

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN
PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK A
DI PAUD AL FATA LAMPAYA**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

**KARNITA
1711070102**



**PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
TAHUN 2022**

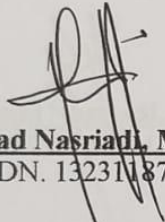
LEMBARAN PERSETUJUAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI
PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK A DI PAUD AL FATA
LAMPAYA**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

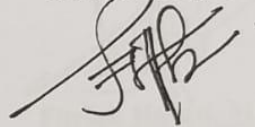
Banda Aceh, 20 Desember 2021

Pembimbing I



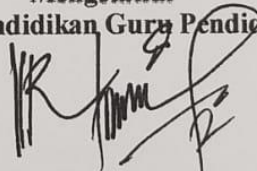
Ahmad Nasriadi, M. Pd
NIDN. 1323118701

Pembimbing II



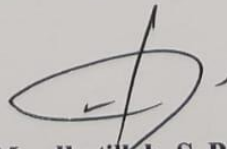
Fitriah Hayati, M. Ed
NIDN. 0128038801

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Riza Oktariana, S. Pd, M. Pd
NIDN. 1306108501

Mengetahui
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Mardhatillah, S. Pd, M. Pd
NIDN. 1312049101

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identitas Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Hipotesis Tindakan	8
1.8 Definisi Istilah	8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Hakikat Anak Usia Dini	9
2.2 Pendidikan Anak Usia Dini	12
2.3 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	13
2.4 Metode Pembelajaran Anak Usia Dini.....	18
2.5 Permainan <i>Puzzle</i>	22
2.6 Kajian Penelitian Yang Relevan	27
2.7 Kerangka Berpikir.....	27

BAB III PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Latar Penelitian.....	31
3.3 Data dan Sumber Data Penelitian.....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5 Teknik Analisis Data.....	41

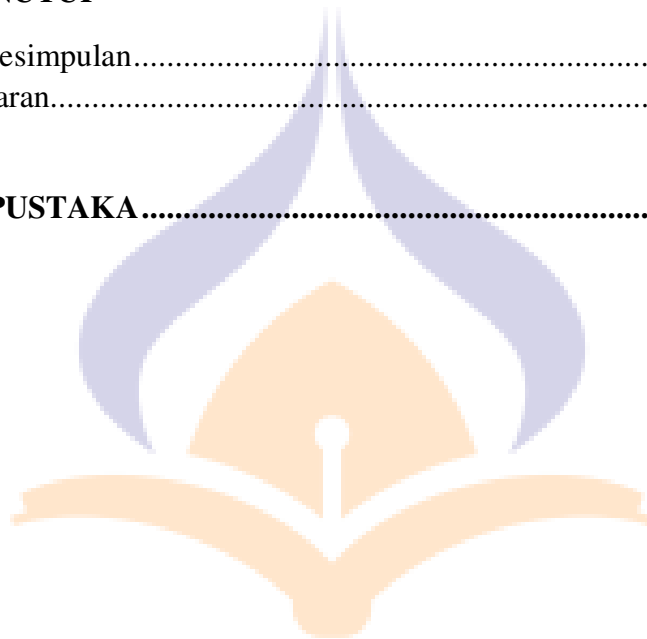
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	42
4.1.1 Prasiklus	42
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I	46
4.1.2.1 Refleksi Penelitian Siklus I	51
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II	52
4.2 Pembahasan	54

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59

DAFTAR PUSTAKA	61
-----------------------------	-----------



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam kamus bahasa Indonesia adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan: proses, perbuatan dan cara mendidik. Hal ini berupaya untuk mendewasakan manusia menjadi manusia yang seutuhnya, yaitu menjadi orang yang berkarakter.

Menurut Safii (2013:17) pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai kepada anak didik meliputi komponen pengetahuan atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Allah Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia seutuhnya.

Dalam permendikbud tahun 2014 bab 1 pasal 1 butir 10 menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki pendidikan lebih lanjut.” (permendikbud, 2014:3)

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang mendasar. Pendidikan anak usia dini sesuai dengan tahapan usianya, karena itu pendidikan anak usia dini membutuhkan kurikulum dalam pedoman mendidik. Dalam permendikbud nomor 146 tahun 2014 lampiran 3 sesuai ketentuan dalam undang-undang nomor 20 pasal 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman

penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada dasarnya pembelajaran di PAUD dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan esensial bagi anak.

Undang-undang nomor 20 pasal 36 tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah membentuk sosok pribadi manusia Indonesia yang dicita-citakan, yaitu: (1) beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) berakhlak mulia, (3) memiliki pengetahuan dan keterampilan, (4) memiliki kesehatan jasmani dan rohani, (5) memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, (6) memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (permendikbud 146, 2014:1)

Anak usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana semua aspek perkembangannya berkembang sangat pesat dan hal ini tidak akan terulang kedua kalinya. Masa ini adalah masa pembentukan pondasi dan masa pembentukan kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Begitu pentingnya usia ini sehingga kita sebagai pendidik harus mengetahui karakteristik anak. Sebagai pendidik kita harus bisa menjadi motivator yang mendorong anak mencapai kecerdasan optimalnya. Dengan tujuan membantu mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan anak yaitu: 1) nilai agama dan moral, 2) sosial-emosional, 3) kognitif, 4) bahasa, 5) fisik motorik, 6) dan seni.

Hamzah (2015:2-6) mengungkapkan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu sebagai berikut: (1) anak bukan miniatur orang dewasa, (2) anak masih tahap

tumbuh kembang, (3) unik, (4) dunia anak adalah dunia bermain, (5) anak belum tahu benar salah, (6) setiap karya anak berharga, (7) anak butuh rasa aman, (8) anak adalah peneliti dan penemu.

Mengingat karakter anak yang berbeda-beda tersebut maka pembelajaran di kelas harus menggunakan sistem bermain, bernyanyi, bergerak bebas serta dapat berkreasi dalam mengembangkan imajinasi secara baik, nyaman dan menyenangkan. Proses pembelajaran dan kegiatan yang baik, menyenangkan adalah dengan bermain. Banyak aspek perkembangan yang dapat kita lihat pada anak. Salah satunya adalah perkembangan kognitif. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif yang berkaitan dengan perkembangan panca indera anak: melihat, mendengar, mencium, merasa, dan meraba. Kegiatannya dapat berupa mengamati diri sendiri, lingkungan, dan alam sekitar. Semua hal itu dapat melatih pola pikir anak, sehingga anak mampu mengolah daya pikirnya untuk mengeksplorasi dunianya sendiri bahkan anak juga mampu mengekspresikan diri dalam lingkungan. Baik itu berkomunikasi atau pun berkreasi dengan imajinasinya sendiri.

Merujuk pada Permendikbud tahun 2014 nomor 137 lampiran I tentang pembelajaran anak usia 4-5 tahun: anak sudah dapat mempelajari konsep bentuk, ukuran, dan pola seperti: 1) menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau ciri-ciri tertentu, 2) dapat memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenis, warna, bentuk, 3) menyusun benda dari besar-kecil, panjang- pendek, tinggi- rendah, 4) meniru pola dengan berbagai benda, 5) membedakan dan membuat 3 kumpulan benda yang

sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit, 6) mengenal perbedaan kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek, 7) memasangkan bentuk geometri dengan 3 dimensi yang bentuknya sama. (Permendikbud, 2014:24-26)

Keinginan dan antusias yang tinggi merupakan ciri yang menonjol pada anak usia dini. Dia akan lebih banyak memperhatikan, bertanya, dan membicarakan hal yang dilihat/didendengarnya. Berkenaan dengan semua hal di atas, maka pendidikan yang diberikan harus berorientasi pada tahapan perkembangan anak. Atas dasar hal tersebut maka pendidik harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan anak secara optimal.

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan di PAUD Al-Fata Lampaya, pada bulan Agustus 2019 Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar. Terlihat bahwa jika anak diajak belajar dengan alam dan lingkungan mereka terlihat bingung saat guru meminta mereka mencari bentuk-bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan segiempat disekitar mereka. Mereka selalu bertanya , bentuknya bagaimana? Sehingga mereka terlihat kebingungan dan berkata bahwa “ ibu, saya tdak tahu” padahal setiap hari mereka melihat bentuk- bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan segiempat di dalam buku dan lingkungan. Minimnya alat peraga yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat membuat anak sering berebutan dalam mengamati alat peraga saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan semangat anak menjadi kurang tertarik untuk belajar berbagai macam bentuk geometri, terutama bentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat.

Oleh karena itu penting sekali bagi peneliti untuk mengembangkan kognitif anak dengan menggunakan permainan *puzzle*. Menurut Ismail (dalam naskah publikasi ilmiah Nurvita, 2014:1) bahwa *puzzle* merupakan permainan yang menyusun suatu gambaran atau benda yang telah dipecahkan dalam beberapa bagian. Dengan menggunakan *puzzle* anak lebih mudah memahami dalam memaparkannya dalam lingkungan. Bukan hanya alat permainan edukatif *puzzle* yang dibutuhkan anak dalam meningkatkan kemampuan bentuk geometri peran guru dan proses pembelajaran yang dilakukan guru juga berpengaruh pada kemampuan anak dalam mengenal geometri dalam lingkungan.

Cara memainkannya yaitu memisahkan kepingan-kepingan yang kemudian dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar yang utuh. *Puzzle* adalah permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar sambil bermain. *Puzzle* adalah permainan yang digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak (Pangastuti, 2019:52-53).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah alat permainan edukatif dengan membongkar pasang suatu gambar untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Dengan *puzzle* anak mampu mengaplikasikan pengetahuannya tentang bentuk geometri kedalam gambar. Kemudian dengan *puzzle* angka juga mudah memahami bagaimana bentuk sebenarnya dari geometri tersebut. Melalui permainan *puzzle* dapat melatih ketangkasan jari anak, anak dapat mengkoordinasi mata dan tangan, mengasah otak anak untuk berpikir, anak

mampu mencocokkan bentuk geometri, melatih kesabaran anak, dan anak mampu memecahkan masalahnya sendiri.

Mengingat banyaknya keunggulan dari permainan *puzzle* tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak kelompok A di PAUD Al-Fata Lampaya”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Minimnya alat peraga yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat.
- 2) Kurangnya alat peraga yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat tidak sesuai dengan jumlah anak yang semakin meningkat.
- 3) Dalam pembelajaran, guru hanya memberikan tugas sesuai acuan buku cetak.
- 4) kurangnya ketertarikan anak terhadap APE berbentuk geometri.
- 5) Minimnya permainan yang mengacu pada bentuk geometri.
- 6) Kurangnya pemahaman anak tentang bentuk geometri yang ada di lingkungannya.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah adalah suatu batasan terhadap sebuah ruang lingkup dari suatu permasalahan supaya pembahasan yang akan dilakukan tidak terlampau jauh dan melebar dengan tujuan agar pembahasan yang dibahas terfokus pada satu penelitian saja. Adapun pembatasan masalah disini adalah:

- 1) Pengenalan bentuk-bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.
- 2) Alat permainan edukatif dalam bentuk *puzzle*.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di PAUD Al-Fata Lampaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak kelompok A di PAUD Al-Fata Lampaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Dibawah ini ada beberapa manfaat dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bagi sekolah: hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle*.
2. Manfaat bagi guru: dapat menambah wawasan tentang pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle*.

3. Manfaat bagi anak didik: anak mampu mengaplikasikan bentuk-bentuk geometri dalam lingkungan/ menambah wawasan bahasa anak dalam pengenalan konsep matematika ke dalam kehidupan.
4. Manfaat bagi peneliti: bisa menjadi bahan acuan dalam proses pembelajaran selanjutnya

1.7 Hipotesis Tindakan

Menurut Darmadi (2015:153) bahwa hipotesis tindakan adalah jawaban sementara mengenai perubahan yang mungkin terjadi jika suatu tindakan dilakukan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di PAUD Al-Fata Lampaya.

1.8 Definisi Istilah

1. Mengenal Bentuk Geometri

Mengenal bentuk geometri bagi anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan dan mengumpulkan benda-benda disekitarnya berdasarkan bentuk geometri.

2. Permainan *Puzzle*

Permainan *puzzle* merupakan permainan yang menyusun suatu gambar/benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.