

Pembelajaran Bentuk Arsitektur Bagi Anak Usia Dini di Gaussian Kamil School Semarang

Kania Kinasih^{1*}, Akhmad Fathurohman², Dina Mariani³, Husnaya AUSA Naila⁴

^{1,4} Program Studi S1 Arsitektur, Universitas Muhammadiyah Semarang, Jl. Kedungmundu Raya 18, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50273

²Program Studi S1 Informatika, Universitas Muhammadiyah Semarang, Jl. Kedungmundu Raya 18, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50273

³Program Studi S1 Rekayasa Elektro, Universitas Muhammadiyah Semarang, Jl. Kedungmundu Raya 18, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50273

E-mail: kaniakinasih@unimus.ac.id

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.8049>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 27 Sep 2026

Revised: 03 Oct 2026

Accepted: 29 Oct 2026

Kata Kunci:

pembelajaran; bentuk arsitektur; anak usia dini

Keywords

learning; architectural form; early childhood



ABSTRACT

Latar belakang: Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam proses tumbuh kembang anak yang berkelanjutan. Pada tahap ini, anak berada dalam masa emas (*golden age*) yang sangat menentukan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran yang menyenangkan, aplikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini menjadi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Gaussian Kamil School Semarang merupakan lembaga pendidikan dari KB, TK, dan SD yang mengusung konsep pembelajaran aktif dan tematik. Fokus kegiatan ini ada pada para siswa TK B. Salah satu tantangan dalam pendidikan anak usia dini adalah menyampaikan konsep-konsep kompleks secara sederhana dan menarik. Konsep arsitektur, yang mencakup bentuk-bentuk bangunan, fungsi ruang, hingga struktur dasar, sebenarnya sangat potensial untuk dikemas menjadi materi belajar yang menarik dan mendukung pengembangan kemampuan visual- spasial, motorik, serta daya imajinasi anak. Namun, sekolah belum memiliki pendekatan atau modul pembelajaran khusus yang mengenalkan bentuk- bentuk arsitektur secara sistematis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Tujuan: Tujuan pelaksanaan ini adalah meningkatkan pemahaman dan pengetahuan anak usia dini melalui pembelajaran bentuk-bentuk arsitektur, untuk selanjutnya menumbuhkan jiwa kreativitas melalui imajinasi bentuk- bentuk dari perangkat manual maupun digital. Pada kasus mitra, metode: metode yang dilakukan adalah melalui *pre-test* sebelum pelatihan dan *post-test* sesudah pelatihan dilakukan. Hasil: hasil dari kegiatan ini adalah anak usia dini mampu mengenali bentuk- bentuk arsitektur dengan baik.

Early childhood education is an important foundation in the process of sustainable child growth and development. At this stage, children are in their golden age, which is crucial for their cognitive, affective, and psychomotor development. Gaussian Kamil School Semarang is an educational institution that promotes active and thematic learning concepts. One of the challenges in early childhood education is conveying complex concepts in a simple and interesting way. The concept of architecture, which includes building shapes and basic structures, has great potential to be packaged into interesting learning materials that support the development of children's visual-spatial and imaginative abilities. However, the school does not yet have a specific approach or learning module that introduces architectural forms systematically and in accordance with children's developmental stages. In the case of the partner, the method used was a pre-test before the training and a final test after the training. The purpose of this activity is to improve early childhood understanding and knowledge through learning about architectural forms, thereby fostering creativity through imagination using both manual and digital tools. The outcome of this activity is that early childhood children are able to recognize architectural forms well.



This is an open access article under the CC–BY-SA license.

How to Cite : Kania Kinasih et al. (2026), Pembelajaran Bentuk Arsitektur Bagi Anak Usia Dini di Gaussian Kamil School Semarang 5(2).<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i2.8049>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam proses tumbuh kembang anak yang berkelanjutan. Pada tahap ini, anak berada dalam masa emas (*golden age*) yang sangat menentukan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran yang menyenangkan, aplikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini menjadi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Zakiah & Komariah, 2023) .

TK Gaussian Kamil berdiri pada 2022 dengan SK Pendirian B/7498/421.1/VII/2022 mulai operasional pada tahun 2023 dengan nomor B/0241/421.1/I/2023 telah memiliki 30 orang murid didik yang terbagi dalam 2 (dua) kelas. TK Gaussian Kamil berlokasi di Kampung Muntal RT. 001 RW. 006, Kelurahan Pakintelan, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50227. TK Gaussian Kamil merupakan mitra yang memiliki komitmen tinggi terhadap pengembangan kualitas pembelajaran dan sangat membutuhkan inovasi perangkat serta metode pembelajaran yang mendukung pencapaian perkembangan anak secara optimal.

Gaussian Kamil School Semarang merupakan lembaga pendidikan dari KB, TK, dan SD yang mengusung konsep pembelajaran aktif dan tematik. Fokus kegiatan ini ada pada para siswa TK B. Sekolah ini berkomitmen untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kreatif, dan merangsang perkembangan kognitif anak. Dalam kurikulumnya, Gaussian Kamil School mencoba mengintegrasikan berbagai bidang pengetahuan, termasuk pengenalan terhadap konsep sains, seni, dan lingkungan.



Gambar 1. Aktivitas Pembelajaran di Gaussian Kamil School

Salah satu tantangan dalam pendidikan anak usia dini adalah menyampaikan konsep-konsep kompleks secara sederhana dan menarik. Konsep arsitektur, yang mencakup bentuk-bentuk bangunan, fungsi ruang, hingga struktur dasar, sebenarnya sangat potensial untuk dikemas menjadi materi belajar yang menarik dan mendukung pengembangan kemampuan visual-spasial, motorik, serta daya imajinasi anak (Komariyah, 2022). Namun, sekolah belum memiliki pendekatan atau modul pembelajaran khusus yang mengenalkan bentuk-bentuk arsitektur secara sistematis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran anak usia dini adalah pengenalan bentuk-bentuk arsitektur. Kemampuan anak dalam mengenali dan membedakan bentuk tidak hanya menjadi dasar bagi pengembangan kognitif, tetapi juga berkontribusi dalam melatih kreativitas, kemampuan visual-spasial, serta pemecahan masalah sejak dini (Safira & Fidesrinur, 2018). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media dan perangkat pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses tersebut secara interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini dilatarbelakangi masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk arsitektur. Hal ini didukung pada beberapa penelitian terdahulu di beberapa sekolah TK dan kegiatan yang ada di mitra (Hidayana et al., 2024) (Ratna & Pusari, 2015).



Gambar 2. Aktivitas pembelajaran di Gaussian Kamil School

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dan observasi awal pada mitra pengabdian masyarakat, yaitu Gaussian Kamil School, ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi prioritas untuk segera ditangani. Permasalahan tersebut mencakup dua aspek utama, yaitu:

1. Permasalahan Sosial Kemasyarakatan

Permasalahan utama yang dihadapi oleh Gaussian Kamil School berada pada bidang pendidikan, yaitu rendahnya kemampuan anak usia dini dalam mengenal bentuk-bentuk geometris. Kurangnya variasi metode pembelajaran serta keterbatasan media edukatif yang digunakan menyebabkan proses pengenalan bentuk menjadi kurang menarik dan belum mampu merangsang kreativitas serta kemampuan kognitif anak secara optimal, sehingga perlu ada metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui perangkat pembelajaran permainan bentuk fisik dan aplikasi digital sederhana.

2. Permasalahan Manajemen

Sebagai lembaga pendidikan yang tergolong baru dan sedang dalam tahap pengembangan, Gaussian Kamil School masih memiliki keterbatasan dalam hal fasilitas pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Ketersediaan alat bantu belajar seperti permainan tangram, permainan bentuk, dan media edukatif lainnya masih sangat terbatas. Selain itu, belum tersedia sarana berbasis digital seperti aplikasi permainan edukatif pengenalan bentuk. Kegiatan ini menjadi peningkatan level pada pembelajaran bagi para siswa dalam meningkatkan teknik dan perangkat pembelajaran secara tersistematis. Perangkat pembelajaran yang digunakan di mitra pun dapat digunakan secara keberlanjutan ke siswa baru.

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra sasaran berfokus pada dua aspek utama, yaitu: (1) Rendahnya kemampuan mengenali bentuk bagi anak usia dini, dan (2) Keterbatasan alat pembelajaran yang ada di lokasi mitra. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan oleh tim pengusul menyesuaikan dengan permasalahan prioritas yang ada, dengan pendekatan berbasis pendidikan partisipatif, teknologi, dan berkelanjutan.

1. Solusi Permasalahan Sosial Kemasyarakatan

Pengenalan bentuk dasar merupakan salah satu fondasi penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Melalui pengenalan bentuk, anak belajar mengenali pola, mengasah daya pikir logis, serta meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah sederhana. Namun, metode pembelajaran yang monoton, misalnya hanya melalui gambar pada papan tulis atau buku cetak, seringkali membuat anak kurang tertarik. Akibatnya, keterampilan anak dalam mengenali bentuk geometris belum berkembang secara optimal. Selain itu, anak usia dini lebih mudah belajar melalui **pendekatan bermain sambil belajar**. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam bentuk media pembelajaran interaktif, baik berupa **permainan fisik** (*hands-on*) maupun **perangkat digital sederhana** yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Mudlofir & Fatimatur Rusydiyah, 2016).

2. Solusi Permasalahan Manajemen

Sebagai lembaga pendidikan yang masih dalam tahap pengembangan, Gaussian Kamil School menghadapi keterbatasan sarana pembelajaran. Media fisik seperti puzzle, balok, atau permainan edukatif masih minim. Selain itu, belum ada fasilitas berbasis digital yang dapat menunjang metode pembelajaran modern. Kondisi ini dapat menghambat daya saing lembaga, mengingat sekolah-sekolah lain sudah mulai beradaptasi dengan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan memperkuat manajemen pengadaan dan pemanfaatan fasilitas, Gaussian Kamil School dapat meningkatkan kualitas layanan pendidikan serta menarik minat masyarakat untuk mempercayakan anak mereka bersekolah di sana.

METODE

Metode tahapan pelaksanaan pengabdian di Gaussian Kamil School Semarang adalah melalui tahap awal yaitu sosialisasi dan pelatihan. Kegiatan diawali melalui kunjungan awal lalu dilanjutkan sosialisasi dengan mitra. Metode pelaksanaan sosialisasi secara tatap muka kepada para guru terlebih dahulu terkait materi dan pembelajaran yang akan dilakukan dengan melakukan *pre-test*. Lalu dilanjutkan pelatihan yang dilakukan dalam teknik pengajaran kepada siswa dan guru terkait bentuk arsitektur melalui bentuk geometris. TK B pada mitra terdapat 33 siswa yang terbagi dalam 2 (dua) kelas, sehingga pada pelaksanaannya pada 1 (satu) kelas akan dibagi 3 (tiga) kelompok kecil, sehingga total ada 6 (enam) kelompok. Pembagian kelompok ini memudahkan memantau perkembangan anak secara individu maupun tim dalam jumlah ganjil dan pembagian perangkat pembelajaran yang akan dilakukan. Dilakukan pendampingan kepada guru dan siswa dalam menjalankan proses pembelajaran hingga dilakukannya evaluasi berupa *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, sejauh ini berjalan dengan baik. Tahapan awal sosialisasi dan pelaksanaan pelatihan awal pada *pre-test* pengenalan bentuk dan permainan tangram sudah dilakukan, di sisa waktu, siswa dikenalkan dengan permainan Lego, dan hasil pengenalan serta pemahaman bentuk sudah mulai dikenali siswa. Adapun hasil pelaksanaan dan penyelesaian pada masing-masing aspek kegiatan dijelaskan sebagai berikut:

1. Sosialisasi

Kegiatan diawali melalui kunjungan awal lalu dilanjutkan sosialisasi dengan mitra. Metode pelaksanaan sosialisasi secara tatap muka kepada para guru terlebih dahulu terkait materi dan pembelajaran yang akan dilakukan.

- Informasi terkait perangkat pembelajaran menggunakan alat pembelajaran fisik, dengan mengenalkannya melalui tahap awal *pre-test* diakhiri *post-test*.
- Himbauan untuk guru dalam mendampingi para siswa pada saat pembelajaran.
- Adanya sosialisasi terkait aplikasi digital sederhana yang akan digunakan pada proses pembelajaran kepada guru untuk dipelajari kemudian diimplementasikan kepada siswa di kelas.



Gambar 3. Sosialisasi dengan Guru

2. Pelatihan

Metode pelatihan yang dilakukan merupakan tahapan lanjutan dari sosialisasi ke mitra. Pelatihan dilakukan dalam teknik pengajaran kepada siswa dan guru terkait bentuk arsitektur melalui bentuk geometris. TK B pada mitra terdapat 30 siswa yang terbagi dalam 2 (dua) kelas, sehingga pada pelaksanaannya pada 1 (satu) kelas akan dibagi 3 (tiga) kelompok kecil, sehingga total ada 6 (enam) kelompok. Pembagian kelompok ini memudahkan memantau perkembangan anak secara individu maupun tim dalam jumlah ganjil dan pembagian perangkat pembelajaran yang akan dilakukan. Adapun pelatihan yang dilakukan melalui tiga (3) tahap pembelajaran pada pelatihan dan 1 (satu) tahap pembelajaran melalui teknologi digital:

- Tahap 1 – *Pre-test* pada siswa terkait pemahaman bentuk dasar geometris. Melalui *pre-test* ini, pengusul kemudian mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan para peserta didik, yang nantinya disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilakukan.



Gambar 4. Pre-test Pengenalan Bentuk

- b. Tahap 2 – Pelatihan pengenalan dan pemahaman bentuk dasar geometris melalui tangram. Pengenalan awal dengan pembelajaran adalah melalui permainan tangram. Siswa diharapkan dapat mengenal dan memahami bentuk-bentuk geometris dasar melalui perangkat tangram yang disediakan dan guru didampingi guru.



Gambar 5. Penggunaan Tangram

- c. Tahap 3 – Pelatihan pengenalan dan pemahaman bentuk arsitektur melalui permainan blok arsitektur Lego. Setelah mengenal bentuk-bentuk dasar melalui tangram, maka tahap berikutnya adalah melalui permainan blok arsitektur Lego. Melalui permainan ini, para siswa diajarkan merakit bentuk bangunan arsitektur yang membentuk dari bentuk geometris tersebut.



Gambar 6. Pengenalan Lego

3. Penerapan Teknologi

Pada penerapan teknologi ini merupakan lanjutan dari pelatihan yang dilakukan sebagai Tahap 4 – Pelatihan pengenalan dan pemahaman bentuk arsitektur melalui aplikasi digital sederhana bentuk arsitektur yang dibuat khusus untuk pembelajaran mitra. Aplikasi ini nantinya diserahkan ke mitra serta dapat diunduh dan digunakan untuk pembelajaranat pembelajaran manual, untuk mengasah daya motorik dan memori.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Dilakukan pendampingan kepada guru dan siswa dalam menjalankan proses pembelajaran hingga dilakukannya evaluasi berupa *post-test*.



Gambar 7. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat di Gaussian Kamil School

Tabel. 1 Hasil Pemahaman Bentuk Siswa Banana Class (16 siswa)

No.	Pertemuan	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
1.	<i>Pre-test</i> : pengenalan bentuk-bentuk melalui gambar	60%	65%	60%
2.	Permainan tangram geometris: mencocokkan blok bentuk ke lubang bentuk yang sesuai	65%	70%	65%
3.	Permainan tangram bentuk non geometris, Lego rumah tinggal: pengenalan merakit Lego	70%	75%	70%
4.	Permainan Lego bentuk Istana: pengenalan merakit Lego	80%	85%	80%
5.	Aplikasi bentuk: bermain bentuk melalui aplikasi sederhana	85%	90%	85%
6.	<i>Post-test</i> : hasil pengenalan dan pemahaman siswa melalui beragam bentuk	90%	90%	90%

Tabel. 2 Hasil Pemahaman Bentuk Siswa Peach Class (17 siswa)

No	Pertemuan	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
1	<i>Pre-test</i> : pengenalan bentuk- bentuk melalui gambar	70%	65%	60%
2	Permainan tangram geometris: mencocokkan blok bentuk ke lubang bentuk yang sesuai	75%	70%	65%
3	Permainan tangram bentuk non geometris, Lego rumah tinggal: pengenalan merakit Lego	80%	75%	70%
4	Permainan Lego bentuk Istana: pengenalan merakit Lego	85%	85%	80%
5	Aplikasi bentuk: bermain bentuk melalui aplikasi sederhana	90%	90%	85%
6	<i>Post-test</i> : hasil pengenalan dan pemahaman siswa melalui beragam bentuk	95%	90%	90%

Alat pembelajaran yang akan diterapkan pada kegiatan pengabdian ini adalah alat pembelajaran tangram bentuk geometris, permainan blok bentuk bangunan arsitektur yang memuat unsur bentuk geometris, dan digitalisasi berupa aplikasi permainan bentuk dengan menitikberatkan pada pengembangan pembelajaran bentuk arsitektur yang memiliki dampak positif terhadap perkembangan psikologi anak, khususnya dalam membangun kreativitas dan imajinasi sejak usia dini (Khairani, 2017). Berikut adalah pembahasan tentang alat pembelajaran yang digunakan.

1. Permainan tangram bentuk



Gambar 8. Tangram Bentuk

Penggunaan media atau alat pembelajaran yang sesuai dengan topik pelajaran, maka proses pembelajaran akan berlangsung lebih baik (Rahmani & Widyasari, 2017) . Tangram merupakan alat pembelajaran berbasis permainan yang terdiri dari tujuh potongan bangun datar (tans) yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk objek. Bentuk tans termasuk segitiga, persegi, dan lingkaran. Fokus tangram adalah untuk mengenalkan bentuk geometri dasar kepada anak usia dini. Kegiatan pengabdian ini menggunakan tangram sebagai media edukatif interaktif yang membantu peserta didik belajar bentuk geometri dasar. Level berikutnya adalah tangram bentuk non geometris dan nantinya siswa harus mencocokkan bentuk tersebut ke lubang sesuai dengan bentuknya.

2. Permainan blok bentuk bangunan arsitektur



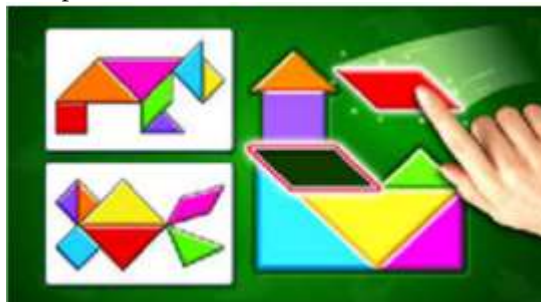
Gambar 9. Permainan Blok Bentuk Bangunan Arsitektur Istana



Gambar 10. Permainan Blok Bentuk Bangunan Arsitektur Castle dan Rumah

Permainan blok bentuk bangunan arsitektur bertujuan untuk mengajarkan konsep bentuk dan struktur bangunan secara visual dan taktis dengan menggabungkan berbagai blok geometris dan geometris menjadi miniatur bangunan. Teknologi dan inovasi yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini berpusat pada penggunaan permainan blok sebagai media pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas, logika spasial, dan pemahaman bentuk arsitektural sejak usia dini. Blok-blok ini dibuat dengan menyusun bentuk geometri seperti segitiga, persegi, dan lingkaran. Dengan inovasi ini, orang tidak hanya belajar tentang konsep desain dan matematika, tetapi mereka juga belajar koordinasi motorik halus dan berpikir konstruktif. Pembelajaran melalui permainan konstruktif, seperti blok bangunan, dapat mendorong anak-anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan eksplorasi (Halisah & Muthohar, 2024) (Wati, 2016) . Blok-blok bangunan melalui Lego juga mengenalkan nama dan visual bangunan populer di Indonesia maupun mancanegara seperti Piramida Giza atau Candi Borobudur.

3. Aplikasi digital sederhana permainan bentuk



Gambar 11. Contoh Aplikasi Digital Sederhana Permainan Bentuk

Aplikasi digital sederhana permainan bentuk arsitektur adalah inovasi teknologi yang dimaksudkan untuk mengajarkan konsep bentuk geometri bentuk arsitektur kepada siswa melalui perangkat digital. Inovasi ini mencakup pengembangan aplikasi berbasis aplikasi sederhana edukatif yang memungkinkan siswa menyusun elemen bentuk geometri menjadi berbagai model bangunan arsitektural. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, lebih fleksibel, dan lebih sesuai dengan perkembangan zaman berkat penggunaan teknologi digital. Secara ringkas hasil riset yang berkaitan dengan program kegiatan yang akan dilakukan tersaji secara lengkap pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Riset yang Berkaitan dengan Kegiatan

Nama	Tahun	Judul Penelitian	Publikasi
Nita Zakiah, Siti Komariyah	2023	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
Siti Komariyah	2022	Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Anak Kelompok B TK Diponegoro 109 Pageraji	Audiensi: Jurnal Pengembangan dan Perkembangan Anak
Wirda Rahmani, Nurbaiti Widyasari	2017	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram	Holistik: Jurnal Ilmiah PGSD

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Gaussian Kamil School Semarang telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan anak usia dini dalam mengenal dan memahami bentuk-bentuk arsitektur melalui pendekatan pembelajaran yang terstruktur, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Program ini berhasil menggabungkan metode pembelajaran manual dan digital sehingga menghasilkan proses belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan. Penerapan tiga media utama—tangram geometris, permainan konstruktif Lego, dan aplikasi digital sederhana—terbukti mampu meningkatkan aspek kognitif, motorik halus, kemampuan visual-spasial, serta daya imajinasi anak. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan di dua kelas, dengan rata-rata peningkatan pemahaman dari 60–70% menjadi 90–95%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat pembelajaran yang sesuai dapat mempercepat proses pemahaman konsep bentuk dan struktur bangunan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan siswa, tetapi juga memperkuat kapasitas sekolah dalam menyediakan pembelajaran yang kreatif dan berkelanjutan, sekaligus memperkaya metode pembelajaran tematik yang selama ini diusung oleh Gaussian Kamil School.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mendapat pendanaan dari Departemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DPPM) Kementerian Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Tahun 2025 dengan Nomor Kontrak: 037/061026/PM/PKM/SP2H/2025, tertanggal: 15 September 2025. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Semarang yang telah membantu dan mengawal semua proses kegiatan hibah pengabdian ini hingga selesai.

REFERENSI

- Halisah, F. N., & Muthohar, S. (2024). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(7), 839–849. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797>
- Hidayana, D., Izzah, I., & Kiromi, I. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok pada Anak Usia Dini. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 2).
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Aswaja Pressindo.
- Komariyah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Anak Kelompok B TKDiponegoro 109 Pageraji. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 105–112.
- Mudlofir, A., & Fatimatur Rusydiyah, E. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. PT Raja Grafindo Persada.
- Rahmani, W., & Widyasari, N. (2017). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA MELALUI MEDIA TANGRAM. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 131–136.
- Ratna, W., & Pusari, W. (2015). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL ANAK MELALUI BERMAIN DI SENTRA BALOK PADA KELOMPOK A TK HIMAWARI SEMARANG. 1(4).
- Safira, & Fidesrinur. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI MAZE GEOMETRI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Jurnal AUDHI*, 1(1), 1–9.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Zakiah, N., & Komariah, S. (2023). 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, 49–67.