

**PENERAPAN PERMAINAN PUZZLE GEOMETRI  
UNTUK MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI  
DI PAUD KARTINI II JATIMULYO KECAMATAN JATI AGUNG  
LAMPUNG SELATAN**

**Skripsi**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN  
INTAN LAMPUNG  
1442H/2021M**

**PENERAPAN PERMAINAN PUZZLE GEOMETRI  
UNTUK MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI  
DI PAUD KARTINI II JATIMULYO KECAMATAN JATI AGUNG  
LAMPUNG SELATAN**

**Skripsi**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**Pembimbing I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I.**

**Pembimbing II : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN  
INTAN LAMPUNG  
1442H/2021M**

## ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang masalah oleh rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B2 PAUD Kartini II Jati Mulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan. Siswa yang di katakan tuntas dalam mengenal bentuk geometri belum ada (0%). Masalah yang akan di teliti yakni, tentang Penerapan Permainan Puzzle Geometri dan Mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri setelah di terapkan Permainan Puzzle Geometri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan Puzzle Geometri dalam mengembangkan kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Permainan Puzzle Geometri dan menghasilkan bahan ajar berupa media permainan puzzle geometri yang layak di gunakan sebagai penunjang bahan ajar pendidik di PAUD Kartini II Jati Mulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.

Metode yang digunakan yakni classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan model Kemis dan Tanggart yang terdiri dari empat tahapan yakni, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, siklus I, siklus II. Penelitian ini terdapat 4 tahapan 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi. Satu siklus di laksanakan selama 3 hari atau 3 kali pertemuan. Subjek anak kelompok B Paud Kartini II Jati Mulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan yang berjumlah 18 anak. Objek permainan puzzle geometri dapat mengembangkan kognitif anak usia dini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, penilaian unjuk kerja, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menghasilkan produk berupa media puzzle geometri yang di hasilkan dalam penelitian mengembangkan ini layak di gunakan sebagai penunjang bahan ajar. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 57,5 dengan persentase 37,5%, pada siklus II nilai rata-rata siswa 74,16 dengan persentase 93,75% hal itu dapat di simpulkan bahwasannya penerapan permainan puzzle geometri dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini.

**Kata kunci:** Permainan Puzzle Geometri, Perkembangan Kognitif Anak

## ABSTRACT

This research is motivated by the low ability to recognize geometric shapes in the B2 group of PAUD Kartini II Jati Mulyo, Jati Agung District, South Lampung. Students who are said to be complete in recognizing geometric shapes do not yet exist (0%). The problem that will be examined is, about the application of the Geometry Puzzle Game and developing the ability to recognize geometric shapes after the Geometry Puzzle Game is applied.

This study aims to determine the application of Geometry Puzzle games in developing the ability to recognize geometric shapes through the application of geometric puzzle games and produce teaching materials in the form of geometric puzzle game media that are suitable for use as supporting teaching materials for educators at PAUD Kartini II Jati Mulyo, Jati Agung District, South Lampung.

The method used is Classroom Action Research (CAR), with the Kemis and Tanggart model consisting of four stages, namely, planning, implementation, observation and reflection. This research consists of two cycles, cycle I, cycle II. This research has 4 stages: 1) planning, 2) implementation, 3) observation, 4) reflection. One cycle is carried out for 3 days or 3 meetings. The subject of group B children at Paud Kartini II Jati Mulyo, Jati Agung District, South Lampung, totaling 18 children. Geometry puzzle game objects can develop early childhood cognitive. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, performance appraisal, and documentation.

The results showed that producing a product in the form of a geometric puzzle media that was produced in this developing research was feasible to be used as a support for teaching materials. In cycle 1 the average value of students is 57.5 with a percentage of 37.5%, in cycle II the average value of students is 74.16 with a percentage of 93.75% it can be concluded that the application of geometry puzzle games can develop the ability to recognize shapes. early childhood geometry.

**Keywords:**Geometry Puzzle Game, Children's Cognitive Developmen





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENERAPAN PERMAINAN PUZZLE GEOMETRI UNTUK  
MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI  
DI PAUD KARTINI II JATIMULYO KECAMATAN JATI  
AGUNG LAMPUNG SELATAN**

Nama : **YUNIKA APRILIAH**  
NPM : **1711070039**  
Jurusan : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
Fakultas : **TARBIYAH DAN KEGURUAN**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung


Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd. I**  
NIP. 196812051994032001

  
**Dr. Heny Wulandari, M. Pd. I**  
NIP. 199009072006042001

Mengetahui  
Ketua Jurusan

  
**Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd**  
NIP. 196208231999031001





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol.H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Penerapan Permainan Puzzle Geometri Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan** disusun oleh: **Yunika Apriliah NPM: 1711070039, Prodi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : **Kamis, 24 Juni 2021.**

**TIM MUNAQSAH**

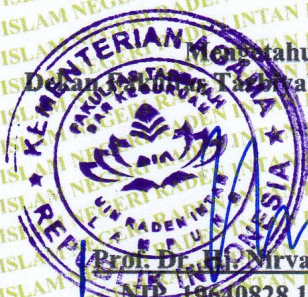
**Ketua Sidang : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**

**Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I**

**Penguji Utama : Nova Erlina, S.IQ., M.ED**

**Penguji I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I**

**Penguji II : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I**



Mengetahui,  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

**Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd**  
 NIP. 19640828 198803 200 2



## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

Artinya: “5). Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, 6).Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, 7). Maka apabila kamu selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain”. (QS. Al-Insyirah : 5-7)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Tim Penerbit, *Al Qur'an dan Terjemahanya*, (Departemen Agama RI : Diponegoro,2005),hal.478

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap alhamdulillah Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, segala kerendahan hati dan rasa syukur dari lubuk hati yang paling dalam, kupersembahkan karya yang sederhana ini sebagai tanda bakti dan cintaku kepada orang yang selalu memberi makna dalam hidupku, terutama untuk:

1. Ayahanda Jon feri dan ibunda Sri Hartati yang tercinta, yang telah mengasuh, merawat, Mendidik, dan membesarkanku dengan kasih sayang, serta dalam setiap sujud tahajudnya selalu mendokan keberhasilanku.
2. Adikku Nauli fadilah, zalfa tri adibah, dan arika fatirah yang selalu memberi motivasi dan semangat serta turut mendokan keberhasilanku, sehingga studiku dapat terselesaikan.
3. Almamaterku tercinta Fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan membimbingku.



## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Yunika Aprilia merupakan anak pertama dari empat bersaudara, dari pasangan bahagia bapak Jon feri dan ibu sri hartati, yang terlahir pada tanggal 19 april 2000 di desa Tanjung Kurung Ulu, Kecamatan Tanjung Tebat, Kabupaten Lahat, provinsi Sumatera selatan.

Sebelum masuk jenjang perguruan tinggi, penulis mengawali pendidikan pertama pada Sokolah Dasar Negeri 01 Atap Tanjung Tebat kabupaten Lahat selesai pada tahun ajaran 2011, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Lahat selesai pada tahun ajaran 2014, setelah lulus tingkat menengah pertama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas Negeri 02 Lahat selesai pada tahun ajaran 2017, dan melanjutkan pendidikan Tinggi pada tahun 2017 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung, penulis mengambil Program SI di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidkan Islam Anak Usia dini (PIAUD).



## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah yang tidak terkira penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena dengan limpahan karunia, taufik serta hidayahnya lah skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW, beserta keluarga dan sahabatnya.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari sepenuhnya akan kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan, namun atas bimbingan dari berbagai pihak semua kesulitan dan hambatan bisa teratasi oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj.Nirva Diana,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr.H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung dan Dr. Heny Wulandari,M.Pd.I selaku Wakil Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.
3. Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I, selaku pembimbing I yang sabar membimbing dan memberikan motivasi serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini dan Dr. Heny Wulandari,M.Pd.I, selaku pembimbing II yang sabar membimbing dan memberikan motivasi serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan pelajaran dan pengajaran kepada penulis sehingga dapat mencapai akhir perjalanan di kampus UIN Raden Intan Lampung.
5. Ibu Kemiati, Kepala Sekolah PAUD Kartini II Jati Agung Kec. Jati Mulyo Lampung Selatan dan dewan guru yang terlibat langsung dalam penelitian, Terimakasih atas waktu dan bantuannya.
6. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) kelas B 2017 tanpa terkecuali, khususnya untuk sahabat-sahabtku arni, putri, lia, azzara, ade, aprilia, binarti, cahya untuk kebersamaanya dalam berjuang menyelesaikan gelar S.Pd.
7. Pengurus Perpustakaan Pusat Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruann.

**Bandar Lampung 21 Mei 2021**

**Penulis**

**Yunika Apriliah**  
**NPM.1711070039**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	3
C. Identifikasi Masalah.....	13
D. Batasan Penelitian.....	13
E. Rumusan Masalah.....	13
F. Tujuan Penelitian .....	13
G. Manfaat Penelitian .....	13
H. Penelitian Relevan .....	14
I. Sistematika Penulisan .....	
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>16</b>
A. Permainan Puzzle Geometri.....	16
1. Pengertian Puzzel Geometri.....	18
2. Aturan permainan puzzle bagi anak usia dini .....	19
3. Cara bermain puzzle geometri .....	19
4. Pola Permainan Puzzle Geometri.....	19
5. Hubungan Permainan Puzzle Dengan Puzzel Geometri .....	20
6. Kelemahan dan Kelebihan Bermain Puzzle Geometri.....	21
7. Peran Guru Dalam Bermain Puzzle Geometri .....	21

B. Geometri .....	22
1. Definisi Geometri.....	22
2. Macam-macam Bentuk Geometri .....	22
3. Tahap- Tahap Pengenalan Geometri Khusus Anak Usia Dini .....	23
4. Tujuan dan Manfaat Pengenalan Geometri .....	24
C. Perkembangan Kognitif Anak .....	25
1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak.....	25
2. Teori Perkembangan Kognitif Dalam Islam .....	26
3. Ciri-ciri Prilaku Kognitif.....	28
4. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	29
5. Klasifikasi Pengembangan Kognitif Anak.....	30
6. Tahap Perkembangan Kognitif Anak.....	32
7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak .....	35
D. Kerangka Berpikir.....	36
E. Hipotesis Tindakan .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian .....	40
C. Rancangan Penelitian.....	40
1. Tahap Perencanaan.....	40
2. Tahap Pelaksanaan .....	41
3. Tahap Pengamatan (Observasi) .....	41
4. Refleksi ( <i>Reflection</i> ) .....	41
D. Desain Tindakan.....	41
E. Prosedur Tindakan .....	42
F. Indikator Keberhasilan .....	47
G. Sumber Data.....	48
H. Teknik Pengumpulan Data.....	48
1. Observasi .....	48
2. Interview/Wawancara.....	52
3. Penilaian Ujuk Kerja.....	54
4. Dokumentasi.....	56
I. Kisi-kisi Instrumen.....	57
J. Keabsahan Data.....	59
K. Teknik Analisa Data.....	59



<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>63</b>
A. Gambaran Umum PAUD Kartini II .....	63
1. Sejarah Singkat Paud Kartini II.....	63
2. Letak Geografis Paud Kartini II .....	63
3. Status Lembaga .....	63
4. Visi dan Misi PAUD Kartini II .....	63
5. Tujuan Satuan PAUD Kartini II.....	64
6. Karakteristik Satuan PAUD Kartini II .....	64
7. Struktur Kurikulum PAUD Kartini II .....	64
8. Jumlah Guru di PAUD Kartini II .....	65
9. Jumlah murid di PAUD Kartini II.....	66
10.Keadaan Sarana dan Prasarana di PAUD Kartini II.....	66
11.Struktur Organisasi Lembaga PAUD Kartini II .....	68
B. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Pelaksanaan Penerapan Permainan Puzzle Geometri .....	68
1. Observasi Sebelum Tindakan .....	68
2. Kemampuan Awal Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Anak Sebelum Tindakan .....	69
C. Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus I Penerapan Permainan Puzzle Geometri .....	72
1. Siklus I.....	72
a. Tahap Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I .....	72
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Kelas Pada Siklus I.....	73
c. Observasi Tindakan Kelas Pada Siklus I.....	76
d. Refleksi Tindakan Kelas Siklus I.....	82
2. Siklus II Tindakan Kelas .....	83
a. Tahap Perencanaan Tindakan Kelas Siklus II .....	83
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Kelas Pada Siklus II .....	84
c. Observasi Tindakan Kelas Pada Siklus II.....	87
d. Refleksi.....	92
D. Pembahasan .....	93
1. Kemampuan Setelah Penelitian .....	93

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>98</b>
A. Simpulan .....	98
B. Rekomendasi .....	99
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN PENELITIAN .....</b>	<b>105</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Indikator Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Pada Anak 5-6 Tahun di PAUD Kartini Jati Mulyo .....	7
Tabel 1.2	Hasil Prasurvey Perkembangan Kecerdasan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak B2 di PAUD Kartini II Jatimulyo .....	11
Tabel 3.1	Kriteria keberhasilan anak.....	47
Tabel 3.2	instrumen Lembar Observasi Guru siklus I.....	49
Tabel 3.3	Instrumen Lembar Aktivitas Siswa siklus I.....	51
Tabel 3.4	Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian.....	53
Tabel 3.5	Pedoman Wawancara Guru Setelah Penelitian .....	54
Tabel 3.6	Instrumen lembar observasi penerapan permainan puzzle geometri Untuk Mengembangkan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada Anak Usia Dini di Kelompok B2 PAUD Kartini II.....	55
Tabel 3.7	Kisi-kisi Observasi Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.....	57
Tabel 3.8	Pedoman observasi perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak melalui penerapan permainan puzzle geometri .....	59
Tabel 4.1	Jumlah Guru Di PAUD Kartini II Jatimulyo.....	65
Tabel 4.2	Jumlah Murid Di PAUD Kartini II Jatimulyo .....	66
Tabel 4.3	Data Sarana dan Prasarana paud jatimulyo kecamatan jati agung Lampung selatan .....	67
Tabel 4.4	Data alat permainan dan sarana pembelajaran di PAUD Katini jatimulyo kecamatan jati agung lampung selatan .....	67
Tabel 4.5	Nilai hasil Pra Siklus Di paud kartini II jatimulyo kacamatan jati agung lampung selatan.....	70
Tabel 4.6	Hasil observasi kemampuan kognitif mengenal bentuk pada anak sebelum tindakan .....	71

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....	77
Tabel 4.8 Hasil Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Kartini II jatimulyo kecamatan jati agung lampung selatan Pada siklus I pertemuan III.....	78
Tabel 4.9 Hasil observasi kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak pada siklus I.....	79
Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....	81
Tabel 4.11 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II.....	87
Tabel 4.12 Hasil Perkembangan Kognitif dalam mengenal bentuk pada Anak Usia Dini Di PAUD Kartini II jatimulyo Pada siklus II pertemuan III.....	88
Tabel 4.13 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada Anak pada Siklus II .....	90
Tabel 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II .....	91
Tabel 4.15 Perbandingan Kemampuan Kognitif Anak dalam mengenal bentuk geometri Sebelum Tindakan dan Siklus I .....	93
Tabel 4.16 Perbandingan Kemampuan Kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada Anak Siklus I dan Siklus II.....	94
Tabel 4.17 Hasil Pengamatan Perkembangan Kognitif dalam mengenal bentuk pada Anak Sebelum Tindakan, Siklus I, Siklus II .....	96

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Permainan Puzzle Geometri .....	19
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	41
Gambar 4.1 Gambar Organisasi Lembaga Paud Kartini II .....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Tindakan .....	72
Gambar 4.2 Diagram Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Siklus 1 .....	80
Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Siklus II .....	90
Gambar 4.4 Diagram perbandingan kemampuan kognitif anak Sebelum tindakan dan siklus I.....	94
Gambar 4.5 Diagram Perbandingan siklus I dan Siklus II.....	95
Gambar 4.6 Diagram Rekapitulasi Kategori Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	97



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Balasan Izin Penelitian
2. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I
3. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II
4. Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Siklus I
5. Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Siklus II
6. Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I
7. Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II
8. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus I
9. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus II
10. Wawancara Guru Setelah Penelitian
11. Dokumentasi (Foto) Kegiatan Siklus I
12. Dokumentasi (Foto) Kegiatan Siklus II
13. Hasil Turnitin



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Merupakan salah satu hal yang terpenting dan sebagai kerangka juga sebagai penegas agar memudahkan pembaca dalam memahami isi skripsi ini, alurnya penelitian akan menguraikan istilah-istilah yang berhubungan dengan judul skripsi ini.

Penelitian ini berjudul **“Penerapan Permainan Puzzle Geometri Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan”**. Dalam penulisan ini penulis mengupayakan agar tidak terjadi kesalahan di dalam memahami judul skripsi maka perlu penulis memberikan penegasan judul sebagai berikut :

#### 1. Penerapan

Penerapan menurut kamus besar bahasa indonesia, penerapan merupakan perbuatan menerapkan sesuatu.<sup>2</sup>

#### 2. Permainan Puzzle geometri

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan kebahagiaan hidup.<sup>3</sup> Bermain juga dapat dikatakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak.

Puzzle adalah permainan yang menyusun kepingan-kepingan menjadi suatu bentuk yang utuh. Puzzle juga merupakan media sederhana yang di mainkan dengan bongkar pasang.

Geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Pelajaran geometri di Taman Kanak-Kanak dimungkinkan untuk di ajarkan walaupun harus dengan cara yang lebih kreatif dan realistik. Konsep matematika pada anak usia dini dapat pula di kembangkan melalui bermain puzzle, bermain masak-masakan, bermain balok. Melalui berbagai kegiatan ini secara tidak langsung anak belajar tentang konsep ukuran, bilangan, warna, bentuk, dan lain sebagainya. Pengenalan geometri sangat penting untuk anak usia dini karena geometri banyak di temukan di kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Team Penyusun Kamus Pusat Pembina dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, (2000), hal 553

<sup>3</sup> Uswatun Hasanah, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung*, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung. Jurnal Pendidikan Anak. Vol.5, No.1, 2019, hal 24

<sup>4</sup> Lathipah dan Shinta Agung. *Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak usia 5-6 Tahun*. Sekolah Tinggi Agama Islam Bani Aceh Jakarta. JECE (journal of Early Childhood Education). Vol.1, No.2, (2019), hal 46-52



Puzzle geometri adalah salah satu modifikasi dari media puzzle, dalam penelitian ini puzzle geometri adalah puzzle yang keping-kepingannya berbentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi panjang, jajar genjang, belaketupat). Puzzle geometri merupakan media yang terbuat dari kardus bekas, karton dan styrofoam. Keping-kepingan puzzle tersebut di potong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak untuk menarik minat belajarnya.<sup>5</sup>

Permainan puzzle geometri merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan geometri menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. Melalui permainan puzzle geometri ini dapat membantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran untuk anak dapat membantu mereka mengenalkan konsep matematika tentang geometri dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif khususnya dalam mengenal bentuk.<sup>6</sup>

### 3. Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan ialah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur sebagai hasil proses pematangan. Menurut Masliha kognitif sendiri dapat di artikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai suatu gambaran yang jelas terhadap hal tersebut.

Perkembangan kognitif mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Perkembangan kognitif juga merupakan sebagai salah satu ranah manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman dan pengelolaan informasi, pemecahan masalah.<sup>7</sup> Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini dengan tujuan mengembangkan logika matematika. Matematika termasuk kemampuan yang harus mendapat stimulus dan mampu dikuasai dalam bidang perkembangan aspek kognitif, kemampuan logika matematika yang dapat dikembangkan di Taman Kanak-Kanak antara lain mengenal konsep bilangan, perhitungan, pengurangan, geometri, pemecahan masalah, dan strategi permainan. Geometri adalah ilmu yang mempelajari bangun datar dan bangun ruang beserta salah satu cirinya.

---

<sup>5</sup> Amanda. *Pengaruh Permainan Puzzle Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Hidayah*. Desa Tanah Merah Kabupaten Indragiri Hilir. Instructional Development Journal (IDJ), Vol.1, No.1 (2018), hal. 5

<sup>6</sup> Ayu Astuti & Jasper. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan*. Medan Sumatra Utara. Jurnal Usia Dini, Vol.5, No.2 (2019), hal. 2

<sup>7</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu. (2005). hal 21

Marisaon menyatakan tahap kognitif anak terbagi menjadi empat tahapan yaitu tahap sensorimotor (0-24 bulan), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (dimulai dari usia 11 tahun). Perkembangan kognitif anak usia TK berada pada tahap Praoperasional yang merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian yang kongkret, dalam tahap ini anak sudah mengenal bentuk dan ukuran. Adapun salah satu tujuan pengembangan kognitif yang di maksud dalam penelitian ini yaitu di arahkan pada pengembangan kemampuan geometri yang berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran.<sup>8</sup>

#### 4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Anak usia dini ini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam peroses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia ini anak sering disebut sebagai masa emas (Golden Age) yang terjadi satu kali seumur hidup perkembangan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu di arahkan pada fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang guna pembentukan pribadi yang utuh.<sup>9</sup>

#### 5. PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan

PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan merupakan suatu lembaga pendidikan dasar bagi anak usia dini yang peneliti pilih sebagai lokasi penelitian dalam penulisan skripsi ini.

Berdasarkan penegasan judul diatas dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud judul skripsi ini adalah sebuah penelitian berusaha mengungkap suatu perbuatan atau kegiatan yang dilakukan seorang pendidik untuk mencapai suatu target yang ingin di peroleh dengan menggunakan metode permainan dengan puzzle geometri untuk mengembangkan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak usia dini di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.

### B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dapat dikendalikan.

<sup>8</sup> Eka Yuni Puspita Dewi. *Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini*. Universitas Pahlawan Teuaku Tambusuai, Indonesia. Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER). Vol.1, No.1,(2019), hal 32-45

<sup>9</sup> Aris Priyanto, *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. Yogyakarta. Jurnal Ilmiah Guru "COPE", Vol 1, No 2(2014), hal.42

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik, dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya.<sup>10</sup>

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya sangat aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu, memiliki sifat unik, yang sangat kuat dan berperilaku spontan. Anak merupakan investasi yang sangat penting bagi sumber daya manusia (SDM) di masa depan. Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus di kembangkan.<sup>11</sup> Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk diberikan pendidikan karna pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangannya yang luar biasa.

pentingnya mengembangkan segala potensi yang ada dalam diri anak sejak usia dini di jelaskan dalam surat an-Nahl ayat 78 dan hadis Rasulullah SAW berikut :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

artinya : *dan allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (An-Nahl:78)*<sup>12</sup>

kesimpulan isi kandungan Al-Quran surah An-Nahl ayat 78 adalah tentang pemberitahuan dari allah SWT, bahwa allah SWT telah mengeluarkan manusia dari perut ibunya dalam keadaan tidak berilmu pengetahuan. Kemudian allah SWT memberi manusia pendegaran, penglihatan dan hati sebagai alat untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang baik dan benar itu semua agar manusia bersyukur kepada allah SWT.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Bab 1 Pasal 1 ayat 14 yang berbunyi bahwa pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai pada usia 6 tahun yang di lakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>13</sup>

<sup>10</sup> Masitoh & Siti Aisyah. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009, hal 6

<sup>11</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Permata Putri Media, 2009, hal. 6

<sup>12</sup> Departemen Agama RI *Al-Quran dan Terjemahnya*, Semarang: Toha Putra, 2007, hal. 178

<sup>13</sup> Kemendiknas. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14*, Jakarta: Depdiknas, hal. 2

Dengan kata lain PAUD merupakan merupakan kebutuhan mendasar dalam upaya mengembangkan mutu pendidikan. Sejalan dengan amanat UU tersebut di atas, permendikbud No.137 Tahun 2014 menyatakan bahwa terdapat tingkat pencapaian perkembangan yang menggambarkan harapan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak pada rentang usia tertentu, yang di dalamnya terdapat enam aspek perkembangan. Aspek –aspek perkembangan tersebut yaitu : (1) aspek perkembangan nilai Moral dan Agama, (2) aspek perkembangan Fisik/Motorik, (3) aspek perkembangan kognitif, (4) aspek perkembangan bahasa, (5) aspek perkembangan sosial emosional 6) aspek Budaya. Enam aspek ini di harapkan berkembang dengan sangat baik.<sup>14</sup>

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak harus di stimulus dengan baik agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas yang harus di stimulasi adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan dasar yang sangat penting di kembangkan sejak dini. Perkembangan kognitif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir anak. Pada perkembangan kognitif tersebut anak diharapkan dapat mengenal konsep matematika dasar.<sup>15</sup>

Menurut jamaris komponen matematika anak usia dini adalah konsep angka, pola hubungan, geometri, pengukuran, dan pengumpulan penyajian data.<sup>16</sup>

Pendapat diatas dapat di jelaskan bahwa komponen matematika anak usia dini adalah geometri merupakan pembelajaran yang berkaitan memahami bentuk dan struktur benda yang ada di lingkungannya. Dalam mengenalkan konsep geometri kepada anak usia dini melalui dari benda-benda konkret yang ada di sekitar anak dan orang tua dapat membantu memberikan stimulus kepada anak dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri.

Lestari menjelaskan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini memulai dari membangun konsep yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri melihat kondisi melalui mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri dengan melalui benda-benda yang ada di sekitar anak.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup>Permendikbud.2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.137 tahun 2009*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD

<sup>15</sup> Arini Mayan Fa'uni. *Permainan Geometri Dapat Meningkatkan Kemampuan Matematika Sederhana Pada Anak Kelompok A RA Al-Islam Kadipiro Sambirejo Sragen*.2014.hal 2

<sup>16</sup> Martini Jamaris. *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen dan Penanggulangannya*, Jakarta: Penamas Murni,2009. hal 247-248

<sup>17</sup> Ayu Fajar wati dan Wulan. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Cacacburange*,Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol.10, No.2, 2019, hal 97

di atas, guru dan peneliti sepakat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menerapkan permainan puzzle geometri pada anak kelompok B di PAUD Kartini II Jatimulyo. Dengan menerapkan permainan puzzle geometri di harapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Pada masa pertumbuhan anak-anak tidak dapat di pisahkan dari permainan. Sejak kecil mereka mengenal benda-benda yang ada di sekitarnya memiliki bentuk yang sama dengan bentuk geometri. seperti koin uang logam berbentuk lingkaran, buku berbentuk segi empat, lemari berbentuk persegi panjang, bola berbentuk lingkaran dan benda-benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan keperluan bermain.<sup>18</sup>

Pembelajaran yang menyenangkan dapat di lakukan konsep “belajar sambil bermain” atau “bermain sambil belajar”. Bermain dan permainan anak merupakan salah satu kebutuhan bagi anak usia dini dan memiliki peran penting dalam semua aspek perkembangan anak. Dengan demikian anak akan belajar memahami pengetahuan dengan cara berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya.

Alat permainan merupakan sarana dan prasana untuk bermain, bermain adalah salah satu kunci sukses dalam mengajarkan matematika kepada anak usia dini, dimana anak mampu bereksplorasi dalam setiap kesempatan dan menjadikan pengenalan matematis sebagai pengalaman berharga baginya, misalnya membilang, mengelompokan, menghitung objek, dan membuat urutan bilangan.<sup>19</sup>

Permainan yang sesuai untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini Pada penelitian ini menggunakan kegiatan permainan fuzzle karena permainan tersebut memberikan kesempatan pada anak untuk melaksanakan kegiatan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, anak mampu membilang dengan menunjuk benda kongkrit sehingga kegiatan permainan akan lebih menarik dan tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan pengamatan yang di lakukan di kelompok B PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan dari hasil observasi pada pelaksanaan tindakan pada tanggal 1 Februari 2021.<sup>20</sup> Terlihat perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak belum berkembang secara optimal atau sangat baik dikarenakan oleh beberapa penyebabnya yaitu sebagai berikut, dari beberapa anak masih ada Anak-anak yang masih sangat kebingungan ketika menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk lingkaran, segitiga dan panjang serta bentuk. Penyajian

<sup>18</sup> Latif, Mukhtar, *Orientasi Baru Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Grup), 2013, hal 3

<sup>19</sup> Padlia, Anni, *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Balok Angka Di Taman Kanak-Kanak Al-Fallah Bandar Pasaman Barat*, Jurnal Pesona PAUD, Vol. 1, No.1, 2012, hal 3

<sup>20</sup> Observasi, PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan, Tanggal 1 Februari 2021

yang digunakan dalam pembelajaran yaitu guru hanya menjelaskan di depan menjelaskan gambar dan bentuk geometri akibatnya saat kegiatan belajar banyak anak yang tidak memperhatikan, anak lebih memilih bercerita bersama teman-temannya kegiatan ini membuat anak bosan karna tidak di selingi dengan kegiatan bermain, media yang digunakan guru kurang bervariasi hanya beberapa gambar saja. Guru juga terfokus dalam pemberian tugas pada buku paket jadi anak mudah merasa bosan dengan kegiatan belajar dan menjadi hambatan sehingga kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak belum terasa sangat baik. Maka dari itu di perlukan pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan bagi anak.

**Tabel 1.1**  
**Indikator Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Dalam Mengenal Bentuk**  
**Pada Anak 5-6 Tahun di PAUD Kartini Jati Mulyo**  
**Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan<sup>21</sup>**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item
Kognitif	Mengenal Bentuk Geometri	Mengenal bentuk-bentuk geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu mengenal macam-macam bentuk geometri seperti lingkaran</li> <li>- Anak mampu mengenal macam-macam bentuk geometri seperti segitiga</li> <li>- Anak mampu mengenal macam-macam bentuk geometri seperti segi empat</li> <li>- Anak mampu mengenal macam-macam bentuk geometri seperti persegi panjang</li> <li>- Anak mampu mengenal macam-macam bentuk geometri seperti jajargenjang</li> <li>- Anak mampu mengenal macam-macam bentuk geometri seperti belah ketupat</li> </ul>
	Mengklasifikasikan	Mengelompokkan	- Anak mampu mengelompokkan

<sup>21</sup> Nilawati Taduddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*, Depok: Harya Media. 2014, hal 139



	an Warna, bentuk, dan Ukuran	warna, bentuk dan ukuran yang sama	<p>macam-macam kepingan geometri yang sama bentuknya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu mengelompokan warna kepingan geometri yang sama warnanya</li> <li>- Anak mampu mengelompokan kepingan geometri sesuai ukurannya</li> </ul>
	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran	Mengurutkan geometri berdasarkan ukuran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu mengurutkan bentuk lingkaran dari ukuran terbesar sampai terkecil</li> <li>- Anak mampu mengurutkan bentuk segitiga dari ukuran terbesar sampai terkecil</li> <li>- Anak mampu mengurutkan bentuk segi empat dari ukuran terbesar sampai terkecil</li> <li>- Anak mampu mengurutkan bentuk persegi panjang dari ukuran terbesar sampai terkecil</li> <li>- Anak mampu mengurutkan bentuk jajar genjang dari ukuran terbesar sampai terkecil</li> <li>- Anak mampu mengurutkan bentuk belah ketupat dari ukuran terbesar sampai terkecil</li> </ul>
	Memahami dan menghitung angka	Memahami angka dan berhitung 1-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu menghitung 1-10 kepingan bentuk-bentuk geometri yang ada</li> </ul>

Hasil wawancara dengan ibu Eka Yunita Sari sebagai guru kelas kelompok B2 di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan yang saya mintai keterangan diataranya mengatakan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri belum berkembang secara optimal atau sangat baik, karena media yang

digunakan untuk mengembangkan kognitif dalam mengenal bentuk, anak terbatas dan anak merasa bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran disebabkan jarang diterapkan metode bermain karena guru dalam penyajian penyampaian pembelajaran lebih sering menjelaskan di depan yang terfokus pada guru, dan juga lebih fokus pada buku paket hal ini membuat anak bosan dan kurang tertarik belajar menjadikan kognitif anak dalam mengenal bentuk tidak berkembang secara optimal atau sangat baik dan juga permainan puzzle geometri belum pernah di terapkan di PAUD kartini II dikarenakan keterbatasan media.<sup>22</sup>

Dari hasil pra penelitian yang di lakukan pada kelompok B2 di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan di dapatkan data awal yang menunjukan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri belum berkembang secara optimal atau sangat baik oleh karena itu peneliti menggunakan penerapan permainan puzzle geometri dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak secara optimal atau sangat baik dan tidak membosankan serta menarik minat anak untuk belajar.

Dengan demikian salah satu upaya untuk mengembangkan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak adalah dengan menggunakan metode bermainan puzzle geometri. Menurut Maraoly salah satu permainan yang edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan puzzle.<sup>23</sup> Alat permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kecerdasan anak antara lain, buku bergambar, buku cerita, puzzle, boneka, pensil warna, radio, dan lain-lain.<sup>24</sup> Jadi intinya permainan ini dapat merangsang kecerdasan serta kreativitas anak dari kegiatan ini akan muncul pengetahuan baru dan penguatan kembali materi pembelajaran.

Menurut Montalalu, metode bermain dalam pembelajaran anak TK adalah suatu teknik penyampaian informasi yang di tujukan pada anak melalui alat permainan/kegiatan yang dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan pada anak. Metode bermain bila di terapkan dalam pembelajaran anak usia dini akan mampu menarik dan memotivasi belajar anak melalui bermain sambil belajar. Anak-anak akan nyaman belajar dalam suasana bermain yang dapat menyenangkan anak, maka

---

<sup>22</sup> Hasil wawancara dengan Kelas B2 di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan , Tanggal 2 Februari 2021

<sup>23</sup> Nola & Debby ,dkk. *Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang. Sumatra Barat. Jurnal Pembangunan dan Pendidikan :Fondasi dan Aplikasi*, Vol 7,No 1,(2019),hal, 2

<sup>24</sup> Muhammad Busyro Karim. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo*, Vol 1, No 2, 2014, Hal,3



pembelajaran pun lebih mudah di terima oleh anak. Proses kegiatan pembelajaran dengan metode bermain mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak. Anak menjadi lebih semangat, antusias, dan lebih kreatif, dalam mengikuti kegiatan belajar. Untuk mengembangkan kognitif, metode yang di pilih adalah metode bermain yang dapat memotivasi anak, menggugah rasa ingin tahu anak, dan mengembangkan imajinasi anak.<sup>25</sup>

Selain metode bermain media juga berperang penting untuk mengembangkan motivasi belajar siswa. Gagne dalam Sadiman, dkk, menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sehingga media pembelajaran adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang minat pada anak dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>26</sup>

Penelitian ini menggunakan media yaitu puzzle geometri. Puzzle geometri adalah salah satu modifikasi dari media puzzle. Menurut Marasaoly salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan puzzle. Kemudian Menurut Rokhmat dalam Situmorang menyatakan, puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Puzzle geometri dalam penelitian ini adalah puzzle yang kepingan-kepingan dari puzzle tersebut berbentuk geometri (persegi empat, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajar genjang, belah ketupat), puzzle geometri merupakan media yang terbuat dari kardus bekas atau karton atau styrofoam yang kepingan-kepingan puzzle tersebut di potong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak untuk menarik minat belajar anak. Puzzle Geometri dapat divariasikan sesuai dengan kegiatan pembelajaran, sehingga media puzzle geometri merupakan bagian dari metode bermain yang secara efektif dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa puzzle adalah permainan dapat disimpulkan bahwa puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, bangun-bangun, huruf-huruf, dan angka-angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Sehingga permainan puzzle akan

---

<sup>25</sup> Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta:Universitas Terbuka, 2008, hal.4

<sup>26</sup> Sadiman. Arief S, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2005, hal.6

membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan puzzle secara tepat dan tepat.<sup>27</sup>

Adapun hasil observasi awal perkembangan kognitif anak di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan, khususnya kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak sebagai berikut:

**Tabel 1.2**  
**Hasil Prasurey Perkembangan Kecerdasan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak B2 di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan**

No	Nama	Indikator Penelitian				
		1	2	3	4	Ket
1	Adelia Zahra Putri	BB	MB	BB	BB	BB
2	Ainun Napisa. A	MB	MB	BB	BB	BB
3	Almira Aninda	BSH	BSH	MB	MB	MB
4	Alfi Nadifah	BB	BB	MB	BB	BB
5	Altaf Khaisan Basil	BSH	BSH	MB	MB	MB
6	Amira Sulis. S	BB	MB	MB	BB	BB
7	Farel Gustam. S	BB	BB	MB	MB	BB
8	Arya Dwi Saputra	BB	MB	BB	BB	BB
9	Kanza Khadijah	BB	MB	MB	BB	BB
10	Kesya Azarah	MB	BB	BB	BB	BB
11	M. Haikal	BB	MB	BB	BB	BB
12	M.y. Ghazy Ghaliby	MB	MB	BB	BB	BB
13	Nurul Hidayah	BB	BB	MB	BB	BB
14	Nurul Mahmudi	MB	BB	BB	BB	BB
15	Reno Alfaredo	BB	BB	MB	BB	BB
16	Selly Okta. A	MB	MB	BB	BB	BB
17	Dicky Ardiansyah	BB	MB	BB	BB	BB
18	Abi	MB	MB	BB	MB	BB

<sup>27</sup>Ni ketut suarni, *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*. Singaraja indonesia. E-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini vol.2 No 1(2014), hal. 5

*Sumber : TK Observasi PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan, Tanggal 1 Februari 2021 :<sup>28</sup>*

Keterangan:

1. Mampu Mengenal Bentuk Geometri
2. Mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna
3. Mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran
4. Mampu memahami dan menghitung angka minimal 1-10

Keterangan Penilaian :

1. BB: Belum Berkembang (1)
2. MB: Mulai Berkembang (2)
3. BSH: Berkembang Sesuai Harapan (3)
4. BSB: Berkembang Sangat Baik(4)

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa 18 anak, 16 anak mendapat Belum Berkembang, 2 Anak MB, Akan di Kembangkan Menjadi 13 BSB yang Berkembang Sangat Baik.

Dari tabel diatas dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 di PIAUD Karti II Jati Mulyo Lampung Selatan. menunjukkan hasil sebagai berikut, anak yang masih tergolong belum berkembang (BB) ada 16 anak dengan presentase 100%, dan yang tergolong mulai berkembang (MB) ada 2 anak dengan presentase 12,5%. Dan 0 anak yang belum tergolong berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 0%. Sedangkan yang berkembang sangat baik (BSB) 0 anak dengan presentase 0%.

Dari tabel di atas di jelaskan walaupun kegiatan perkembangan kognitif ini sudah di terapkan dalam kegiatan pembelajaran namun hasil yang di capai belum maksimal. Hal itu disebabkan karena terbatasnya media yang digunakan dan juga anak merasa bosan dengan pembelajaran karena guru menjelaskan menggunakan metode ceramah dan terfokus pada buku paket. Oleh karena itu untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini , peneliti menggunakan penerapan permainan puzzle geometri, Karena melalui permainan permainan puzzle geometri ini anak dapat bermain sambil belajar.

Berdasarkan prasurey di atas bahwa dari 18 orang anak yang di amati dan dari indikator yang akan di capai menunjukan bahwa ada beberapa anak yang perkembangan

---

<sup>28</sup> Prasurey Di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan. Tabel perkembangan Kognitif anak kelas B2, 1 februari 2021

kognitif dalam mengenal bentuk geometri anak belum berkembang sangat baik. Mengingat pentingnya mengembangkan kognitif anak maka penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian ilmiah dengan judul “Penerapan Permainan Puzzle Geometri Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan”.

### **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak belum berkembang secara optimal atau sangat baik
2. Anak kurang tertarik pada pembelajaran di karenakan media untuk pembelajaran kognitif yang sangat terbatas dan kurang bervariasi
3. Pembelajaran dominan terhadap guru karena hanya menjelaskan di depan saja
4. Anak merasakan bosan dalam belajar karena guru terfokus pada buku paket

### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui permainan puzzle geometri khusus di lakukan di kelas B2 PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan Penelitian ini di batasi pada usia 5-6 tahun
2. Penelitian ini di lakukan di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka masalah yang dapat di rumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah Penerapan Permainan Puzzle Geometri dapat Mengembangkan Kognitif Anak di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan ?”.

### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kognitif anak usia dini melalui Permainan Puzzle Geometri di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.

### **G. Manfaat penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

## 1. Secara teoritis

Manfaat secara teoritis pengamatan ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang penerapan permainan puzzle geometri terhadap perkembangan kognitif anak di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan. Selain itu juga sebagai acuan guru dalam melaksanakan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru: memberikan inovasi yang baru agar guru mampu mengelolah pembelajaran menggunakan media yang mampu meningkatkan 6 aspek perkembangan anak dengan tidak membosankan dan menarik perhatian mereka untuk terus belajar
- b. Bagi anak: anak akan memperoleh pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan serta mampu mengembangkan kognitif anak selanjutnya melalui media puzzle geometri
- c. Bagi sekolah : hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan yang positif kepada penyelenggara TK dan semoga dapat diaplikasikan serta di kembangkan oleh sekolah

## H. Penelitian Relevan

1. Amanda, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Al-Hidayah Desa Tanah Merah Kecamatan Tanah Merah Kabupaten Indragiri Hilir Tahun 2018. Dengan Judul “Pengaruh Bermain Puzzle Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Hidayah”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan adanya pengaruh pada kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun dalam mengenal bentuk geometri setelah bermain puzzle geometri di PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah. Persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang di lakukan oleh Amanda, yaitu perbedaan penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitiaannya adalah eksperimen guna mencari pengaruh bermain puuzle terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin di ketahui. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang di lakukan Amanda sama-sama bermain puzzle geometri dan meneliti kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.<sup>29</sup>
2. Risqi Wahyu Ningtyas, PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya 2016. Dengan judul “ Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Kelompok B”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan media puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok B di TK Sachorosa Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang di lakukan oleh Risqi Wahyu Ningtyas, yaitu jenis penelitian yang digunakan Pre Experimental design, disebut Pre Experimental design karena desain ini

---

<sup>29</sup> Amanda, *Pengaruh Bermain Puzzle Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Hidayah*. Instructional Development Journal (IDJ), Vol.1, No.1, 2018, hal 17

belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Sedangkan persamaan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan media puzzle dalam meneliti kemampuan mengenal bentuk geometri anak.<sup>30</sup>

3. Ni Komang Ayu Sri Lestari, Gede Raga, Gde Wawan Sudatha. Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Ganesha Tahun 2014. Dengan judul “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bilangan”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan bilangan setelah dilakukan penerapan metode bermain. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh, Ni Komang Ayu Sri Lestari, Gede Raga, Gde Wawan Sudatha. Yaitu perbedaan penelitian ini, Desain yang digunakan dalam penelitiannya adalah Pre experimental dengan jenis penelitian one group pre-post test. Dan juga media yang digunakan yaitu permainan puzzle biasa tidak dimodifikasi. Sedangkan kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Ni Komang Ayu Sri Lestari, Gede Raga, Gde Wawan Sudatha yaitu teknik pengumpulan data yaitu menyeleksi sampel (anak) dengan berpedoman pada kriteria penelitian yang ditentukan.<sup>31</sup>
4. Elan, Dindin Abdul Muiz L, Feranis. Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UPI kampus Tasikmalaya Tahun 2017. Dengan judul “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri hal ini ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu pada siklus I, nilai tertinggi 5 dan nilai terendah 2,6 dan pada siklus ke II, nilai tertinggi 6 dan nilai terendah 4 sedangkan pada siklus III, mengalami perubahan yang sangat tinggi nilai tertinggi 7 dan nilai terendah 5. Dilihat dari setiap siklusnya terlihat terjadi peningkatan kemampuan pembelajaran geometri pada anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elan, Dindin Abdul Muiz L, Feranis yaitu penelitiannya hanya terfokus pada peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Sedangkan kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Dindin Abdul Muiz L, Feranis yaitu, penggunaan media fuzzle dan jenis penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.<sup>32</sup>
5. Wulan diana, mahasiswa DIII Kebidanan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Artha Bodhi Iswara, Surabaya, Indonesia tahun 2019. Dengan judul “Bermain Puzzle Meningkatkan

---

<sup>30</sup> Risqi Wahyu Ningtyas, *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Kelompok B*. Jurnal Paud Teratai, Vol.5 NO.2, 2016, hal 3

<sup>31</sup> Ni Komang Ayu Sri Lestari, Gede Raga, dkk, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengenalan Bilangan*, e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2, NO.1, (2014), hal,8-9

<sup>32</sup> Elan, Dindin Abdul Muiz, dkk, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1, No.1, (2017), hal 72-73



Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun)”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hampir seluruh anak di PAUD Garuda Surabaya, memiliki perkembangan kognitif yang baik (90,0%) setelah di berikan permainan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Wulan dianayaitu penelitiannya menggunakan puzzle angka dan hanya terfokus dengan meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan bilangan saja. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu Wulan diana yaitu jenis penelitian yang digunakan sama-sama Penelitian Tindakan Kelas dan sama-sama menggunakan metode bermain.<sup>33</sup>

## I. Sistematika Penulisan

Agar skripsi ini mudah di pahami, maka penulis menyusun skripsi ini menjadi beberapa bab dengan sistematika penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi yang berjudul “ Penerapan Permainan Puzzle Geometri Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan”.

Bagian awal terdiri dari sampul depan/cover, halaman sampul, halaman abstrak, halaman orinalitas, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, riwayat hidup, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar diagram, dan lampiran. Bagian inti terdiri dari BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V, dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I, Pendahuluan yang terdiri atas: Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penelitian Relavan, Sistematika Penulisan.

BAB II, Landasan Teori, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Tindakan

BAB III, Metode Penelitian yang di gunakan peneliti

BAB IV, Hasil Penelitian Dan Pembahasan temuan penelitian

BAB V, Penutup yang terdiri atas: Simpulan, rekomendasi.

---

<sup>33</sup> Wulan diana, *Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun)*, Adi Husada Nursing Journal, Vol.5, No.2, (2019), h,12-14

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan Penelitian yang di lakukan dapat di tarik kesimpulan, Penerapan Permainan Puzzle Geometri dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak kelompok B2 PAUD Kartini II Jati Mulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan di katakan berhasil 93,75% dengan nilai rata-rata 72,75. Kegiatan yang telah direncanakan dalam RPPH dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran lebih menyenangkan dengan menerapkan permainan puzzle geometri. Begitu pula dengan respon anak-anak dalam mengikuti pembelajaran semangat ingin bermain, anak sangat antusias dan bersemangat hal ini terbukti dari hasil analisis data yang menyatakan bahwa penerapan permainan puzzle geometri mampu mengembangkan kognitif anak.

Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak sebelum tindakan dapat di simpulkan dari hasil nilai prasiklus siswa bahwasannya anak yang masih tergolong Belum Berkembang (BB) ada 16 anak dengan persentase 100% dan yang tergolong mulai berkembang (MB) 2 anak dengan persentase 12,5%. Sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 0 dengan persentase 0% dan yang berkembang sangat baik (BSB) 0 anak dengan persentase%. Hal ini menunjukkan kemampuan perkembangan kognitif anak <80. Persentase ketuntasan nilai perkembangan kognitif anak yaitu 0% dengan nilai rata-rata 42,2. Belum ada yang mencapai pada pada kategori berkembang sangat baik 0% (BSB).

Perkembangan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak siklus I anak yang masih tergolong belum berkembang (BB) ada 9 anak dengan presentase 56,25%, dan yang tergolong mulai berkembang (MB) ada 3 anak dengan presentase 18,75%. Dan 4 tergolong berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 25 %. Sedangkan yang berkembang sangat baik (BSB) 2 anak dengan presentase 12,5%. Dengan nilai rata-rata 57,7, persentase ketuntasan belajar 37,5%.

Perkembangan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak siklus II kategori anak yang masih tergolong belum berkembang (BB) ada 0 anak dengan persentase 0% dan yang tergolong mulai berkembang 3 anak dengan persentase 18,75%, anak yang tergolong berkembang sesuai harapan 9 anak dengan persentase 56,25% dan anak yang sudah berkembang sangat baik 6 anak dengan persentase 37,5%. Apabila perkembangan kemampuan kognitif anak di konversikan berkembang sesuai



harapan dan berkembang sangat baik mangka ketuntasan anak pada siklus II, 15 anak dengan rata-rata 72,75 dan persentase ketuntasan belajar 93,75%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan puzzle geometri yang di terapkan dalam penelitian dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 57,7 dengan persentase 37,5%, pada siklus II nilai rata-rata siswa 72,75 dengan persentase 93,75% hal itu dapat disimpulkan bahwasannya penerapan permainan puzzle geometri dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri.

## **B. Rekomendasi**

Dengan adanya penelitian mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui penerapan permainan puzzle geometri di harapkan bisa di jadikan motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk menambah media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.



## DAFTAR RUJUKAN

- Ade holis. *Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol 09, No 01. (2016). hal 23
- Ahmat susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Permana media group, (2012), hal 59-60
- Amanda. *Pengaruh Permainan Puzzle Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Hidayah*. Desa Tanah Merah Kabupaten Indragiri Hilir. Instructional Development Journal (IDJ), Vol.1, No.1 (2018), hal. 5
- Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Kencana. (2011). Hal, 51-52
- Arini Mayan Fa'uni. *Permainan Geometri Dapat Meningkatkan Kemampuan Matematika Sederhana Pada Anak Kelompok A RA Al-Islam Kadipiro Sambirejo Sragen*. 2014. hal 2
- Aris Priyanto, *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. Yogyakarta. Jurnal Ilmiah Guru " COPE" , Vol 1, No 2 (2014), hal. 42
- Aulia Maulida Yusuf. "Strategi guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini melalui permainan balok di RA Akhlakul karimah darul aman kota bumi lampung utara". Fakultas tarbiyah dan keguruan universitas negeri raden intan lampung. (2017), hal 5
- Ayu Astuti & Jasper. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan*. Medan Sumatera Utara. Jurnal Usia Dini , Vol 5, No 2 (2019), hal. 2
- Dasrun Hidayat. *Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut*. Bandung. Jurnal Academica Fisif Untad, Vol 05, No 02. (2013). hal 4
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahnya*, Semarang: Toha Putra, 2007, hal. 178
- Desy Ayu Fitriana. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Semarang. 2019, hal. 12
- Dianne E. Papalia, *Human Development (psikologi Perkembangan)*, Jakarta: Kencana, 2010, hal. 323
- Dr. Sigit Purnama, M.Pd, Hardiyati Pratiwi, M.Pd, Prima Suci Rohmadheny, M.Pd. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, (2020), hal 108-109
- Fatimah Ilda. *Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Intelektualitas, Vol 3, No, 1. (2015), hal 32
- Fitri, Dina dkk. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle Lantai Di Paud Nurul Hidayah*. Banda Aceh : Indonesia. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Vol 4, No 1, (2019), hal 23
- Eka Yuni Puspita Dewi. *Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini*. Universitas Pahlawan Teuaku Tambusuai, Indonesia. Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER). Vol.1, No.1, (2019), hal 32-45
- Elan, Dindin Abdul Muiz, dkk, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1, No.1, (2017), hal 72-73

- Hasil wawancara dengan Kelas B2 di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan , Tanggal 2 Februari 2021
- Jhon W. Santrock , *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta:Erlangga, 2017) hal.28
- Jp. Chaplin. *Kamus Lengkap Psikologi (Terjemahan)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006. hal, 90
- Kemendiknas. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14*, Jakarta: Depdiknas, hal. 2
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Pendidik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal.128.
- Latif, Mukhtar, *Orientasi Baru Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Grup), 2013, hal 3
- Lexy J. Moelong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung:Rosdakarya, 2010), hal.52
- Lathipah dan Shinta Agung. *Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak usia 5-6 Tahun*. Sekolah Tinggi Agama Islam Bani Aceh Jakarta. JECE (journal of Early Childhood Education).Vol.1,No.2,(2019), hal 46-52
- Maat Javis. *Teori-teori Psikologi*, Cet.X, Bandung :Nusa Media,(2011),hal 142
- Martini Jamaris. *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen dan Penanggulangannya*, Jakarta: Penamas Murni,2009. hal 247-248
- Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing, 2015, hal.72
- Maulida Saras Soeprijitno, *Pengaruh Mind Mapping Board Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B”*, Jurnal PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, hal.1
- Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta:Universitas Terbuka, 2008, hal.4
- Muhammad Busyro Karim. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura. Jurnal PGPAUD Trunojoyo, Vol 1, No 2, 2014, Hal,3
- Masitoh & Siti Aisyah. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.2009, hal 6
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. Jakarta:Logos Wacana Ilmu.(2005).hal 21
- Muhibin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung:Remaja Rosdakarya, (2010), hal 41
- Mulyani Sumarni. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Universitas Terbuka , 2011. hal, 3
- Mulyasa. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung :PT.Remaja Rosdakarya, 2010). Hal 10
- Ni ketut suarni, *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*. Singaraja indonesia. E-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini vol.2 No 1(2014), hal. 5
- Ni Komang Ayu Sri Lestari, Gede Raga, dkk, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengenalan Bilangan*, e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Genesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2, N0.1, (2014), hal,8-9

- Nilawati Taduddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*, Depok: Harya Media. 2014, hal 139
- Nola & Debby ,dkk. *Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang. Sumatra Barat*. Jurnal Pembangunan dan Pendidikan :Fondasi dan Aplikasi, Vol 7,No 1,(2019),hal, 2
- Nurfalina. *Upaya Meningkatkan Pegenalan Bentuk Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Muslimat*. Jurnal Ilmiah Dikdaya.Vol 9,No 1.2017, hal,2
- Observasi,PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan , Tanggal 1 Februari 2021
- Observasi Pertemuan I Siklus I Pada Tanggal 23 Maret 2021 pukul 08.00 WIB
- II Siklus I Pada Tanggal 25 Maret 2021 pukul 08.00 WIB
- III Siklus I Pada Tanggal 27 Maret 2021 pukul 08.00 WIB
- I Siklus II Pada Tanggal 30 Maret 2021 pukul 08.00 WIB
- II-Siklus II Pada Tanggal 1 April 2021 pukul 08.00 WIB
- III Siklus II Pada Tanggal 3 April 2021 pukul 08.00 WIB
- Padlia, Anni, *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Balok Angka Di Taman Kanak-Kanak Al-Fallah Bandar Pasaman Barat*, Jurnal Pesona PAUD, Vol. 1, No.1, 2012, hal 3
- Permendikbud.Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.137 tahun 2009. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD,2014
- Prasurvey Di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan. Tabel perkembangan Kognitif anak kelas B2, 1 februari 2021
- Raodatul Jannah. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*. Jogjakarta : Diva Press.2009.hal 32
- Ratna pangastuti. *Media Puzzle Untuk Mengenal Bentuk Geometri*. Journal Of Early Childhood Education And Development,Vol11,No 1.(2019) hal,3
- Ratna Sari Dwi Chandra. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah*.Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 01,No 01.(2019) hal,4
- Ratna Wilis Dahar. *Theories Belajar dan Pembelajaran*, Cet.V Jakarta : Erlangga, (2011), hal 34
- Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di Paud Habibul Ummi II*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, SPEKTRUM PLS, Vol. 1, No. 1, 2013, hal.6
- Risqi Wahyu Ningtyas, *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Kelompok B*. Juurnal Paud Teratai, Vol.5 N0.2, 2016, hal 3
- Ridwan Abdullah Sani, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Tanggerang : Tsmart Printing, 2017),h.24

- Rita Eka Izzaty, Saiti Partini Suardiman dkk. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta :UNY Press. (2008). Hal 34-35
- Rofidatul Ilmah. *Penerapan Media Game Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 Dalam Mengenal Bilangan di Tk Dharma Wanita Grenden Puger Kabupaten Jember*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. 2016. Hal18-19
- Sadiman. Arief S, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2005, hal.6
- Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*, (Jakarta :PT Bumi Aksara, 2015), hal 7.
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 99
- , *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*,(Jakarta:Rineka Cipta,2005), hal.110
- Suejono Trimo, *Pengantar Ilmu Dokumentasi*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 1987), hal.1
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal.224
- , *Metode Penelitian Pendidikan*,(Bandung:Alfabeta,2012), hal.52
- Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research*, (Yogyakarta : Andi Press,2004). Hal 136
- Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas Beserta Sistematika Proposal dan Laporannya*. (Jakarta: Bina Aksara, 2006). Hal 11
- Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*,(Yogyakarta: Pedagogia), 2010, hal 10
- Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, hal 10
- Tim Pendoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: BP Cipta Jaya.(2010). Hal 312
- Tim Penerbit, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, (Departemen Agama RI : Diponegoro,2005),hal.478
- Team Penyusun Kamus Pusat Pembina dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ,Jakarta: Balai Pustaka,(2000),hal 553
- Universitas Terbuka. Wasik, Barbara A. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta : Indeks. (2008). Hal 399
- Uswatun Hasanah, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung*, Institut Agama Islam Negri Metro Lampung. Jurnal Pendidikan Anak. Vol.5, No.1, 2019, hal 24
- Wahyu dan Damayanti. *Program Pendidikan Untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta :Grasindo .(2005). hal 115
- Widya Ningsih, Zulfikar dan Devi Risma, “*The Efect Coking On Fun Geometry Ability In Children4-5 years* , Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 2, No 3. 2017.hal 5
- Wulan diana, *Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun)*, Adi Husada Nursing Journal, Vol.5, No.2, (2019), h,12-14



- Wulandari Retnanigrum, “*Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing* “. Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 3, No.2, 2016, hal 2
- Yasri Faj’riah Muhammad Ali dan Purwanti, “ *Pengenalan Bentuk Geometri dengan Media Balok Pada Anak, Jurnal Pendidikan* , Vol 5, No.4, 2017. Hal 14
- Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks Permata Putri Media,2009, hal. 6

