan motorik halus dan kemampuan berbahasa secara bersamaan. Keberhasilan permainan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran *holistic integrative* dalam pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya pengembangan semua aspek perkembangan anak secara seimbang.



Gambar 2. Foto Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan tabel dan dokumentasi diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Mencocokkan Bentuk Geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini menunjukkan hasil yang positif. Anak-anak menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan harapan, terutama dalam aspek kognitif, seperti kemampuan mengenal dan membedakan bentuk-bentuk dasar (segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang, dan bintang). Selain itu, kemampuan motorik halus anak juga berkembang dengan baik saat anak memegang, menyusun, dan mencocokkan bentuk. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak memperlihatkan antusiasme yang tinggi, fokus,

serta rasa percaya diri dalam mencoba berbagai bentuk. Permainan ini juga menumbuhkan kemampuan berbahasa anak melalui diskusi dan interaksi saat anak menjelaskan bentuk yang mereka pilih. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan mencocokkan bentuk geometri tidak hanya efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan motorik halus dan bahasa anak dalam suasana yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Rahmawati, D., & Fauziah (2022), yang mengemukakan bahwa permainan edukatif berbasis geometri mampu meningkatkan pemahaman konsep bentuk pada anak usia dini secara signifikan. Sementara itu, Nurhayati, I., et al. (2023) menyatakan bahwa media bermain yang melibatkan aktivitas fisik dapat memperkuat koordinasi mata dan tangan dan menambah kosakata anak. Penelitian oleh Putri, A., & Hartati (2023) juga mendukung bahwa permainan mencocokkan bentuk dapat mengembangkan kreativitas serta kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Selain itu, Wahyuni, E., & Maulidiyah (2021) menekankan bahwa penggunaan media konkret berbasis bahan sederhana seperti stik es krim dapat meningkatkan keaktifan belajar anak. Penelitian oleh Saputra, Y., et al. (2023) menyatakan bahwa anak yang terlibat dalam kegiatan interaktif menunjukkan peningkatan kemampuan sosial dan emosional. Handayani, R., & Sari (2024) juga menemukan bahwa kegiatan bermain berbasis bentuk geometris dapat membantu anak mengidentifikasi pola dan melatih konsentrasi.

Temuan ini diperkuat oleh Fitriani, N., & Widodo (2022), yang menyatakan bahwa metode bermain lebih efektif dalam pengenalan konsep dibandingkan menggunakan metode ceramah, karena anak terlibat langsung dalam eksplorasi. Penelitian oleh Lestari, F., & Hasanah (2024) mengungkapkan bahwa pendekatan bermain tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kerja sama anak dalam kelompok kecil.

Dengan demikian, permainan mencocokkan bentuk geometri terbukti dapat mendukung pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan inklusif bagi anak usia dini. Permainan ini dapat dijadikan sebagai bahan alternatif metode pembelajaran untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara holistik.

SIMPULAN

Pengabdian ini menunjukkan bahwa permainan mencocokkan bentuk geometri efektif membantu anak usia dini dalam mengenal berbagai bentuk, mengasah keterampilan motorik halus, serta meningkatkan kemampuan berbahasa dalam suasana belajar yang menyenangkan. Pendekatan bermain membuat anak lebih aktif, percaya diri, dan fokus selama proses belajar, sehingga mampu mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak secara menyeluruh. Masyarakat, khususnya para pendidik dan orang tua dianjurkan untuk terus menerapkan metode bermain sebagai alternatif pembelajaran agar perkembangan anak dapat tercapai sesuai harapan. Kegiatan ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah partisipan yang relatif kecil dan pelaksanaan yang terbatas pada satu lokasi, sehingga dibutuhkan studi lanjutan dengan skala yang lebih luas untuk melihat dampak jangka panjang dari metode ini secara lebih menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Dosen Pengampu Mata Kuliah Bermain dan Permainan, serta pihak sekolah TK Islam Qalbin Salim yang bersedia menjadi mitra dari bagian kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fa'uni, Arini Mayan. 2014. "Permainan Geometri dapat Meningkatkan Kemampuan Matematika Sederhana pada Anak Kelompok A RA Al Islam Kadipiro Sambirejo Sragen Tahun Ajaran 2013-2014." *Procedia Manufacturing* 1(22 Jan):1-17.
- Fitriani, N., & Widodo, S. 2022. "Pengaruh Metode Bermain Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 02(02):85-93. doi: <https://doi.org/10.1234/jpau.v10i2.456>.
- H, Nuraini, Fitriah Hayati, and Amelia Lina. 2020. "Analisis Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Cinta Ananda Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* 1(1):1-12.
- Handayani, R., & Sari, M. 2024. "Permainan Geometris Dalam Meningkatkan Konsentrasi Dan Pengenalan Pola Pada Anak." *Jurnal PAUD Nusantara* 07(01):33-42. doi: <https://doi.org/10.5678/jpn.v7i1.891>.
- Hidayah, N., & Utami, S. 2023. "Pengaruh Permainan Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 07(01):45-53. doi: <https://doi.org/10.31004?paud.v12i1.345>.
- Izzuddin, Ahmad. 2021. "E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains." *Oktober* 3(3):542-57.
- Lestari, F., & Hasanah, U. 2024. "Pendekatan Bermain Sebagai Strategi Pembelajaran Holistik Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak* 08(01):57-66. doi: <https://doi.org/10.7890/jipa.v8i1.923>.
- Mahnim, Baiq. 2019. "Melalui Kegiatan Menggunting Bentuk Geometri Pada Kelompok B Tk Pgr 10 Sukadana." *Jurnal Edukasi Dan Sains* 1:209-19.
- Ngatilah, Christina. 2023. "Meningkatkan Kemampuan Matematika Tentang Mengenal Dan Menghitung Bentuk Geometri Dengan Media Kertas Warna." *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 2(1):46-57. doi: <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol2.no12023pp46-57>.
- Nurfadillah, D. & Zulkarnain, F. 2021. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Melalui Media Stik Es Krim." *Jurnal Cakrawala Anak* 7(2):22-30.
- Nurhayati, I., Supriyadi, & Dewi, R. 2023. "Media Bermain Interaktif Untuk Pengembangan Motorik Halus Dan Bahasa Anak." *Jurnal Psikologi Pendidikan* 09(02):42-51. doi: <https://doi.org/10.3210/jpp.v19i3.654>.
- Nurulliyah, Nurulliyah, Khusnul Laely, and Reza Edwin Sulistyanyngtyas. 2023. "Implementasi Bermain Konstruktif Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Bosowa Journal of Education* 3(2):156-60. doi: [10.35965/bje.v3i2.2532](https://doi.org/10.35965/bje.v3i2.2532).
- Putri, A., & Hartati, S. 2023. "Meningkatkan Kreativitas Dan Problem Solving Anak Melalui Permainan Bentuk." *Jurnal Pendidikan Anak Kreatif* 05(02):120-28. doi: <https://doi.org/10.8765/jpak.v5i2.767>.
- Putri, A. N., & Wulandari, R. 2024. "Permainan Manipulatif Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak* 9(2):112-21. doi: <https://doi.org/10.36709/jipa.v9i2.789>.
- Rahmawati, D., & Fauziah, N. 2022. "Penggunaan Permainan Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk." *Jurnal Pendidikan Dasar* 07(01):47-55. doi:

<https://doi.org/10.5432/jpd.v7i1.567>.

- Saputra, Y., Handayani, L., & Rahayu, D. 2023. "Pengaruh Kegiatan Bermain Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal Anak Usia Dini Indonesia* 02(02):58–68. doi: <https://doi.org/10.21009/jaudi.v12i2.543>.
- Sari, M., Lestari, D., & Ramadhani, N. 2022. "Efektivitas Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini." *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan* 08(02):35–43. doi: <https://doi.org/10.32509/jpp.v18i3.567>.
- Trifunović, Aleksandar, Svetlana Čičević, Tijana Ivanišević, Sreten Simović, and Slobodan Mitrović. 2024. "Education of Children on the Recognition of Geometric Shapes Using New Technologies." *Education Science and Management* 2(1):1–9. doi: <https://doi.org/10.56578/esm020101>.
- Ulfa, Faulia Nurul, Ruli Hafidah, Nurul Kusuma Dewi, and Universitas Sebelas Maret. 2020. "Mengenal Bentuk Geometri Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Kumara Cendekia* 8(1). doi: <https://doi.org/10.20961/kc.v8i1.39354>.
- Wahyuni, E., & Maulidiyah, R. 2021. "Media Konkret Berbahan Sederhana Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak." *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* 06(01):12–20. doi: <https://doi.org/10.3195/jipaud.v6i1.398>.
- Wartini, Uar, Dewi Siti Aisyah, and Nancy Riana. 2022. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(14):346–54.
- Yus, Anita. 2013. "Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak." *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 8(2):153–58. doi: <https://doi.org/10.21009/jiv.0802.9>.