UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI TK MASYTHOH AS-SALAM DESA LUMBAN DOLOK KECAMATAN SIABU KABUPATEN MANDAILING NATAL

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

MUHIMMAH
NIM: 1920600014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024

UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI TK MASYTHOH AS-SALAM DESA LUMBAN DOLOK KECAMATAN SIABU KABUPATEN MANDAILING NATAL

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

MUHIMMAH
NIM: 1920600014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024

UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI TK MASYTHOH AS-SALAM DESA LUMBAN DOLOK KECAMATAN SIABU KABUPATEN MANDAILING NATAL

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

MUHIMMAH
NIM: 1920600014

PEMBIMBING I	PEMBIMBING II
Syafrilianto, M.Pd.	**Sakinah Siregar, M.Pd.**
NIP 198704022018011001	**NIP 199301052020122010**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

2024

Hal : Skripsi
a.n. Muhimmah

Padangsidimpuan, 25 November 2024
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidimpuan di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Muhimmah yang berjudul: "Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan *Puzzle* di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I	PEMBIMBING II
Syafrilianto, M.Pd.	Sakinah Siregar, M.Pd.
NIP 198704022018011001	NIP 199301052020122010

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	MUHIMMAH
NIM	:	1920600014
Fakultas/Jurusan	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PIAUD
Judul Skripsi	:	**Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle di Tk Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 02 Agustus 2024
Saya yang menyatakan,

MUHIMMAH
NIM. 1920600014

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	MUHIMMAH
NIM	:	1920600014
Jurusan	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya	:	Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Noneksklusif Padangsidimpuan atas karya ilmiah Saya yang berjudul **"Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle di Tk Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 02 Agustus 2024

Yang menyatakan

MUHIMMAH

NIM. 1920600014

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama	:	Muhimmah
NIM	:	1920600014
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan *Puzzle* di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

Ketua

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001

Sekretaris

Agung Kaisar Siregar, M.Pd.
NIDN. 2008099105

Anggota

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

Agung Kaisar Siregar, M.Pd.
NIDN. 2008099105

Dina Khairiah, M.Pd.
NIP. 19951004 202321 2 032

Sakinah Siregar, M.Pd.
NIP. 19930105 202012 2 010

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah	
Di	: Ruang Ujian Munaqasah Prodi PIAUD
Tanggal	: 25 November 2024
Pukul	: 14.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai	: 80/A
Indesk Prediksi Kumulatif	:Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

dul Skripsi	:	Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan *Puzzle* Di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal
ma	:	Muhimmah
M	:	1920600014
kultas/Prodi	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PIAUD

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh lar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidimpuan, Januari 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Delya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABTSRAK

Nama	**:**	**Muhimmah**
Nim	**:**	**19 206 00014**
Fakultas/Jurusan	**:**	**Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Judul Skripsi	**:**	**Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan *Puzzle* Di Tk Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan anak-anak dalam pengenalan geometri. Anak masih kebingungan dalam menyebutkan bentuk segi empat, lingkaran, dan segitiga saat anak mengamati benda-benda sekitar seperti bentuk bola, bentuk buku, dan bentuk meja. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan puzzle dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus terdapat 2 pertemuan dan dalam setiap pertemuan terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengematan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Subjek penelitian ini adalah anak di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok yang berjumlah 15 anak. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor pada pra siklus yaitu 57,78 dengan kategori mulai berkembang. Pada siklus I pertemuan I meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 67,3 dengan katergori berkembang sesuai harapan dan pada pertemuan II memperoleh nilai rata-rata 70,22 dengan kategori berkembang sesuai harapan. Pada Siklus II lebih meningkat dengan nilai rata-rata yaitu 78,67 dengan kategori berkembang sesuai harapan pada pertemuan I, sedangkan pada pertemuan II memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,33 dengan kategori berkembanga sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

Kata Kunci : Pengenalan Bentuk Geometri, Permainan Puzzle.

ABTRACT

Name	**:**	**Muhimmah**
Nim	**:**	**19 206 00014**
Department	**:**	**Early Childhood Islamic Education**
Title	**:**	**Efforts to Improve the Introduction of Geometric Shapes through Puzzle Games at TK Masythoh As-Salam, Lumban Dolok Village, Siabu District, Mandailing Natal Regency**

The background of this research is the low ability of children in geometry recognition. Children are still confused in mentioning the shapes of squares, circles, and triangles when children observe surrounding objects such as the shape of a ball, the shape of a book, and the shape of a table. The purpose of this study is to find out whether puzzle games can improve the recognition of geometric shapes in TK Masythoh As-Salam, Lumban Dolok Village, Siabu District, Mandailing Natal Regency. This type of research is classroom action research. This research was carried out with 2 cycles, each cycle had 2 meetings and in each meeting there were 4 stages, namely planning, action, observation and reflection. The data collection technique is carried out by observation and tests. The subject of this study is 15 children at TK Masythoh As-Salam, Lumban Dolok Village. Data analysis techniques use qualitative and quantitative analysis. The results of the study showed that the average score in the pre-cycle was 57.78 with the category starting to develop. In the first cycle, the first meeting increased with an average score of 67.3 with the category of developing as expected and in the second meeting obtained an average score of 70.22 with the category of developing as expected. In Cycle II, it increased with an average score of 78.67 with the category of developing as expected in the first meeting, while in the second meeting obtained an average score of 85.33 with the category of developing very well. This shows that puzzle games can increase children's recognition of geometric shapes in TK Masythoh As-Salam, Lumban Dolok, Siabu District, Mandailing Natal Regency.

Keywords : Introduction to Geometric Shapes, Puzzle Games

تجريد

الاسم : محمّة

رقم القيد : ١٩٢٠٦٠٠٠١٤

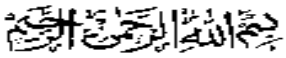
القسم : التربية الإسلامية للطفولة المبكرة

الموضوع : جهود لتحسين تعارف الأشكال الهندسية بألعاب لغز في روضة مصيطة السلام لومبان دولوك مركزية سيابو منطقة مانديلينج ناتال

أما خلفية هذا البحث فهي انخفاض قدرة الأطفال على التعرف على الهندسة. لا يزال الأطفال في حيرة من أمرهم في ذكر أشكال المربعات والدوائر والمثلثات عندما يلاحظ الأطفال الأشياء المحيطة مثل شكل الكرة وشكل الكتاب وشكل الطاولة. الغرض من هذا البحث هو لمعرفة ما إذا كانت تحسين التعرف على الأشكال الهندسية بألعاب لغز في روضة مصيطة السلام لومبان دولوك، مركزية سيابو منطقة مانديلينج ناتال. هذا النوع من البحث هو البحث الإجرائي في الفصل الدراسي. تم إجراء هذا البحث مع دورتين، كل دورة كان لها اجتماعان وفي كل اجتماع كانت هناك ٤ مراحل، وهي التخطيط والعمل والتفكير والتفكير. يتم تنفيذ تقنية جمع البيانات عن طريق الملاحظة والاختبارات. موضوع هذه الدراسة هو ١٥ طفلا في روضة مصيطة السلام لومبان دولوك. تستخدم تقنيات تحليل البيانات التحليل النوعي والكمي. أما نتائج هذا البحث أن متوسط الدرجات في الدورة التمهيدية كان ٥٧.٧٨ مع بدء تطور الفئة. في الدورة الأولى، زاد الاجتماع الأول بمتوسط درجة ٦٧.٣ مع فئة النامية بالمتوقع وفي الاجتماع الثاني حصل على متوسط درجة ٧٠.٢٢ مع فئة النامية بالمتوقع. في الدورة الثانية، زادت بمتوسط درجة ٧٨.٦٧ مع فئة النامية بال متوقع في الاجتماع الأول، بينما في الاجتماع الثاني حصلت على متوسط درجة ٨٥.٣٣ مع فئة التطور بشكل جيد. هذا يدل على أن ألعاب لغز تستطيع لتحسين تعرف الأطفال على الأشكال الهندسية في روضة مصيطة السلام لومبان دولوك مركزية سيابو منطقة مانديلينج ناتال.

كلمات المفتاحية: تعارف الأشكال الهندسية, ألعاب لغز

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan ilmu pengetahuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan kepada jalan yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul: "**Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan *Puzzle* Di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal."**

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Tidak terlepas dari berkat bantuan dan motivasi yang tidak ternilai dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat peneliti selesaikan. Penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya dan rasa hormat kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.P.d, selaku Pembimbing I sekaligus dan Ibu Liah Rosdiani Nasution., M.A., selaku Pembimbing II, yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun Skripsi ini.

2. Bapak Dr. H. Muhammad darwis dasopang, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, dan Wakil Rektor I, II, dan III.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda M. Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Bapak Kepala Perpustakaan dan seluruh pegawai Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah membantu peneliti dalam mengadakan buku-buku penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen, Staf dan Pegawai, serta seluruh Civitas Akademika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama dalam perkuliahan.
6. Kepada ayahanda tercinta (Jamasrin Pasaribu) dan Ibunda tercinta (Roslia Tumanggor, S.Pd), kakak tercinta (Roma Uli Pasaribu, Novia Puspita Rambe, dan Seri Anni Nasution), abang tercinta (Joi Isran Pasaribu, Muhammad Ridwan Pasaribu, Sultan Pasaribu, Minsar Efendi Hasibuan) dan seluruh keluarga. Atas do'a tanpa henti, atas cinta dan kasih sayang yang begitu dalam tiada bertepi, atas budi dan pengorbanan yang tak terbeli, atas motivasi tanpa pamrih serta dukungan do'a dan material yang tiada henti semua demi kesuksesan dan kebahagian penulis. Serta yang telah memberikan motivasi

dengan dorongan dan kasih sayang kepada penulis untuk menyelesaikan tugas sarjana ini.

7. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan yang selalu senantiasa membantu saya, sahabat saya yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Serta rekan-rekan mahasiswa khususnya Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2019 yang juga turut memberi dorongan dan sarana kepada penulis, baik berupa diskusi maupun bantuan buku-buku, yang berkaitan dengan penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada kakak-kakak dan adik-adik kos beserta teman-teman yang selalu memberikan semangat kepada peneliti dalam mencapai gelar.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdo'a dan berserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT. Selain dari itu penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca. Amin

Padangsidimpuan, 29 Agustus 2024
Penulis

Muhimmah
NIM. 192060001

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN JUDUL
PENGESAHAN
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI
DEWA PENGUJI SIDANG
PENGESAHAN DEKAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 7
D. Batasan Istilah 7
E. Rumusan Masalah 9
F. Tujuan Penelitian 9
G. Manfaat Penelitian 9
H. Indikator Keberhasilan 10
I. Sistematika Pembahasan 10

BAB II LANDASAN TEORI 12
A. Kerangka Teori 12
1. Pengenalan bentuk geometri 12
a. Pengertian bentuk geometri 12
b. Tahap pengenalan bentuk geometri 14
c. Indikator pengenalan bentuk geometri 15
d. Geometri pada anak usia 5-6 tahun 16
2. Permainan *puzzle* 18
a. Pengertian Permainan *puzzle* 18
b. Langkah-langkah Permainan *puzzle* 20
c. Manfaat Permainan *puzzle* 21
B. Penelitian Yang Relevan 23
C. Kerangka Berfikir 26

D. Hipotesis Tindakan 28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 29
A. Lokasi dan Waktu Penelitian 29
B. Jenis dan Metode Penelitian 30
C. Subjek Penelitian.....31
D. Sumber Data.....31
E. Prosedur Penelitian.....32
F. Teknik Pengumpulan Data 36
G. Instrumen Penelitian.....37
H. Tekhnik Analisis Data.....37

BAB IV HASIL PENELITIAN.....41
A. Deskripsi Data Hasil temuan.....41
1. Pra Siklus.....41
2. Siklus I.....42
3. Siklus II 49
B. Pembahasan.....57
C. Keterbatasan Penelitian 59

BAB V PENUTUP.....61
A. Kesimpulan 61
B. Saran 61

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 penelitian Relevan 23
Tabel 3.1 Agenda/Perencanaan Penyusunan Skripsi 29
Tabel 4.1 Perbandingan Ketuntasan Belajar Kasikal Pengenalan Bentuk Geometri Anak 57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir 27
Gambar 3.1. Model PTK Kurt Lewin 32

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang berlangsung secara terus menerus dan tak terputus dari generasi ke generasi yang diperuntukkan untuk setiap warga negara dalam membentuk karakter serta mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri anak melalui proses pembelajaran. Melalui pendidikan yang berkualitas, maka akan mampu untuk melahirkan generasi muda yang memiliki kompetensi yang dibutuhkan demi kamajuan dan kemandirian bangsa Indonesia di masa depan.[1] Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat termasuk teknologi informasi, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar. Fungsi belajar pun beralih dari hanya sekedar mewariskan budaya masa lalu menjadi rekontrusi budaya tersebut berdasarkan karakteristik anak.[2]

Tujuan pendidikan nasional merupakan tujuan pendidikan yang paling tinggi dalam hirarki tujuan-tujuan pendidikan yang ada, yang bersifat ideal dan umum. Menurut Undangundang No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan Nasional adalah untuk menciptaan manusia Indonesia yang beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap, mandiri dan memiliki rasa tanggung jawab

[1] Syafrilianto, "Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed: Suatu Pendekatan Pembelajaran Tematik di Mi/Sd," *Forum Paedagogik* 11, no. 01 (2019): 64.

[2] Asriana Harahap & Nurul Khafifah Harahap, "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Dirasatul Ibtidaiyah* 3, no. 2 (2023): 208.

kemasyarakatan dan kebangsaan.[3] Jelas dalam penjelasan diatas, bahwa tujuan pendidikan adalah hal yang sangat penting serta dalam prosesnya membutuhkan waktu yang sangat lama.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosional, maupun kecerdasan spiritual. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berusia 0-6 tahun yang sering disebut dengan *golden age* dan usia yang menjadi pondasi paling kokoh dalam membangun generasi masa depan.[4] Para ahli menyebutnya sebagai masa yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif sosioemosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh.[5]

Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya.[6] Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik. Usia anak usia dini merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, dan moral."

---

[3] Sulhan Efendi Hasibuan, Asriana Harahap, & Maisah Fitri Hrp, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar," *Dirasatul Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 98.

[4] Sakinah Siregar & Niken Farida, "Pencegahan Kekerasan pada Anak dalam Perspektif Islam Pasca Pendemi," *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2022): 253.

[5] Sakinah & Dewi Shara Dalimunthe, "Pentingnya Pendidikan pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.* 1, no. 1 (2022): 26.

[6] Aidil Saputra, "Pendidikan Anak Pada Usia Dini," *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2018): 194.

Adapun tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu mereka mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.[7] Pentingnya pedidikan bagi anak usia dini, karena saat itu awal dimulainya pembentukan mental dan karakter individu sebelum masuk sekolah pada tingkat pertama di Sekolah Dasar (SD).[8] Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah sekolah yang berpusat pada anak, sering disebut dengan prasekolah, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi anak.[9] Sehingga pada lembaga PAUD dituntut untuk menyediakan beberapa aspek kegiatan perkembangan seperti kognitif, bahasa, emosi, fisik dan motorik.

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus distimulasi adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat menyusun strategi secara kreatif, berpikir kritis.[10] Perkembangan kognitif juga didefenisikan sebagai tahap demi tahap perubahan kemampuan kognisi yang meliputi pikiran, daya ingat, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan. Kognitif yang berkembang tersebut juga dapat mewakili pemikiran, perhatian, pengamatan, bayangan, perkiraan, dan penilaian

---

[7] Irjus Indrawan Hadion Wijoyo, "*Pendidikan Anak Pra Sekolah*," 1 ed. (Purwokerto Selatan: Pena Persada, 2020), 31.

[8] Popon Nurhayati, dkk, "Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Metode Bercerita Di PAUD Darussalam Telagasari Kabupaten Karawang", *Peteka: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran,* 4, No. 3 (2021): 541.

[9] Sakinah Siregar, "Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Arafah Padangsidimpuan," *Jurnal Al Abyadh* 4, no. 2 (2021): 96.

[10] Nidaun Nabila Dinta Ismaya Kurinci, Sakinah Siregar, "Analisis Metode Pembelajaran Steam Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini Avalilable* 1, no. 1 (2022): 21.

seseorang terhadap lingkungannya.[11] Dalam perkembangan aspek kognitif terdapat beberarapa tahapan, diantaranya: tahap sensorimotor pada usia 0- 2 tahun, tahap pra-operasional pada usia 2-7 tahun, tahap konkret operasional pada usia 7-11 tahun dan tahap formal operasional terjadi pada usia 11-15 tahun.

Dalam perkembangan aspek kognitif banyak hal yang dapat dikembangkan, antara lain mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola, terutama dalam pengenalan bentuk geometri. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Dalam mengenal bentuk geometri, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis. Pada tahap anak usia dini sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak. Karena itulah, apabila guru menjelaskan materi diharapkan anak-anak mengenal hal-hal yang konkret berdasarkan pengalamannya.

Namun pada kenyatannya, berdasarkan hasil observasi awal peneliti di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam pengenalan geometri masih rendah. Anak masih kebingungan dalam menyebutkan bentuk segi empat, lingkaran, dan segitiga saat anak mengamati benda-benda sekitar seperti bentuk bola, bentuk buku, dan bentuk meja. Kemudian anak belum mampu membedakan bentuk-bentuk geometri yang terdapat di sekitar kelas, seperti anak

[11] Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 120.

tidak dapat membedakan bentuk bola dengan bentuk buku, bentuk papan tulis dengan jam, dan benda-benda di sekitar sekolah.[12]

Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor di antaranya: media yang digunakan untuk pembelajaran mengenal bentuk geometri masih terbatas, hanya menggunakan media yang dipajang di dinding serta media papan tulis. Selain itu, metode yang digunakan tidak bervariasi dan tidak menggunakan berbagai permainan. Pembelajaran yang dilakukan sangat monoton, dimana guru hanya berdiri di depan menjelaskan materi dan anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. Selanjutnya pendidik memberikan lembar kerja anak untuk dikerjakan oleh anak dengan menebalkan atau mewarnai gambar geometri. Kondisi ini membuat anak merasa bosan sehingga minat belajar anak dalam mengenal bentuk geometri menjadi kurang, serta anak tidak bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu anak mengenal dan membedakan bentuk-bentuk geometri, yaitu dengan permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya, anak akan merasa tertantang dan akan mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak

[12] Observasi Peneliti di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal, Pada Hari Senin, 22 Mei 2023, Pukul 10.00 Wib.

yang memainkannya. Permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Permainan *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.[13]

Puzzle memiliki berbagai jenis, mulai dari berbentuk binatang, anggota tubuh, buah-buahan dan *puzzle* berbentuk geometri. Salah satu jenis *puzzle* yaitu, *puzzle* berbentuk geometri. Permainan ini cocok digunakan untuk mengenalkan berbagai bentuk geometri kepada anak. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *puzzle* berbentuk geometri dapat meningkatkan pengenalan berbagai bentuk geometri, melatih konsentrasi, ketelitian dan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian: "**Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan *Puzzle* di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal."**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yaitu:

[13] Nurfalina, "Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Muslimat Tahun Ajaran 2016 / 2017," *Jurnal Illmiah Dikdaya* 9, no. 1 (2017): 198.

1. Pengenalan geometri anak masih lemah
2. Anak belum mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri
3. Anak merasa kesulitan dalam mengenal dan membedakan bentuk geometri
4. Media pembelajaran yang kurang memadai terutama dalam pembelajaran pengenalan bentuk geometri
5. Pembelajaran yang monoton, hanya menggunakan lembar kertas/kerja, misalnya menebalkan bentuk geometri dan mewarnai bentuk geometri.
6. Kurangnya minat belajar anak dalam pengenalan geometri

C. Batasan Masalah

Berdasarkan judul penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan pada penelitian ini pada "Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan *Puzzle* di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal".

D. Batasan Istilah

1. Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri

   Geometri adalah konsep bentuk-bentuk bangunan, dalam memami konsep geometri diawali dengan mengidentifikasi bentuk, mengamati bangunan dan memisahkan bentuk atau gambar yang meliputi persegi, segi Panjang, segitiga dan lingkaran.[14] Adapun bentuk geometri yang digunakan pada penelitian ini adalah bentuk segitiga, persegi dan lingkaran**.**

[14] Naili Sa'ida, "Pemahaman Konsep Geometri Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Berbasis STEAM," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 8, no. 1 (2021): 4, https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i1.9782.

2. Permainan *Puzzle*

Puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak, atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.[15] Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak dan anak belajar melalui bermain. Bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk, warna dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan-potongan lainnya dan akan terlatih anak memecahkan masalahnya. [16]

Dengan demikian, permainan *puzzle* merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik.[17] Masa anak usia dini merupakan masa keemasan (golden age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan, sekaligus masa yang kritis bagi kehidupan anak. Anak usia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun atau anak yang sudah masuk pada jenjang pendidikan taman kanak-kanak (TK).

---

[15] Herman Trimantara and Neni Mulya, "Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019): 28, https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553.

[16] Ayu Astuti Manurung & Jasper Simanjuntak, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T . A 2018 / 2019," *Jurnal Usia Dini* 5, no. 2 (2019): 4.

[17] Tatik Ariyanti, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak," *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2016): 50.

Dari beberapa istilah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah yang sesuai dengan judul penelitian yaitu Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan *Puzzle* Di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal .

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah Permainan *Puzzle* dapat Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal."

F. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah Permainan *Puzzle* dapat Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

   Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu, khususnya memberikan bantuan yang sangat berharga pada perkembangan kognitif anak. selain itu, dapat dijadikan sebagai media Pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam pengenalan bentuk geometri.

2. Manfaat Secara Praktis

   a. Bagi guru, sebagai referensi untuk mengembangkan Media Pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan pengenalan bentuk geometri.

   b. Bagi anak usia dini, dengan menerapkan permainan puzzel dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri dan menambah minat serta semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

   c. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi informasi untuk mengatasi masalah kesulitan dalam proses pembelajaran terutama dalam kemampuan kognitif siswa yaitu pengenalan bentuk geometri.

   d. Bagi si pembaca dan mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian untuk diteliti lebih lanjut dan mendalam.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan oleh kemampuan pengenalan bentuk geometri anak yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal 75. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% anak mencapai ketuntasan belajar atau mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan tersebut.

I. Sistematika Pembahasan

Berikut ini peneliti menyusun kerangka penelitian secara sistematis yang bertujuan untuk mempermudah penulisan skripsi dan memahaminya. Sistematika pembahasan terdiri dari tiga bab. Masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II berisikan landasan teori yang terdiri dari: kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis tindakan.

BAB III berisikan metodologi penelitian yang terdiri dari: lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, subjek penelitian, sumber data, prosedur penelitian, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV berisikan hasil Penelitian yang terdiri dari: deskripsi data hasil penelitian, pembahasan, keterbasan penelitian.

BAB V berisikan penutup yang terdiri dari: kesimpulan dan saran-saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Pengenalan Bentuk Geometri

a. Pengertian Pengenalan Bentuk Geometri

Geometri adalah konsep bentuk-bentuk bangunan, dalam memahami konsep geometri diawali dengan mengidentifikasi bentuk, mengamati bentuk dan memisahkan bentuk atau gambar yang meliputi persegi, segitiga dan lingkaran. Kemampuan mengenal bentuk geometri pada AUD meliputi kemampuan untuk menyebutkan bentuk, menunjukkan, dan mengelompokkan bentuk geometri di sekitar.[18]

Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.[19]

Kemampuan geometri yang dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan, serta mengelompokkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan apa yang ada

[18] Naili Sa'ida, "Pemahaman Konsep Geometri Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Berbasis Steam," Jurnal Pg-Paud Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini 8, No. 1 (2021): 4, Https://Doi.Org/10.21107/Pgpaudtrunojoyo.V8i1.9782.

[19] Nurfalina, "Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B Tk Muslimat Tahun Ajaran 2016 / 2017," Jurnal Illmiah Dikdaya 9, No. 1 (2017): 198.

disekitarnya. Bentuk-bentuk yang dikenalkan terlebih dahulu pada anak usia adalah benda yang ada disekitar anak, seperti persegi, lingkaran dan segitiga.

Dalam mengenalkan konsep geometri pada anak dimulai dengan mengenalkan bentuknya, mengamati bentuk-bentuk dari geometri tersebut, mencari benda di sekeliling yang berbentuk geometri dan mengklasifikasikan bentuknya. Gambar yang digunakan adalah gambar bentuk geometri yang meliputi segi empat, segitiga, dan lingkaran,. Kemampuan dasar pemahaman konsep geometri adalah belajar tentang konsep letak seperti konsep kanan, kiri, atas dan bawah.

Lestari menjelaskan bahwa mengenalkan 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 dimulai dari membangun konsep yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri.[20]

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengenalan bentuk geometri adalah proses mengenalkan bentuk-bentuk geometri melalui sebuah pengamatan dan melibatkan anak didik secara aktif dengan menghubungkan dengan pengalaman sehari-hari serta menggunakan benda-benda konkret ataupun manipulatif.

[20] Ayu Fajarwati and Wulan, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Cacaburange," *Pedagogika* 10, no. 2 (2020): 96.

b. Tahap Pengenalan Bentuk Geometri

Van Hiele mengemukakan terdapat 5 tahap pengenalan geometri yaitu:[21]

1) Tahap pengenalan. Pada tahap pengenalan anak mulai mengenal bentuk geometri secara keseluruhan dari bentuk segi tiga, segi empat, dan lingkaran. Pada tahan ini anak belum mengetahui adanya sifat-sifat dari masing-masing bentuk geometri.
2) Tahap penyelidikan. Penyelidikan berawal dari mengenal karakteristik bentuk-bentuk geometri yang telah mereka amati. Mereka juga mampu menyebutkan macam-macam bentuk.
3) Tahap menyusun. Pada tahap penyusunan anak mampu membuat kesimpulan terkait pemahamannya tentang bangun geometri, anak mampu mengelompokkan bentuk berdasarkan jenis dari bentuk geometri.
4) Tahap deduksi. Anak mampu memberikan kesimpulan dari hasil pengamatan yang dilakukan seperti menyimpulkan karakteristik dan sifat dari bentuk geometri.
5) Tahap akurasi. Anak memahami pentingnya memahami prinsip yang digunakan untuk mempelajari geometri dari benda-benda konkret.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat lima tahapan dalam pemahaman geometri yaitu, tahap pengenalan, penyelidikan, penyusunan, deduksi, dan akuarsi. Tahap pertama dalam mempelajari geometri adalah tahap pengenalan, setelah anak mengenal bentuk-bentuk

[21] Sa'ida, "Pemahaman Konsep Geometri Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Berbasis Steam," 5.

geometri anak dituntut untuk menyelidiki karakteristik bentuk dari geometri sehingga anak mampu membedakan bentuk-bentuk geometri. Pada tahap selanjutnya anak akan mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri dan anak akan mampu mempelajari geometri dari benda-benda yang konkret.

c. Indikator Pengenalan Bentuk Geometri

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), indikator tingkat pencapaian perkembangan dalam pengenalan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun meliputi:[22]

1) Menyebutkan bentuk geometri, dengan sub indikator sebagai berikut:
   a) Anak mampu menyebutkan bentuk segitiga
   b) Anak mampu menyebutkan bentuk persegi
   c) Anak mampu menyebutkan bentuk lingkaran
2) Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segiempat, segitiga), dengan sub indikator sebagai berikut:
   a) Anak dapat mengelompokkan bentuk segitiga
   b) Anak dapat mengelompokkan bentuk persegi
   c) Anak dapat mengelompokkan bentuk lingkaran
3) Membedakan bentuk geometri, dengan sub indikator sebagai berikut:
   a) Anak mampu membedakan antara bentuk segitiga dan persegi
   b) Anak mampu membedakan antara bentuk persegi dan lingkaran

[22] Annisa, "Peningkatan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Anak Dengan Permainan Media Smart Box Di Paud Kecamatan Padang Panjang Timur Kota Padang Panjang", *Skripsi*, (Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2018), 14, http://www.tfd.org.tw/opencms/english/about/background.html%0A

c) Anak mampu membedakan antara bentuk segitiga dan lingkaran

4) Membedakan ciri-ciri bentuk geometri, dengan sub indikator sebagai berikut:

a) Anak dapat menyebutkan perbedaan antara ciri-ciri segitiga dengan persegi

b) Anak dapat menyebutkan perbedaan antara ciri-ciri persegi dengan lingkaran

c) Anak dapat menyebutkan perbedaan antara ciri-ciri lingkaran dengan segitiga

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa pada penelitian ini pengenalan bentuk geometri yang diteliti adalah kemampuan anak dalam menyebutkan bentuk geometri, anak dapat mengelompokkan bentuk-bentuk geometri seperti bentuk lingkaran, persegi, dan segitiga, anak dapat membedakan bentuk geometri, serta anak dapat membedakan ciri-ciri bentuk geometri.

d. Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam mengenalkan konsep geometri pada anak usia dini dimulai dengan mengenalkan bentuknya, mengamati bentuk-bentuk dari geometri tersebut, mencari benda di sekeliling yang berbentuk geometri dan mengklasifikasikan bentuknya. Gambar yang digunakan adalah gambar bentuk geometri yang meliputi segi empat, segitiga, dan lingkaran,. Kemampuan dasar pemahaman konsep geometri adalah belajar tentang

konsep letak seperti konsep kanan, kiri, atas dan bawah.[23] Pentingnya mengenalkan bentuk geometri pada anak adalah agar anak mampu membedakan beberapa macam bentuk geometri yang dijumpai dalam kegiatan sehari-harinya, untuk kemampuannya dalam menyusun bentuk-bentuk geometri, serta agar dapat membedakan macam-macam bentuk geometri.

Adapun Kemampuan geometri yang dikembangkan pada anak usia dini, adalah:

1) Memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukuran
2) Mencocokan benda menurut warna, bentuk, dan ukuran
3) Membandingkan benda menurut ukuran besar, kecil, panjang, lebar, tinggi dan rendahnya
4) Mengukur benda secara sederhana
5) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi – rendah, dan panjang pendek
6) Menciptakan kepingan geometri
7) Menyebutkan benda -benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri
8) Mencontoh bentuk-bentuk geometri
9) Menyebut, menunjuk, dan mengelompokkan segi empat. 10) Menyusun menara dari delapan kubus
10) Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi

[23] Sa'ida, "Pemahaman Konsep Geometri Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Berbasis STEAM."

11) Meniru pola dengan empat kubus.[24]

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa geometri pada penelitian ini yaitu: segitiga, persegi, dan lingkaran.

2. Permainan *Puzzle*

a. Pengertian Permainan *Puzzle*

Puzzle adalah permainan yang dianjurkan untuk tumbuh kembang anak karena mampu merangsang perkembangan otak, khususnya otak kanan dan otak kiri. Permainan *Puzzle* adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. *Puzzle* merupakan permainan mencocokan dan material lain untuk mengajarkan seperti mengenal bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan dan mengelompokan.[25]

Puzzle merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh.[26] Masitoh berpendapat bahwa *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping supaya membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Permainan *Puzzle* ini mengandalkan insting atau kecerdasan.[27]

---

[24] Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAUD Bermutu* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), 47.

[25] M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan* (Jakarta: Kencana Pranadamedia Grup, 2017), 112.

[26] Inggried Claudia Muloke And Yolanda Bataha, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan," E-Jouenal Keperawatan 5, No. 1 (2017): 2.

[27] Ayu Manurung Manurung And Jasper Simanjuntak, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T . A 2018 / 2019," Jurnal Usia Dini 5, No. 2 (2019): 4.

Pada permainan ini, anak dilatih untuk mengingat sebuah bentuk gambar, kemudian menyusunnya kembali dengan tepat. Permainan dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Dengan permainan ini anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna.

Permainan *Puzzle* merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah.[28]

Alat permainan edukatif *Puzzle* ini dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan di masing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan *Puzzle*. Misalkan pada usia 2-3 tahun, potongan *Puzzle*nya tidak lebih 4 keping, usia 3-4 tahun potongan *Puzzle*nya tidak lebih dari 5 keping, untuk anak usia 4-5 tahun potongan *Puzzle* nya tidak lebih dari 6 keping dan 5-6 tahun tidak lebih dari dari 10 keping. [29]

Dalam hal tersebut, permainan *Puzzle* akan membantu anak untuk berlatih menyelesaikan sebuah masalah. *Puzzle* termasuk jenis permainan teka-teki. Saat anak bermain *Puzzle*, ia diminta untuk menyusun kembali semua potongan *Puzzle*. Sehingga membantu anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah.

---

[28] Yuli Astuti, "Cara Muda Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari-Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak (Yogyakarta: Flashbooks, 2016), 53.

[29] Herman Trimantara And Neni Mulya, "Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle," Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini 2, No. 1 (2019): 27, Https://Doi.Org/10.24042/Ajipaud.V2i1.4553.

b. Langkah-langkah Permainan *Puzzle*

Yuliani mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle* yaitu sebagai berikut:[30]

1) Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya
2) Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut
3) Mintalah anak untuk menyusunkan kembali kepingan-kepingan *puzzle*

Menurut Situmorang langkah-langkah bermain *Puzzle*, antara lain:

1) Guru menyiapkan media *Puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan media *Puzzle*
2) Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok
3) Guru membagi kerangka *Puzzle* pada anak
4) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *Puzzle*
5) Anak bersama guru membahas hasil kerja anak
6) Guru melakukan evaluasi atas materi atas materi yang disampaikan.

Dari langkah-langkah atau cara dalam bermain *puzzle* diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah atau cara dalam bermain *puzzle* adalah dengan menyiapkan media *puzzle*, membentuk kelompok, menjelaskan proses Permainan dan melalukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

[30] Rani Yuliani, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta: Laskar Askara, 2008), 43.

c. Manfaat Permainan *Puzzle*

Menurut Supartini ada 5 manfaat bermain *Puzzle* sebagai berikut:[31]

1) Melatih dan membantu keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain *Puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar, mencoba untuk memasang-masangkan bagian-bagian *Puzzle* tanpa petunjuk. Anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain *Puzzle* tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya supaya *Puzzle* dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian *Puzzle* harus disusunsecara hati-hati.

3) Meningkatkan keterampilan social

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *Puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi

[31] Gusti Noor Ermawati Et Al., "Pembuatan Dan Penerapan Mainan Edukasi (Puzzle) Untuk Stimulasi Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus Di Rsud Ulin Banjarmasin," Pusako: Jurnal Pengabdian Psikologi 01, No. 02 (2022): 48.

sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu, danberdiskusi satu sama lain.

Berikut beberapa manfaat lainnya dari penggunaan media *Puzzle*, di antaranya:[32]

1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *Puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah
2) Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *Puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *Puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh
3) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca
4) Melatih nalar, bermain *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimanaleak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika;
5) Melatih kesabaran, aktivitas bermain *Puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *Puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan
6) Melatih pengetahuan, bermain *Puzzle* memberikanpengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna danbentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alamsekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

[32] Heriansyah Syamsuddin, *Brain Game Untuk Balita* (Yogyakarta: Media Persindo, 2014), 78.

Dari penjelasan diatas penelitian simpulkan bahwa alat permainan edukatif *Puzzle* dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak dan salah satu aspek yang dapat dikembangkan adalah kemampuan kognitif.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Nama, Tahun Dan Universitas	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1	Nuraini, Tahun 2019, Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung[33]	Penerapan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa hasil perkembangan kognitif anak dalam kategori belum berkembang ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 7 anak (46%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (33%) dan berkembang sangat baik ada 3 anak (20%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan edukatif *puzzle*.	Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan permainan edukatif *puzzle* pada anak usia dini, Sedangkan perbedaanya adalah pada penelitian tersebut untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, dan pada penelitian ini untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak.
2	Febry Muthia Fatima, Tahun 2021, Skripsi,	Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada *pretest* diperoleh nilai rata-rata	Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan permainan terhadap

[33] Nuraini, "Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

	Universitas Muhammadiyah Makassar[34]	Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Ar Rahman Kab. Maros Kab. Maros	kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak yaitu 10,2 sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 17,9. Kemudian didukung pula dengan hasil perhitungan Z hitung yang diperoleh yaitu 3,4 dan Z tabel (1,645) maka diperoleh Z hitung (3,4) ≥ Z tabel (1,645) sehingga Ho ditolak dan H1 diterima artinya ada perbedaan penggunaan permainan *Puzzle* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK AR Rahman Kab. Maros.	kemampuan mengenal geometri pada anak, Sedangkan perbedaanya adalah penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kuantitafif, yaitu untuk mengetahui perbedaan penggunaan permainan *puzzle* terhadap kemampuan pengenalan geometri anak, dan pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah PTK yang bertujuan untuk meningkatkan pengenalan bentuk gemotri anak yang diberikan sebuah tindakan yaitu permainan *puzzle*.
3	Selpi Suriyanti Syamsul Bahri, 2021, Skripsi, Universitas muhammadiyah Makassar[35]	Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Visual Spasial Pada Anak Kelompok B Di Ra Al-Furqan Di	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *Puzzle* dapat mempengaruhi kemampuan visual spasial anak, yakni dapat dilihat pada hasil pretest nilai rata-rata hanya sebesar 26,7%	Adapun persamaannya adalah dalam pengunaan permainan *puzzle*, Sedangkan perbedaanya adalah penelitian tersebut pada penelitian tersebut menggunakan *puzzle*

[34] Febry Muthia Fatima, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Ar Rahman Kab. Maros Kab. Maros" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021).

[35] Selpi Suriyanti Syamsul Bahri, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Visual Spasial Pada Anak Kelompok B Di Ra Al-Furqan Di Kab. Gowa" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021).

		Kab. Gowa	sedangkan hasil post test setelah diterapkannya permainan *Puzzle* sebesar 53,3%	terhadap kemampuan visual anak, dan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak usia 5-6 tahun.
4.	Ayu Astuti Manurung dan Jasper Simanjuntak, Jurnal Usia Dini, tahun, Vol. 5, No 2, 2019.[36]	Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T.A 2018/2019	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis penelitian menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap kognitif anak yaitu dari hasil uji hipotesis thitung (5,69) > ttabel (1,701). Dengan demikian hipotesis H0 ditolak dan Ha diterima sehingga dapat dinyatakan : Ada Pengaruh Yang Signifikan Antara Permainan *Puzzle* Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019	Adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan permainan *puzzle*, Namun perbedaanya adalah pada penelitian tersebut menggunakan *puzzle* terhadap kognitif anak, dan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak usia 5-6 tahun
5.	Ayu Fajarwati & Wulan, Jurnal Ilmu Pendidikan,	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan anak dalam mengenal	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan kemampuan mengenal bentuk

[36] Ayu Astuti Manurung & Jasper Simanjuntak, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T . A 2018 / 2019, jurnal anak usia dini, 5, No, 2 (2019) "

	Vol. 10, No. 2, 2019.[37]	Geometri Melalui Permainan Cacaburange	bentuk geometri pada siklus I adalah 55,70 %. Rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus II adalah 84,66%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa presentase kemampuan geometri anak pada akhir siklus II mencapai prosentase 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan cacaburange dapat menngkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.	geometri pada anak usia dini, Namun perbedaanya adalah pada penelitian tersebut menggunakan permainan Caburange sedangkan pada penelitian ini menggunakan permainan *puzzle*.

C. Kerangka Berfikir

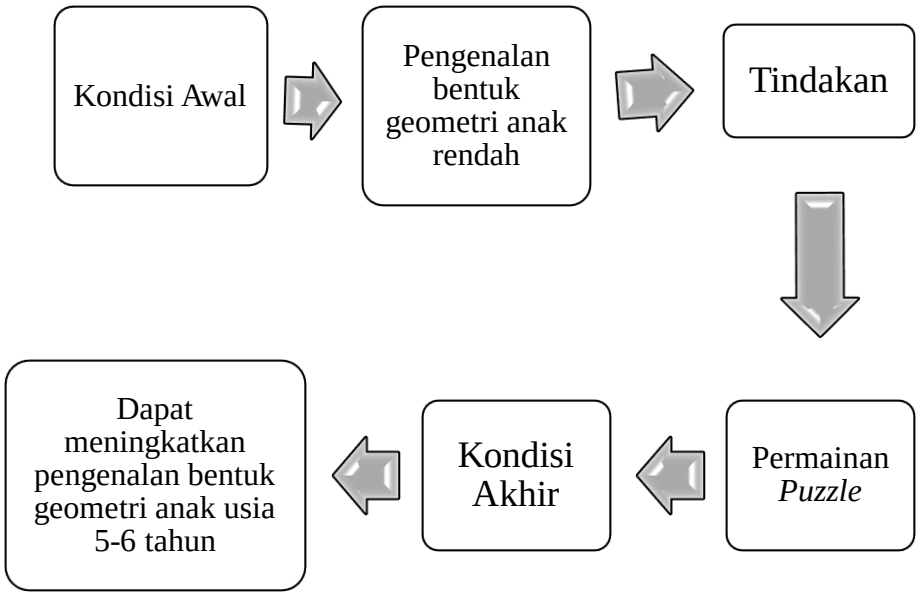
Berdasarkan kerangka teori yang diuraikan di atas, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri dapat dilakukan dengan menggunakan permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

Puzzle memiliki berbagai jenis, mulai dari berbentuk binatang, anggota tubuh, buah-buahan dan *puzzle* berbentuk geometri. Salah satu jenis *puzzle* yaitu,

[37] Ayu Fajarwati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Cacaburange," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 10, no. 2 (2019): 96–101.

puzzle berbentuk geometri. Permainan ini cocok digunakan untuk mengenalkan berbagai bentuk geometri kepada anak. Melalui permainan *puzzle* berbentuk geometri dapat meningkatkan pengenalan berbagai bentuk geometri, melatih konsentrasi, ketelitian dan kreativitas anak.

Dengan demikian maka proses pembelajaran dengan permainan *puzzle* menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Dengan permainan *puzzle* anak langsung mempergunakan tangannya untuk menyusun kepingan tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Permainan *Puzzle* dapat meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal**.** Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir dan landasan teori yang diperoleh maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle* di TK Masythoh As-Salam desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Peneliti memilih TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok sebagai tempat penelitian adalah berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan disekolah ini dan sesuai dengan yang dipaparkan pada latar belakang terdapat masalah pada pengenalan geometri anak yang masih lemah. Penelitian ini direncanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023-2024.

Tabel 3.1 Agenda/Perencanaan Penyusunan Skripsi

Kegiatan	Tahun 2023						Tahun 2023										
	Mar	Apr	Mei	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	MaR	Apr	MeI	Jun	Jul	AGu	Sep	Okt	Nov
Pengesahan Judul																	
Observasi Awal																	
Bimbingan Proposal																	
Seminar Proposal																	
Pelaksanaan Penelitian																	
Bimbingan Hasil																	
Seminar Hasil																	
Sidang																	

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan oleh guru dalam kelas sebagai tekanan dalam pengkajian masalah pembelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatakan kualitas pembelajaran.[38] Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan model siklus.

Dalam penelitian PTK mempunyai rincian kegiatan dalam setiap siklus yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

1. Perencanaan adalah proses dalam menentukan program perbaikan dari gagasan/ide peneliti.
2. Tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan peneliti berdasarkan perencanaan yang telah disusun.
3. Observasi adalah proses mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan peneliti sesuai dengan tindakan yang telah disusun.
4. Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilakukan peneliti selama proses pelaksanaan tindakan.[39]

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipan karena pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini melibatkan guru kelas dan peneliti yang bertindak langsung sebagai guru atau bisa disebut dengan guru peneliti yang melaksanakan tindakan yang sesuai dengan perencaan penelitian yang telah ditentukan. Kemudian hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan akan

[38] Zainab Aqib Chootibuddin, "Teori Dan Alikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)," 1 ed. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 1.
[39] Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana Pranadamedia Grup, 2013).

dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Dianalisis secara kualitatif ini bersifat deskriptif dan data yang disajikan berupainformasi berbentuk kalimat yang dapat memberikan gambaran tentang aktivitas anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan dianalisis secara kuantitatif pada dasarnya diperoleh melalui nilai peningkatkan pengenalan bentuk geometri anak yang dianalisis secara statistik deskriptif untuk mengolah data berupa penjumlahan, mencari rata-rata dan mencari persentase.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok T.A 2023/2024. Objek penelitian ini adalah tindakan untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle*.

D. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Sumber primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subyek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subyek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variabel yang diteliti. Jadi sumber primer dalam penelitian ini adalah Anak di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok. Dari sumber primer tersebut peneliti mengumpulkan data tentang kemampuan pengenalan geometri anak..

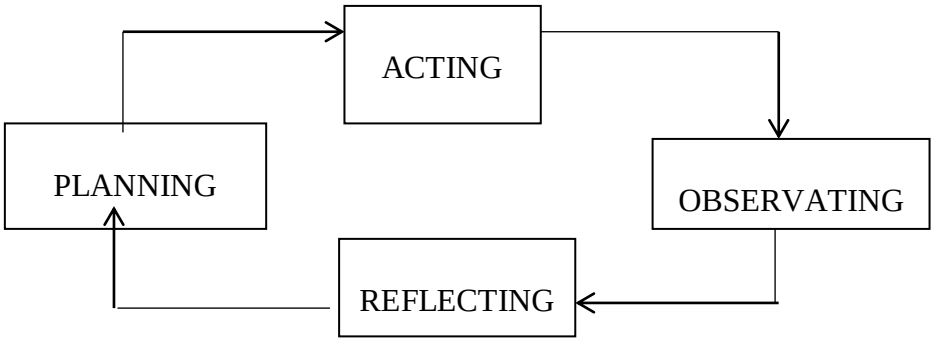
2. Sumber Data Skunder

Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.

Dalam penelitian ini yang menjadi sumber sekunder adalah guru, hasil belajar(catatan anak) dan referensi buku-buku, jurnal atau karya ilmiah lainnya tentang pengenalan bentuk geometri anak usia dini melalui permainan *puzzle*.

E. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini dengan menggunakan model Kurt Lewin yaitu menggunakan empat proses penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.[40] Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu berupa perencanaan pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan, observasi untuk mengetahui pencapaian yang didapatkan dari pelaksanan tindakan, dan reflesksi, jika siklus pertama belum tercapai maka akan dilakukan siklus kedua, dan jika pada siklus kedua masih kurang tercapai maka akan dilaksanakan siklus selanjutnya. Berikut skema penelitian Tindakan kelas yang akan dilakukan:[41]



Gambar 3.1. Model PTK Kurt Lewin

[40] Syafrilianto, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di Sd Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal," *Forum Paedagogik* 13, no. 1 (2022): 135.

[41] Afi Parnawi, "Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)," 1 ed. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 11.

Adapun prosedur dalam penelitian ini meliputi:

1. Tahap Perencanaan

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan atau pra-tindakan. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi awal yang ada di lapangan seperti kondisi peserta didik, pendidik, ruang kelas dan komponen lain yang terdapat dalam proses pembelajaran.

Kemudian, pada tahap ini peneliti dan guru kelas melakukan persiapan-persiapan. Peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan instrumen berupa tes, yaitu soal tentang pengenalan bentuk geometri dan lembar observasi penerapan bentuk geometri, serta media, alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran permainan *puzzle*.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar ini, guru bertugas memberikan materi juga sebagai penilai dalam mengamati penerapan pembelajaran *puzzle*, sedangkan peneliti bertindak sebagai guru pada saat melakukan kegiatan pembelajaran permainan *puzzle*. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan *puzzle* pada pengenalan bentuk geometri anak usia 5-6 tahun.

Secara garis besar pelaksanaan pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Adapun beberapa tahapan dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle*, sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan ini, guru memulai pembelajaran dengan berdoa. Kemudian guru menanyakan kabar anak, dan mengajak anak untuk bemyanyi bersama dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dan mengenalkan tema, sebtema, tujuan, alat dan bahan serta kegiatan yang akan dilakukan.

b. Kegiatan Inti

Pada tahap ini, guru memulai pembelajaran dengan menyuruh anak untuk mengamati benda yang ada di sekitar sesuai dengan sub tema yang akan dipelajari pada hari ini. Kemudian guru menjelaskan bentuk-bentuk geometri pada benda yang anak amati sehingga anak mengenal dan mampu menyebutkan bentuk geometri seperti persegi, persegi panjang dan lingkaran. Lalu guru melanjutkan pembelajaran dengan menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan media *Puzzle*. Dalam permainan *puzzle* ini, anak dibagi ke dalam beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok dibagikan kerangka *puzzle*. Guru memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyusun *puzzle* dan menyuruh anak untuk mengelompokkan bentuk geometri segitiga, segiempat, dan lingkaran.

c. Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan guru menanyakan perasaan dalam kegiatan pembelajaran hari ini, mendiskusikan kegiatan dan

pengetahuan yang sudah dilakukan. Kemudian guru menginformasikan kegiatan untuk hari esok lalu berdoa sesudah belajar, bernyanyi dan salam.

3. Tahap Observasi

Dalam tahap ini, guru dan peneliti melakukan observasi pada dua hal, yaitu aktivitas kegiatan pembelajaran dan hasil pengenalan bentuk geometri anak.

a. Observasi aktivitas kegiatan pembelajaran

Observasi pada aktivitas kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi, dengan menyiapkan beberapa aspek yang perlu diamati pada proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan pada aktivitas guru dan anak pada saat pembelajaran. Pada lembar observasi aktivitas guru terdiri dari langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle*. Sedangkan lembar observasi pada aktivitas anak yang berkaitan dengan respon siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

b. Observasi hasil pengenalan bentuk geometri anak.

Observasi pada hasil pengenalan bentuk geometri anak yang merupakan point utama dalam penelitian ini. Pada tahap observasi hasil pengenalan bentuk geometri anak dilakukan dengan menggunakan instrumen tes. Tes yang digunakan berupa lembar kerja anak yang berkaitan dengan pengenalan bentuk geometri.

4. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan upaya untuk melihat proses tindakan yang belum tercapai sesuai dengan rencana tindakan. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya mencapai tujuan penelitian tindakan kelas. Jika data yang diolah dan dianalisis belum mencapai indikator pencapaian pada penelitian ini, maka akan dilaksanakan siklus berikutnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

   Tes digunakan untuk mengetahui pemahaman anak setelah mendapatkan tindakan dan mendeteksi perubahan yang terjadi pada anak. Tes yaitu sebuah pengumpulan data yang digunakan untuk meneliti hasil pelajaran yang telah diberikan guru kepada anak-anaknya dalam jangka waktu tertentu. Tes yang digunakan berupa lembar kerja anak yang berkaitan dengan pengenalan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.

2. Observasi

   Menurut Sugiyono menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses- proses pengamatan dan ingatan.[42] Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti langsung turun kelapangan mengamati hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, tujuan dan perasaannya. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan

[42] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 145.

diamati. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan anak pada pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Dalam hal ini penulis mengumpulkan hal-hal yang mendukung penelitian, baik berupa deskripsi subjek penelitian, dokumen tentang TK Masythoh as-Salam Desa Lumban Dolok, dokumen tentang keadaan anak, keadaan guru, dan keadaan sarana prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu, dokumentasi yang peneliti kumpulkan adalah lembar pengamatan dan lembar ceklis serta foto-foto yang ambil selama kegiatan penelitian dilakukan.

G. Instumen Penelitian

Instrumen yang digunakan penelitian ini adalah lembar observasi. Penggunaan instrumen lembar observasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dan anak pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan permainan *puzzle*. Selain itu, lembar observasi digunakan sebagai lembar kerja anak. lembar kerja anak itu berfungsi sebagai tes yang dilakukan terhadap hasil pengenalan bentuk geometri anak di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok.

H. Teknik Analisis Data

Menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendapatkan berbagai informasi sesuai dengan

fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian: [43]

1. Penilaian Individu Anak

   Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes dapat digunakan rumus:

   Nilai = $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksismum}$ x 100%

   Rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan anak atau penilaian terhadap anak setelah dilakukan tindakan, sehingga peneliti lebih mudah untuk menganalisis data yang diproleh.

2. Penilaian Rata-rata Kelas

   Dengan menggunakan rumus persentase mean:

   $$X = \frac{\sum x}{\sum N} \text{ x } 100\%$$

   Keterangan :

   X : Nilai rata-rata kelas

   $\sum X$: jumlah Total nilai siswa

   $\sum N$: Jumlah seluruh siswa

3. Penilaian persentase klasikal

   Dengan menggunakan rumus persentase mean:

   $$X = \frac{\sum x}{\sum N} \text{ x } 100\%$$

   Keterangan :

   X : Persentase Klasikal

[43] Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*.

$\sum X$: Jumlah anak yang berkembang sangat baik

$\sum N$: Jumlah anak

Rumus ini digunakan untuk mengetahui nilai ketuntasan belajar anak. Dari nilai tersebut dapat mempermudah peneliti dalam mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan indikator penelitian yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini menggunakan kriteria persentase sebagai berikut:[44]

Rentang Skor	Keterangan
80- 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)
60-79	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
30-59	Mulai Berkembang (MB)
10-29	Belum Berkembang (BB)

3. Analisis Lembar Obsevasi

Analisis ini dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan anak dalam proses pembelajaran. Pada penilaian observasi aktivitas guru dan anak dilakukan dengan menggunakan beberapa keterangan, yaitu:

1	: Kurang Baik
2	: Cukup Baik
3	: Baik
4	: Sangat Baik

Selanjutnya data hasil aktivitas guru dan anak dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ skor\ perolehan}{skor\ maksismum} \text{ x } 100$$

[44] Salma Rozana, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 156.

Adapun kriteria penilaian pada observasi aktivitas guru dan anak, adalah sebagai berikut:

Interval Nilai	Ketegori
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
66-75	Cukup Baik
56-65	Kurang
<56	Sangat kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Temuan

1. Pra Siklus

Hasil penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian dilakukan pada tanggal 19 Februari 2024. Adapun jumlah anak yaitu 15 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Sebelum melakukan penelitian langsung ke TK Masythoh As-Salam, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan melakukan tes awal untuk mengetahui tingkat pengenalan geometri anak.

Sebelum melakukan tindakan di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal anak-anak dalam mengenal geometri di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok sebelum menerapkan permainan *puzzle*.

Berdasarkan tes pengenalan geometri anak yang dilakukan pada kelas dapat diketahui bahwa hasil yang didapatkan pada pra siklus memproleh nilai rata-rata tes yaitu 57,78 dengan kategori mulai berkembang. Nilai paling rendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 80. Pada siklus ini, terdapat 3 siswa dengan persentase 20% pada kategori Berkembang Sangat Baik, 2 anak dengan persentase 13,33% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan, 10 siswa dengan persentase 66,67 pada kategori mulai berkembang, dan tidak terdapat siswa pada kategori belum berkembang. Untuk perhitungan lebih lengkapnya

dapat dilihat pada lampiran 9.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil tes pengenalan bentuk geometri yang dilakukan pada pra siklus belum maksimal yaitu memperoleh nilai rata-rata 57,78 dengan kategori mulai berkembang dan memproleh persentase pada kategori berkembang sangat baik sebesar 20%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengenalan bentuk geometri anak masih rendah. Maka peneliti akan melanjutkan penelitian dan kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri dengan langkah-langkah PTK melalui permainan *puzzle*. Dalam penelitian ini, pembelajaran dilakukan dalam dua siklus. Untuk lebih mengembangkan pengenalan bentuk geometri anak secara individu, setiap siklusnya dilaksanakan dalam dua pertemuan. Selama pelaksanaan siklus I dan siklus II peneliti dapat mengambil data data perkembangan anak. Untuk lebih jelasnya peneliti akan menguraikan hasil penelitian selama siklus I dan siklus II pada tindakan yang dilaksanakan.

2. Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan. Adapun tahap-tahap pada siklus I, sebagai berikut :

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan atau kegiatan pembelajaran, peneliti dan guru kelas telah melakukan persiapan-persiapan. Peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan instrumen berupa tes, yaitu soal tentang pengenalan bentuk geometri dan lembar observasi penerapan bentuk geometri, serta media, alat

dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran permainan *puzzle*.

b. Pelaksanaan

1) Pelaksaan Tindakan Siklus I Pertemuan I

Pertemuan pertama siklus pertama pada tanggal 21 Februari 2024. Guru melaksanakan pembelajaran yang telah disusun dengan menggunakan media *puzzle*. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal (Pembukaan)

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Kemudian guru mengajak anak untuk bemyanyi bersama dan membaca do'a dan memberitahukan tentang tema hari ini dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

b) Kegiatan Inti

(1) Anak mengamati gambar meja dan kursi berbentuk geometri

(2) Anak menanya nama bentuk geometri pada meja dan kursi

(3) Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan media *Puzzle*

(4) Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok

(5) Guru membagi kerangka *puzzle* pada anak

(6) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*

(7) Anak mengumpulkan bentuk geometri segitiga dan segi empat menjadi bentuk rumah

(8) Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

(9) Menyusun benda berdasarkan bentuk geometri

(10) Menyebut bentuk geometri

c) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan guru menanyakan perasaan dalam kegiatan pembelajaran hari ini dan guru menginformasikan kegiatan untuk hari esok lalu berdoa sesudah belajar, bernyanyi dan salam.

2) Pelaksaan Tindakan Siklus I Pertemuan II

Pelaksanaan pada siklus ini sama seperti pada pelaksanaan siklus 1 pertemuan I. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan paka pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal (Pembukaan)

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Kemudian guru mengajak anak untuk bemyanyi bersama dan membaca do'a dan memberitahukan tentang tema hari ini dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

b) Kegiatan Inti

(1) Anak mengamati gambar kulkas dan gambar dan jam dinding berbentuk geometri

(2) Anak menanya nama bentuk geometri pada kulkas dan gambar dan jam dinding.

(3) Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan media *Puzzle*

(4) Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok

(5) Guru membagi kerangka *puzzle* pada anak

(6) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*

(7) Anak mengumpulkan bentuk geometri segitiga dan segiempat menjadi bentuk rumah

(8) Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

(9) Menyusun benda berdasarkan bentuk geometri

(10) Menyebut bentuk geometri

c) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan guru menanyakan perasaan dalam kegiatan pembelajaran hari ini dan guru menginformasikan kegiatan untuk hari esok lalu berdoa sesudah belajar, bernyanyi dan salam.

c. Observasi Tindakan Siklus I

1) Lembar Observasi

Tahap observasi dilaksanakan pada siklus I pertemuan I dan II meliputi 2 bagian yaitu observasi aktivitas anak dan observasi aktivitas guru, dalam kegiatan mengajar dimana pada lembar observasi aktivitas anak berjumlah 14 aspek yang diamati dan pada lembar observasi aktivitas guru berjumlah 14 aspek yang diamati.

a) Hasil observasi aktivitas anak dan guru pada pertemuan I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan I dengan

menggunakan permainan *puzzle* masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat melalui hasil observasi pada beberapa aspek yang diamati dalam aktivitas anak memproleh nilai 66,07% dengan kategori cukup baik. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

Sedangkan hasil observasi guru dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan I dengan menggunakan permainan *puzzle* masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada beberapa aspek yang diamati dalam aktivitas guru memperoleh nilai 73,21% dengan kategori cukup baik. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8.

b) Hasil observasi aktivitas anak dan guru pada pertemuan II

Berdasarkan hasil observasi aktivitas anak menunjukkan bahwa aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan II dengan menggunakan permainan *puzzle* masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada beberapa aspek yang diamati dalam aktivitas anak yaitu memproleh nilai 71,42 dengan kategori cukup baik. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

Sedangkan hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan II menunjukkan bahwa aktivitas guru masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat melalui hasil observasi pada beberapa aspek yang diamati dalam aktivitas guru yaitu memperoleh nilai 76,28% dengan kategori

baik. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8.

2) Lembar Tes

a) Hasil tes pengenalan bentuk geometri pertemuan I

Berdasarkan hasil tes pengenalan bentuk geometri yang dilakukan dapat diketahui bahwa hasil tes yang didapatkan pada siklus I pertemuan I memperoleh nilai rata-rata tes yaitu 67,03 dengan kategori berkembang sesuai harapan. Nilai paling rendah adalah 46,07 dan nilai tertinggi adalah 86,7.

Pada siklus I pertemuan I, terdapat 5 siswa dengan persentase 33,33% pada kategori berkembang sangat baik, 6 anak dengan persentase 40% pada kategori berkembang sesuai harapan, 4 siswa dengan persentase 26,67 pada kategori mulai berkembang, dan tidak terdapat siswa pada kategori belum berkembang. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

b) Hasil tes pengenalan bentuk geometri pertemuan II

Berdasarkan hasil tes pengenalan bentuk geometri yang dilakukan diketahui bahwa hasil tes yang didapatkan pada siklus I pertemuan II memperoleh nilai rata-rata tes yaitu 70,22 dengan kategori berkembang sesuai harapan. Nilai paling rendah adalah 46,07 dan nilai tertinggi adalah 93,33.

Pada siklus I pertemuan II, terdapat 6 siswa dengan persentase 40% pada kategori berkembang sangat baik, 6 anak dengan persentase

33,33% pada kategori berkembang sesuai harapan, 4 siswa dengan persentase 26,67 pada kategori mulai berkembang, dan tidak terdapat siswa pada kategori belum berkembang. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan belajar peserta didik belum mencapai hasil yang maksimal yaitu 80%, maka peneliti melanjutkan ke siklus II.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi merupakan upaya untuk melihat proses tindakan apa yang belum tercapai sesuai dengan rencana tindakan. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya mencapai tujuan penelitian tindakan kelas (PTK).

Setelah dilakukan pembelajaran dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan siklus I ini sudah berjalan seiring dengan rencana pembelajaran yang telah disusun, akan tetapi masih belum berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Ketuntasan belajar peserta didik yang ingin dicapai melalui permainan *puzzle* adalah 80% dan keseluruhan jumlah peserta didik adalah 15 orang. Dari hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I masih kurang. Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal dan belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun hasil refleksi adalah sebagai berikut ini:

1) Keberhasilan

a) Hasil pengenalan bentuk geometri peserta didik mengalami

peningkatan dari sebelumnya

b) Terdapat peningkatan pemahaman anak terhadap materi yang diajarakan

c) Pengenalan geometri anak mengalami peningkatan

2) Ketidakberhasilan

a) Hasil tes pengenalan bentuk geometri dan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik masih di bawah KKM dan masih banyak peserta didik yang belum tuntas dalam mengerjakan tes pada siklus I

b) Pemahaman anak terhadap materi bentuk geometri masih kurang, terlihat dari hasil observasi masih sedikit anak yang antusias mengikuti pembelajaran

c) Anak masih kurang berminat dalam menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru, anak sibuk dengan dirinya sendiri dan temannya. Oleh karena itu, guru dan peneliti perlu meningkatkan hal ini pada pelaksanaan Siklus II selanjutnya.

d) Sebagian anak masih kesulitan dalam membedakan bentuk-bentuk geometri. Oleh karena itu peneliti perlu meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada Siklus II.

3. Siklus II

Berpijak dari refleksi pada siklus I, maka diperlukan penyempurnaan dalam kegiatan. Setelah berdiskusi dengan guru kelas, maka dapat disusun suatu landasan sebagai penyempurnaan pada tindakan kelas siklus II ini antara lain.

a. Guru memberikan motivasi pada anak dengan cara memberikan materi pembelajaran melalui nyanyian, guru juga mengajak anak untuk menjawab pertanyaan menggunakan nyanyian.
b. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya jika masih belum memahami akan perintah yang diberikan oleh guru sebelum anak melakukan kegiatan main..

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan. Adapun tahap perencanaan pada siklus II sebagai berikut :

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan atau kegiatan pembelajaran, peneliti dan guru kelas telah melakukan persiapan-persiapan. Peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan instrumen berupa tes, yaitu soal tentang pengenalan bentuk geometri dan lembar observasi penerapan bentuk geometri, serta media, alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran permainan *puzzle*.

b. Pelaksanaan

1) Pelaksaan Tindakan Siklus II Pertemuan I

Pertemuan pertama siklus pertama pada tanggal 27 Februari 2024. Guru melaksanakan pembelajaran yang telah disusun dengan menggunakan permainan *puzzle*. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal (Pembukaan)

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan

menanyakan kabar anak-anak. Kemudian guru mengajak anak untuk bemyanyi bersama dan membaca do'a dan memberitahukan tentang tema hari ini dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

b) Kegiatan Inti

(1) Anak mengamati jam dinding dan bola berbentuk geometri

(2) Anak menanya nama bentuk geometri pada jam dinding dan bola

(3) Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan media *Puzzle*

(4) Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok

(5) Guru membagi kerangka *puzzle* pada anak

(6) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*

(7) Anak mengumpulkan bentuk geometri segitiga dan segiempat menjadi bentuk rumah

(8) Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

(9) Menyusun benda berdasarkan bentuk geometri

(10) Menyebut bentuk geometri

c) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan guru menanyakan perasaan dalam kegiatan pembelajaran hari ini dan guru menginformasikan kegiatan untuk hari esok lalu berdoa sesudah belajar, bernyanyi dan salam.

2) Pelaksaan Tindakan Siklus II Pertemuan II

Pelaksanaan pada siklus ini sama seperti pada pelaksanaan siklus II

pertemuan II. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan paka pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal (Pembukaan)

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Kemudian guru mengajak anak untuk bemyanyi bersama dan membaca do'a dan memberitahukan tentang tema hari ini dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

b) Kegiatan Inti

(1) Anak mengamati gambar gambar bus dan benda di dalamnya berbentuk geometri

(2) Anak menanya nama bentuk geometri pada gambar bus dan benda di dalamnya

(3) Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan media *Puzzle*

(4) Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok

(5) Guru membagi kerangka *puzzle* pada anak

(6) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*

(7) Anak mengumpulkan bentuk geometri segitiga dan segiempat menjadi bentuk rumah

(8) Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

(9) Menyusun benda berdasarkan bentuk geometri

(10) Menyebut bentuk geometri

c) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan guru menanyakan perasaan dalam kegiatan pembelajaran hari ini dan guru menginformasikan kegiatan untuk hari esok lalu berdoa sesudah belajar, bernyanyi dan salam.

c. Observasi Tindakan Siklus II

1) Lembar Observasi

Tahap observasi dilaksanakan pada siklus II pertemuan I dan II meliputi 2 bagian yaitu observasi aktivitas anak dan observasi aktivitas guru, dalam kegiatan mengajar dimana pada lembar observasi aktivitas anak berjumlah 14 aspek yang diamati dan pada lembar observasi aktivitas guru berjumlah 14 aspek yang diamati.

a) Hasil observasi aktivitas anak dan guru pada pertemuan I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan I dengan menggunakan permainan *puzzle* sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat melalui hasil observasi pada beberapa aspek yang diamati dalam aktivitas anak memproleh nilai 78,57% dengan kategori baik. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

Sedangkan hasil observasi guru dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan I dengan menggunakan permainan *puzzle* sudah cukup optimal. Hal ini dapat dilihat melalui hasil observasi pada beberapa aspek yang diamati dalam aktivitas guru

memperoleh nilai 82,14 dengan kategori baik. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8.

b) Hasil observasi aktivitas anak dan guru pada pertemuan II

Berdasarkan hasil observasi aktivitas anak menunjukkan bahwa aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan II dengan menggunakan permainan *puzzle* terlaksana dengan sangat optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada beberapa aspek yang diamati dalam aktivitas anak yaitu memproleh nilai 89,28 dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan II menunjukkan bahwa aktivitas guru terlakna dengan optimal. Hal ini dapat dilihat melalui hasil observasi pada beberapa aspek yang diamati dalam aktivitas guru yaitu memperoleh nilai 91,07% dengan kategori sangat baik.Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7 dan 8.

2) Lembar Tes

a) Hasil tes pengenalan bentuk geometri pertemuan I

Berdasarkan hasil tes pengenalan bentuk geometri yang dilakukan dapat diketahui bahwa hasil tes yang didapatkan pada siklus II pertemuan I memperoleh nilai rata-rata tes yaitu 78,67 dengan kategori berkembangan sangat baik. Nilai paling rendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 93,33.

Pada siklus II pertemuan I, terdapat 7 siswa dengan persentase 46,67% pada kategori berkembang sangat baik, 8 anak dengan

persentase 53,33% pada kategori berkembang sesuai harapan, tidak terdapat siswa pada kategori mulai berkembang dan kategori belum berkembang. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

b) Hasil tes pengenalan bentuk geometri pertemuan II

Berdasarkan hasil tes pengenalan bentuk geometri yang dilakukan diketahui bahwa hasil tes yang didapatkan pada siklus II pertemuan II memperoleh nilai rata-rata tes yaitu 85,33 dengan kategori berkembang sangat baik. Sedangkan nilai paling rendah adalah 66,67 dan nilai tertinggi adalah 96,67.

Pada siklus II pertemuan II, terdapat 13 siswa dengan persentase 86,67% pada kategori berkembang sangat baik, 2 anak dengan persentase 13,33% pada kategori berkembang sesuai harapan, dan tidak ada siswa pada kategori mulai dan kategori belum berkembang. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil observasi dan hasil tes yang dilakukan pada siklus II yaitu memperoleh persentase 91,07% dari hasil observasi aktivitas guru dengan kategori sangat baik, dan 89,28% dari hasil observasi aktivitas anak dengan kategori sangat baik, serta 86,67% dari hasi tes pengenalan bentuk geometri anak pada kategori berkembang sangat baik. Hal ini berarti telah mencapai target persentase ketuntasan belajar yaitu 80%.

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Berikut ini hasil refleksi penelitian berdasarkan pengamatan guru sebagai observer dan peneliti selama tindakan siklus II dapat diketahui bahwa pengenalan bentuk geometri anak mengalami peningkatan sangat baik. Adapun hasil refleksi dari tindakan siklus II yang telah dilakukan yaitu:

1) Dalam pembelajan menggunakan permainan *puzzle* siklus II peneliti sudah dapat menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan menyampaikan materi melalui pengalaman sehari-hari, nyanyian, dan diselingi dengan doa sehari-hari.
2) Anak sudah termotivasi untuk mengikuti tahapan pembelajaran dan bersemangat dalam menyusun *puzzle* dan anak mampu membedakan bentuk bentuk geometrid an menyebetukan ciri-cirinya.
3) Pengenalan bentuk geometri anak berkembang secara optimal dengan menggunakan permainan *puzzle*. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatkan hasil tes anak pada setiap siklus. Persentase ketuntasan anak telah mencapai 80% yang berarti bahwa keterampilan bahasa anak pada siklus II telah sesuai dengan harapan sehingga pembelajaran tidak perlu dilanjutkan ke siklus III.

Peningkatan pengenalan anak berdasarkan hasil pra siklus, siklus I dan siklus II dapat ditampilkan pada tabeldi bawah ini:

Tabel 4.1
Perbandingan Ketuntasan Belajar Kasikal
Pengenalan Bentuk Geometri Anak

Kode Responden	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
Nilai rata-rata	57,78	67,3	70,22	78,67	85,33
Kategori	MB	BSH	BSH	BSH	BSB

Dari tabel diatas, diketahui nilai rata-rata skor pada pra Siklus yaitu 57,78 dengan kategori mulai berkembang. Pada siklus I pertemuan I meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 67,3 dengan katergori berkembang sesuai harapan dan pada pertemuan II memperoleh nilai rata-rata 70,22 dengan kategori berkembang sesuai harapan. Pada Siklus II lebih meningkat dengan nilai rata-rata yaitu 78,67 dengan kategori berkembang sesuai harapan pada pertemuan I, sedangkan pada pertemuan II memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,33 dengan kategori berkembanga sangat baik. Dengan demikian hasil yang didapatkan pada siklus II mencapai target ketuntasan belajar yaitu 80%.

B. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pada siklus II merupakan perbaikan siklusI. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil observasi aktivitas anak dan guru, serta hasil tes pengenalan bentuk geometri anak.

Pengenalan bentuk geometri anak di TK Masythoh As-Salam Desa

Lumban Dolok pada pra siklus atau sebelum dilakukan tindakan belum berkembang secara optimal. Hal ini terbukti dari hasil tes pengenalan bentuk geometri yang dilakukan oleh peneliti. Melihat dari hasil observasi yang dilakukan bahwa kurang optimalnya pengenalan bentuk geometri anak, maka penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak melalui permainan *puzzle*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai rata-rata skor pada pra Siklus yaitu 57,78 dengan kategori mulai berkembang. Pada siklus I pertemuan I meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 67,3 dengan katergori berkembang sesuai harapan dan pada pertemuan II memperoleh nilai rata-rata 70,22 dengan kategori berkembang sesuai harapan. Pada Siklus II lebih meningkat dengan nilai rata-rata yaitu 78,67 dengan kategori berkembang sesuai harapan pada pertemuan I, sedangkan pada pertemuan II memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,33 dengan kategori berkembanga sangat baik. Dengan demikian hasil yang didapatkan pada siklus II mencapai target ketuntasan belajar yaitu 80%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pengenalan bentuk geometri pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan yang didapat sudah mencapai target ketuntasan belajar yaitu 80%. Sehingga dapat dikatakan bahwa melalui permainan *puzzle* dalam pembelajaran membuat anak sangat antusias mengikuti pelajaran, anak memiliki semangat belajar dan mampu memahami pelajaran dengan lebih baik.

Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh nurfalina

pada tahun 2017 yang mengatakan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak pada kelompok B di TK Muslimat.[45] Penelitian lainnya dilakukan oleh Karnita dan kawan-kawan tahun 2022 yang menyatakan bahwa dari 10 anak sudah 7 anak yang mendapatkan nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sehingga hasilnya "berhasil". Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak Kelompok A di PAUD Al-Fata Lampaya.[46]

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal.

C. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian ini telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah diterapkan dalam metodologi penelitian. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian agar mendapat hasil sebaik mungkin. Namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna tidaklah mudah, karena dalam pelaksanaan penelitian ini adanya beberapa keterbatasan.

Adapun keterbatasan penelitian ini adalah masalah anak dalam melakukan tes pengenalan bentuk geometri. Anak mengetahui bahwa tes yang dilakukan tidak mempengaruhi nilai raport dan anak tidak terlalu peduli karena yang

---

[45] Nurfalina, "Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Muslimat Tahun Ajaran 2016 / 2017," *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 9, no. 1 (2017): 197–208.

[46] Karnita, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok A Di Paud Al Fata Lampaya," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 3, no. 1 (2022).

melakukan tes adalah peneliti, sehingga sebagian anak tidak terlalu mempersiapkan diri dalam melakukan tes tersebut. Kemudian pada saat pengamatan, tidak mendapatkan hasil yang maksimal karena pengamat hanya dua orang, yaitu guru dan peneliti, sedangkan yang diamati ada 12 anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak di TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil tindakan yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus di TK Masythoh As-Salam dengan menggunakan tes. Setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan yang berjumlah 15 anak dapat diketahui bahwa nilai rata-rata skor pada pra siklus yaitu 57,78 dengan kategori mulai berkembang. Pada siklus I pertemuan I meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 67,3 dengan katergori berkembang sesuai harapan dan pada pertemuan II memperoleh nilai rata-rata 70,22 dengan kategori berkembang sesuai harapan. Pada Siklus II lebih meningkat dengan nilai rata-rata yaitu 78,67 dengan kategori berkembang sesuai harapan pada pertemuan I, sedangkan pada pertemuan II memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,33 dengan kategori berkembanga sangat baik. Dengan demikian hasil yang didapatkan pada siklus II mencapai target ketuntasan belajar yaitu 80%.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dan kesimpulan diatas, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

   Guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, sehingga anak merasa nyaman dan aktif dalam

kegiatan seperti menggunakan permainan *puzzle* untuk meningkatkan semangat belajar anak.

2. Bagi Orang Tua

   Perlunya pemahaman untuk setiap perkembangan anak, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan perlu adanya dukungan orangtua untuk setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

3. Bagi peneliti

   Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi, pengalaman dan pengetahuan untuk penelitian berikutnya, dan bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa. "Peningkatan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Anak Dengan Permainan Media Smart Box Di Paud Kecamatan Padang Panjang Timur Kota Padang Panjang." Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2018.

Ariyanti, Tatik. "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak." *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, No. 1 (2016): 50–58.

Asriana Harahap &, And Nurul Khafifah Harahap. "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Dirasatul Ibtidaiyah* 3, No. 2 (2023): 207–17.

Astuti, Yuli. *"Cara Muda Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari-Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks, 2016.

Ayu Astuti Manurung & Jasper Simanjuntak. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T . A 2018 / 2019." *Jurnal Usia Dini* 5, No. 2 (2019): 3.

Ayu Fajarwati, And Wulan. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Cacaburange." *Pedagogika* 10, No. 2 (2020): 95–100. Https://Doi.Org/10.37411/Pedagogika.V10i2.124.

Bahri, Selpi Suriyanti Syamsul. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Visual Spasial Pada Anak Kelompok B Di Ra Al-Furqan Di Kab. Gowa." Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.

Dinta Ismaya Kurinci, Sakinah Siregar, Nidaun Nabila. "Analisis Metode Pembelajaran Steam Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini Avalilable* 1, No. 1 (2022): 20–25.

Fadlillah, M. *Bermain Dan Permainan*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Grup, 2017.

Fajarwati, Ayu. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Cacaburange." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 10, No. 2 (2019): 96–101.

Fatima, Febry Muthia. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Ar Rahman Kab. Maros Kab. Maros." Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.

Karnita. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok A Di Paud Al Fata Lampaya."

Jurnal Ilmiah Mahasiswa 3, No. 1 (2022).

Muloke, Inggried Claudia, And Yolanda Bataha. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan." *E-Jouenal Keperawatan* 5, No. 1 (2017): 1–6.

Noor Ermawati, Gusti, Mahdia Fadhila, Muhammad Zidan Najib Putranto, And Siti Faridah. "Pembuatan Dan Penerapan Mainan Edukasi (Puzzle) Untuk Stimulasi Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus Di RSUD Ulin Banjarmasin." *PUSAKO: Jurnal Pengabdian Psikologi* 01, No. 02 (2022): 46–54.

Novan Ardy Wiyani. *Manajemen PAUD Bermutu*. Yogyakarta: Gava Media, 2015.

Nuraini. "Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.

Nurfalina. "Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Muslimat Tahun Ajaran 2016 / 2017." *Jurnal Illmiah Dikdaya* 9, No. 1 (2017): 197–208.

———. "Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Muslimat Tahun Ajaran 2016 / 2017." *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 9, No. 1 (2017): 197–208.

Rozana, Salam. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.

Sa'ida, Naili. "Pemahaman Konsep Geometri Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Berbasis STEAM." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 8, No. 1 (2021): 1–7. Https://Doi.Org/10.21107/Pgpaudtrunojoyo.V8i1.9782.

Sakinah & Dewi Shara Dalimunthe. "Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.* 1, No. 1 (2022): 26–44.

Siregar, Sakinah. "Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Arafah Padangsidimpuan." *Jurnal Al Abyadh* 4, No. 2 (2021): 95–100. Https://Doi.Org/10.46781/Al-Abyadh.V4i2.359.

Sakinah Siregar & Niken Farida. "Pencegahan Kekerasan Pada Anak Dalam Perspektif Islam Pasca Pendemi." *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 2, No. 2 (2022).

Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Grup, 2013.

Saputra, Aidil. “Pendidikan Anak Pada Usia Dini.” *At-Ta’dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, No. 2 (2018).

Sulhan Efendi Hasibuan, Asriana Harahap, & Maisah Fitri Hrp. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar.” *Dirasatul Ibtidaiyah* 2, No. 1 (2022): 97–107.

Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2011.

Syafrilianto. “Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed: Suatu Pendekatan Pembelajaran Tematik Di Mi/Sd.” *Forum Paedagogik* 11, No. 01 (2019): 64–76.

———. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di Sd Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal.” *Forum Paedagogik* 13, No. 1 (2022): 130–42.

Syamsuddin, Heriansyah. *Brain Game Untuk Balita*. Yogyakarta: Media Persindo, 2014.

Trimantara, Herman, And Neni Mulya. “Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle.” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2, No. 1 (2019): 25–34. Https://Doi.Org/10.24042/Ajipaud.V2i1.4553.

Yuliani, Rani. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara, 2008.

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
Siklus I Pertemuan 1

Sekolah : TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok
Kelompok/Semester : A/I
Tema/Subtema: Lingkunganku/Rumahku/bagian-bagian rumah

A. Kompetensi Inti
   1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
   2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mmapu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
   3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya; mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
   4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KD dan Indikator Pencapaian

KD	Indikator yang dicapai
1.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 3.1-4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksankan kegiatan Mampu melafalkan surat Al-fatihah (Nilai Agama dan Moral)
3.3-4.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, serta menggunakan anggota tubuh untuk pengem pengembangan motorik kasar dan halus	Praktek langsung menggunting pola yang sudah di tentukan (Fisik Motorik)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar kketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan pada anak.	Anak memiliki rasa ingin tahu dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan memiliki kesabaran, serta Konsentrasi dalam mengenal, mengelompokkan benda-benda sekitarnya. (Sosial Emosional)
3.6-4.6 mengenal dan menyampaikan tentang benda-benda di sekitarnya (nama, bentuk, warna, ukuran, pola,	Mengenal bentuk-bentuk geometri sepetri lingkaran, persegi, persegi panjang dan segitiga.

sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	Mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri (Kongnitif)
4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif	Mampu Menyebutkan nama-nama benda yang ada dihadapannya (Bahasa)

C. Tujuan Pembelajaran
1. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melaksankan kegiatan
2. Anak mampu melafalkan surat Al-fatihah
3. Anak mampu praktek langsung menggunting pola yang sudah di tentukan
4. Anak memiliki rasa ingin tahu dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan memiliki kesabaran, serta konsentrasi dalam mengenal dan mengelompokkan benda-benda sekitarnya.
5. Ank mengenal bentuk-bentuk geometri sepetri lingkaran, persegi, persegi panjang dan segitiga, serta mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri
6. Anak mampu menyebutkan nama-nama benda yang ada dihadapannya

D. Materi pembelajaran
1. Menjiplak bentuk-bentuk geometri
2. Bentuk geometri segitiga dan segiemapt
3. Menyusun bentuk geometri menjadi bentuk rumah
4. Mengelompokkan bentuk geometri

E. Media dan alat pembelajaran
1. Media : Puzzle, Kertas
2. Alat : Papan tulis, Pewarna, gunting dan lem.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Waktu	Metode
Kegiatan Awal	08.30-09.30	• Senam • Memberi salam • Menanyakan kabar anak, • Guru mengajak anak untuk bemyanyi bersama dan membaca do'a • Memberitahukan tentang tema hari ini • Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini	60 Menit	Tanya Jawab Ceramah
Kegiatan Inti	09.30-10.30	a. Mengamati • Anak mengamati gambar meja dan kursi berbentuk geometri b. Menanya: • Anak menanya nama bentuk geometri pada meja dan kursi c. Mencoba : • Guru menyiapkan media puzzle dan menjelaskan peraturan penggunaan	60 Menit	Metode bercerita Ceramah dengan permainan *puzzle*

		media Puzzle • Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok • Guru membagi kerangka puzzle pada anak • Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle • Anak mengumpulkan bentuk geometri segitiga dan segiempat menjadi bentuk rumah • Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan. d. Menalar: • Menyusun benda berdasarkan bentuk geometri e. Mengomunikasikan: • Menyebut bentuk geometri		
Istirahat	10.30-11.00	• Mencuci dan Membasuh tangan • Berdoa sesudah dan sebelum makan	30 Menit	Tanya Jawab
Kegiatan penutup	11.00-11.15	• Menanyakan perasaan anak selama belajar hari ini • Menginformasikan kegiatan esok hari • Berdoa setelah belajar • Salam	15 Menit	Tanya Jawab

G. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian dilakukan dengan tes pengenalan bentuk geometri dengan beberapa butir soal.

Mengetahui ,

Padangsidimpuan, 21 Februari 2024

Guru kelompok A

Peneliti

_____

Muhimmah

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
Siklus I Pertemuan 2

Sekolah : TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok
Kelompok/Semester : A/I
Tema/Subtema: Lingkungan/Rumah/Benda di sekitar rumah

A. Kompetensi Inti
1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mmapu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya; mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KD dan Indikator

KD	Indikator yang dicapai
1.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 3.1-4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksankan kegiatan Mampu melafalkan surat Al-fatihah (Nilai Agama dan Moral)
3.3-4.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, serta menggunakan anggota tubuh untuk pengem pengembangan motorik kasar dan halus	Praktek langsung menggunting pola yang sudah di tentukan (Fisik Motorik)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar kketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan pada anak.	Anak memiliki rasa ingin tahu dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan memiliki kesabaran, serta Konsentrasi dalam mengenal, mengelompokkan benda-benda sekitarnya. (Sosial Emosional)
3.6-4.6 mengenal dan menyampaikan tentang benda-benda di sekitarnya	Membedakan bentuk-bentuk geometri sepetri lingkaran, persegi,

(nama, bentuk, warna, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	persegi panjang dan segitiga. Mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri (Kongnitif)
4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif	Mampu menyebutkan nama-nama benda yang ada dihadapannya (Bahasa)

C. Tujuan Pembelajaran
1. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melaksankan kegiatan
2. Anak mampu melafalkan surat Al-fatihah
3. Anak mampu praktek langsung menggunting pola yang sudah di tentukan
4. Anak memiliki rasa ingin tahu dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan memiliki kesabaran, serta konsentrasi dalam mengenal dan mengelompokkan benda-benda sekitarnya.
5. Ank mampu membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, persegi panjang dan segitiga, serta mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri
6. Anak mampu menyebutkan dan membedakan nama-nama benda yang ada dihadapannya

D. Materi pembelajaran
1. Mengenal benda di sekitar rumah
2. Mengenal bentuk-bentuk geometri
3. Mengelompokkan benda sesuai dengan bentuknya

E. Media dan alat/bahan pembelajaran
1. Media : Puzzle, Kertas
2. Alat : Papan tulis, Pewarna, gunting dan lem.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Waktu	Metode
Kegiatan Awal	08.30-09.30	• Senam • Memberi salam • Menanyakan kabar anak, • Guru mengajak anak untuk bemyanyi bersama dan membaca do'a • Memberitahukan tentang tema hari ini • Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini	60 Menit	Tanya Jawab Ceramah
Kegiatan Inti	09.30-10.30	a. Mengamati • Anak mengamati gambar meja dan kursi berbentuk geometri b. Menanya: • Anak menanya nama bentuk geometri pada kulkas dan gambar dan jam dinding.	60 Menit	Metode bercerita Ceramah dengan permainan *puzzle*

		c. Mencoba: • Guru menyiapkan media puzzle dan menjelaskan peraturan penggunaan media Puzzle • Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok • Guru membagi kerangka puzzle pada anak • Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle • Anak mengumpulkan bentuk geometri segitiga dan segiempat menjadi bentuk rumah • Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan. d. Menalar: • Menyusun benda berdasarkan bentuk geometri e. Mengomunikasikan: • Menyebut bentuk geometri		
Istirahat	10.30-11.00	• Mencuci dan Membasuh tangan • Berdoa sesudah dan sebelum makan	30 Menit	Tanya Jawab
Kegiatan penutup	11.00-11.15	• Menanyakan perasaan anak selama hari ini • Menginformasikan kegiatan esok hari • Berdoa setelah belajar • Salam	15 Menit	Tanya Jawab

G. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian dilakukan dengan tes pengenalan bentuk geometri dengan beberapa butir soal.

Mengetahui ,

Padangsidimpuan, 26 Februari 2024

Guru kelompok A

Peneliti

_____

Muhimmah

Lampiran 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
Siklus II Pertemuan I

Sekolah : TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok
Kelompok/Semester : A/I
Tema/Subtema: Lingkunganku/Sekolahku/benda-benda di sekolah

A. Kompetensi Inti
   1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
   2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mmapu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
   3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya; mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
   4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KD dan Indikator

KD	Indikator yang dicapai
1.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 3.1-4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksankan kegiatan Mampu melafalkan surat Al-fatihah (Nilai Agama dan Moral)
3.3-4.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, serta menggunakan anggota tubuh untuk pengem pengembangan motorik kasar dan halus	Praktek langsung menggunting pola yang sudah di tentukan (Fisik Motorik)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan pada anak.	Anak memiliki rasa ingin tahu dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan memiliki kesabaran, serta Konsentrasi dalam mengenal, mengelompokkan benda-benda sekitarnya. (Sosial Emosional)
3.6-4.6 mengenal dan menyampaikan tentang benda-benda di sekitarnya	Membedakan bentuk-bentuk geometri sepetri lingkaran,

(nama, bentuk, warna, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	persegi, persegi panjang dan segitiga. Mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri (Kongnitif)
4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif	Mampu menyebutkan nama-nama benda yang ada dihadapannya (Bahasa)

C. Tujuan Pembelajaran
1. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melaksankan kegiatan
2. Anak mampu melafalkan surat Al-fatihah
3. Anak mampu praktek langsung menggunting pola yang sudah di tentukan
4. Anak memiliki rasa ingin tahu dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan memiliki kesabaran, serta konsentrasi dalam mengenal dan mengelompokkan benda-benda sekitarnya.
5. Ank mampu membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, persegi panjang dan segitiga, serta mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri
6. Anak mampu menyebutkan dan membedakan nama-nama benda yang ada di sekitarnya, seperti bentuk meja, kursi, bola dan lainnya.

D. Materi pembelajaran
1. Mengenal benda sekitar sekolah
2. Mengenal bentuk geometri lingkaran
3. Mengelompokkan bentuk geometri

E. Media dan alat/bahan pembelajaran
1. Media : Puzzle, Kertas
2. Alat : Papan tulis, Pewarna, gunting dan lem.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Waktu	Metode
Kegiatan Awal	08.30-09.30	• Senam • Memberi salam • Menanyakan kabar anak, • Guru mengajak anak untuk bemyanyi bersama dan membaca do'a • Memberitahukan tentang tema hari ini • Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini	60 Menit	Tanya Jawab Ceramah
Kegiatan Inti	09.30-10.30	a. Mengamati • Anak mengamati jam dinding dan bola berbentuk geometri b. Menanya: • Anak menanya nama bentuk geometri pada jam dinding dan bola c. Mengcoba:	60 Menit	Metode bercerita Ceramah dengan permainan *puzzle*

		• Guru menyiapkan media puzzle dan menjelaskan peraturan penggunaan media Puzzle • Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok • Guru membagi kerangka puzzle pada anak • Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle • Anak mengumpulkan bentuk geometri segitiga dan segiempat menjadi bentuk rumah • Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan. d. Menalar: • Menyusun benda berdasarkan bentuk geometri e. Mengomunikasikan: • Menyebut bentuk geometri		
Istirahat	10.30-11.00	• Mencuci dan Membasuh tangan • Berdoa sesudah dan sebelum makan	30 Menit	Tanya Jawab
Kegiatan penutup	11.00-11.15	• Menanyakan perasaan anak selama hari ini • Menginformasikan kegiatan esok hari • Berdoa setelah belajar • Salam	15 Menit	Tanya Jawab

G. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian dilakukan dengan tes pengenalan bentuk geometri dengan beberapa butir soal.

Mengetahui ,

Padangsidimpuan, 4 Maret 2024

Guru kelompok A

Peneliti

_____

Muhimmah

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Siklus II Pertemuan 2

Sekolah : TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok
Kelompok/Semester : A/I
Tema/Subtema: Alat Transportasi/Kendaraan/Bus

A. Kompetensi Inti
1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mmapu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya; mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KD dan Indikator Pembelajaran

KD	Indikator yang dicapai
1.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 3.1-4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksankan kegiatan Mampu melafalkan surat Al-fatihah (Nilai Agama dan Moral)
3.3-4.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, serta menggunakan anggota tubuh untuk pengem pengembangan motorik kasar dan halus	Praktek langsung menggunting pola yang sudah di tentukan (Fisik Motorik)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar kketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan pada anak.	Anak memiliki rasa ingin tahu dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan memiliki kesabaran, serta Konsentrasi dalam mengenal, mengelompokkan benda-benda sekitarnya. (Sosial Emosional)
3.6-4.6 mengenal dan menyampaikan tentang benda-benda di sekitarnya (nama, bentuk, warna, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	Membedakan bentuk-bentuk geometri sepetri lingkaran, persegi, persegi panjang dan segitiga. Mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri

	(Kongnitif)
4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif	Mampu menyebutkan nama-nama benda yang ada dihadapannya (Bahasa)

C. Tujuan Pembelajaran
1. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melaksankan kegiatan
2. Anak mampu melafalkan surat Al-fatihah
3. Anak mampu praktek langsung menggunting pola yang sudah di tentukan
4. Anak memiliki rasa ingin tahu dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan memiliki kesabaran, serta konsentrasi dalam mengenal dan mengelompokkan benda-benda sekitarnya.
5. Ank mampu membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, persegi panjang dan segitiga, serta mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri
6. Anak mampu menyebutkan dan membedakan nama-nama benda yang ada di kendaraan.

D. Materi pembelajaran
1. Do'a naik kendaraan
2. Mengenal bagian-bagian bus
3. Mengenal bentuk-bentuk geometri segitiga, lingkaran dan segiempat

E. Media dan alat/bahan pembelajaran
1. Media : Puzzle, Kertas
2. Alat : Papan tulis, Pewarna, gunting dan lem.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

kegiatan	Jam	Kegiatan Guru Dan Anak	Waktu	Metode
Kegiatan Awal	08.30-09.30	• Senam • Memberi salam • Menanyakan kabar anak, • Guru mengajak anak untuk bemyanyi bersama dan membaca do'a • Memberitahukan tentang tema hari ini • Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini	60 Menit	Tanya Jawab Ceramah
Kegiatan Inti	09.30-10.30	a. Mengamati • Anak mengamati gambar bus dan benda di dalamnya berbentuk geometri b. Menanya: • Anak menanya nama bentuk geometri pada gambar bus dan benda di dalamnya berbentuk c. Mengumpulkan informasi: • Guru menyiapkan media puzzle dan	60 Menit	Metode bercerita Ceramah dengan permainan *puzzle*

		menjelaskan peraturan penggunaan media Puzzle • Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok • Guru membagi kerangka puzzle pada anak • Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle • Anak mengumpulkan bentuk geometri segitiga dan segiempat menjadi bentuk rumah • Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan. d. Menalar: • Menyusun benda berdasarkan bentuk geometri e. Mengomunikasikan: • Menyebut bentuk geometri		
Istirahat	10.30-11.00	• Mencuci dan Membasuh tangan • Berdoa sesudah dan sebelum makan	30 Menit	Tanya Jawab
Kegiatan penutup	11.00-11.15	• Menanyakan perasaan anak selama hari ini • Menginformasikan kegiatan esok hari • Berdoa setelah belajar • Salam	15 Menit	Tanya Jawab

G. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian dilakukan dengan tes pengenalan bentuk geometri dengan beberapa butir soal.

Mengetahui ,

Padangsidimpuan, 6 Maret 2024

Guru kelompok A

Peneliti

_____

Muhimmah

Lampiran 3

Lembar Observasi Aktivasi Anak

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
PENDAHULUAN					
1.	Anak menjawab salam dan membaca doa.				
2	Guru mendengarkan absensi guru				
3	Anak bernyanyi dengan semangat				
KEGIATAN INTI					
4	Anak mengamati benda di sekitarnya				
5	Anak menanyakan nama bentuk geometri				
6	Anak mampu menyebutkan bentuk geometri				
7	Anak dibagi ke dalam beberapa kelompok				
8	Anak mendapatkan kerangka Puzzle				
9	Anak menyusun kerangka Puzzle				
10	Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri				
11	Anak mampu membedakan ciri-ciri bentuk geometri geometri				
PENUTUP					
12	Anak merasa senang pada proses pembelajaran				
13	Anak mengetahui informasi kegiatan besok				
14	Anak membaca doa				

Keterangan : 1 = Kurang Baik
2 = Cukup Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik

Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
PENDAHULUAN					
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan mengajak anak untuk berdoa.				
2	Guru memeriksa kehadiran anak				
3	Guru memandu anak untuk bernyanyi supaya anak semangat dalam mengikuti pembelajaran.				
KEGIATAN INTI					
4	Guru menyuruh Anak untuk mengamati benda berbentuk geometri				
5	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanya nama bentuk geometri				
6	Guru menyiapkan media Puzzle dan menjelaskan peraturan penggunaan media Puzzle				
7	Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok				
8	Guru membagi kerangka Puzzle pada anak				
9	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun Puzzle				
10	Guru mengawasi anak dalam menyusun benda berdasarkan nama bentuk geometri				
11	Guru melakukan evaluasi atas materi atas materi yang disampaikan.				
PENUTUP					
12	Guru menanyakan perasaan anak selama hari ini				
13	Guru menginformasikan kegiatan esok hari				
14	Berdoa setelah belajar				

Keterangan : 1 = Kurang Baik
2 = Cukup Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik

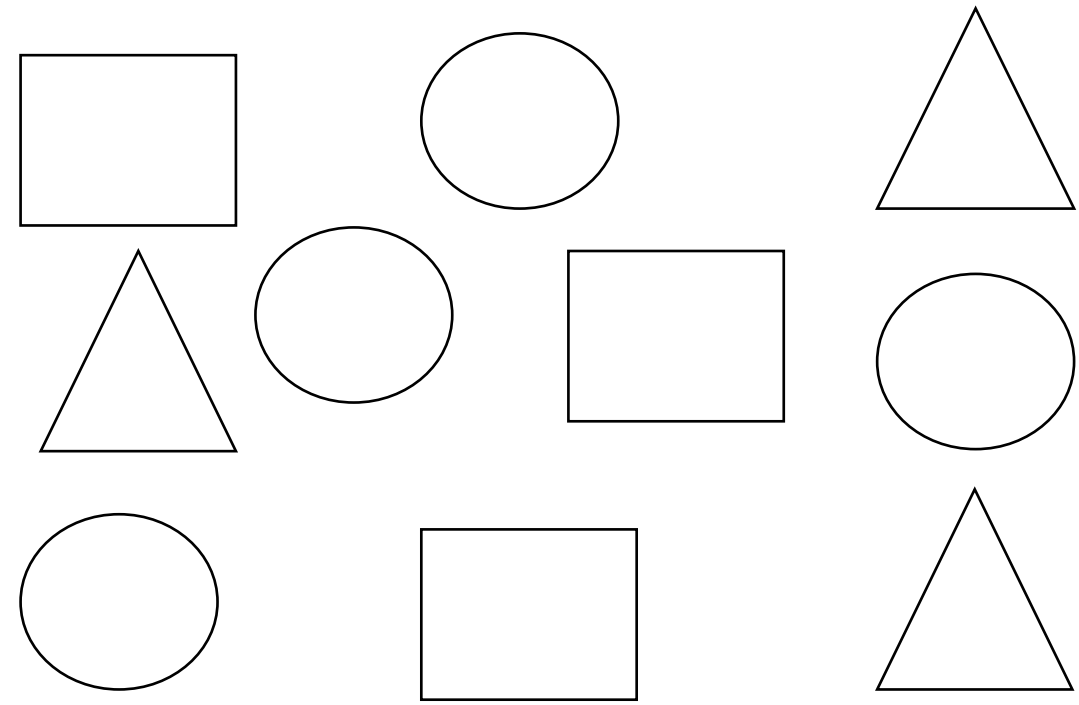
Lampiran 5

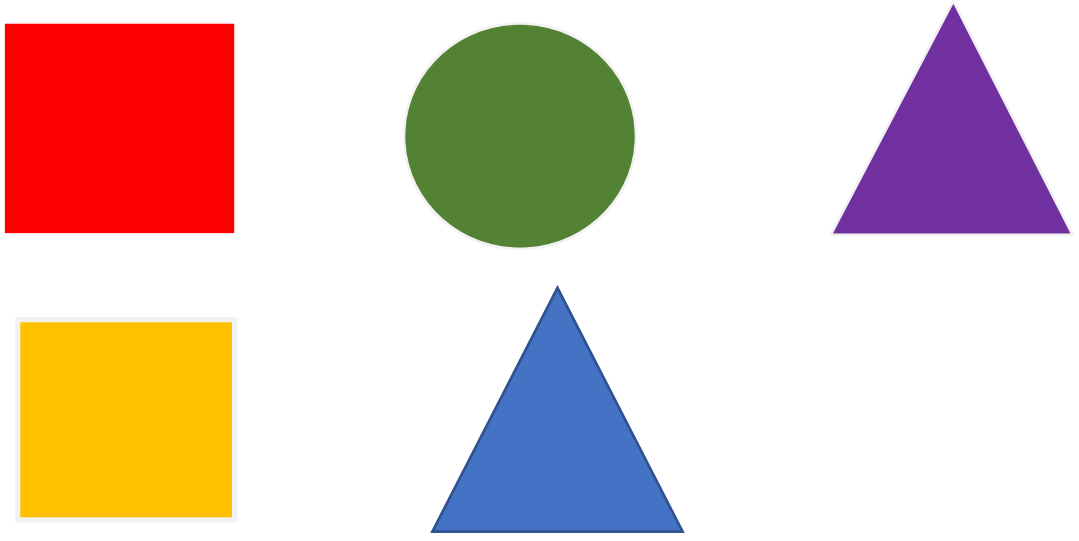
Lembar Tes Pengenalan Bentuk Geometri
Lembar Kerja Anak

Nama :

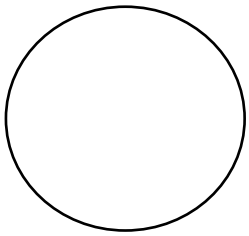
Kelas :

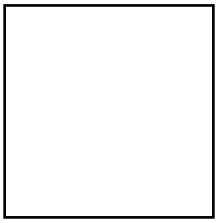
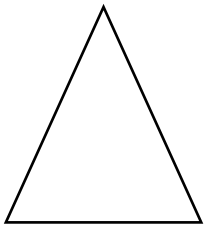
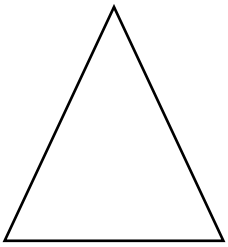
1. Warnailah bentuk geometri tersebut dengan ketentuan di bawah ini!
   a. Warnailah bentuk segitiga dengan warna **hijau**.
   b. Warnailah bentuk persegi dengan warnah **merah**.
   c. Warnailah bentuk lingkaran dengan warna **kuning**



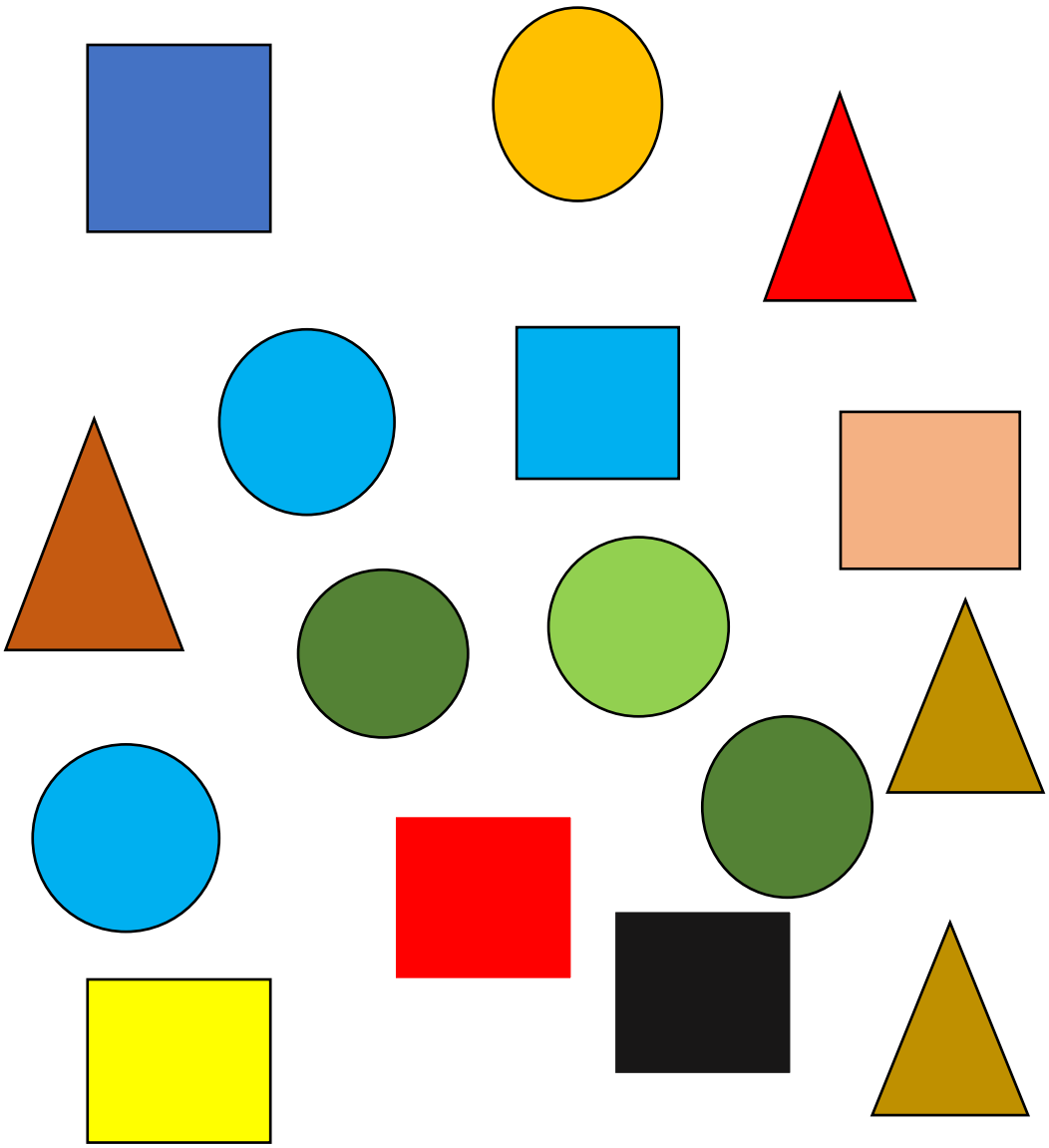


2. Guntinglah bentuk-bentuk geometri di atas lalu tempelkan di tempat yang tepat sesuai bentuknya



3. Lingkarilah geometri yang berbentuk segitiga, dan berikan tanda silang **(x)** pada geometri yang berbentuk persegi.



Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI

Satuan Pendidikan : TK Masythoh As-Salam Desa Lumban Dolok

Pokok Bahasan : Pengenalan bentuk geometri

Nama Validator : Nur Azizah Nasution

Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telahdisediakan.

B. Skala penilaian

1 = Tidak Valid 3 = Valid

2= Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

Aspek Perkembangan	Indikator	Item Pernyataan	Validasi	
			Ya	Tidak
Pengenalan Bentuk Geometri Usia 5-6 Tahun	Menyebutkan bentuk geometri	1. Anak mampu menyebutkan bentuk segitiga		
		2. Anak mampu menyebutkan bentuk persegi		
		3. Anak mampu menyebutkan bentuk lingkaran		
	Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri	4. Anak dapat mengelompokkan bentuk segitiga		
		5. Anak dapat mengelompokkan bentuk segitiga		
		6. Anak dapat mengelompokkan bentuk segitiga		
	Membedakan bentuk-bentuk	7. Anak dapat membedakan bentuk segitiga		
		8. Anak dapat membedakan bentuk persegi		

	geometri	9. Anak dapat membedakan bentuk lingkaran		
	Membedakan ciri-ciri bentuk geometri	10. Anak dapat menyebutkan perbedaan antara ciri-ciri segitiga dengan persegi		
		11. Anak dapat menyebutkan perbedaan antara ciri-ciri persegi dengan lingkaran		
		12. Anak dapat menyebutkan perbedaan antara ciri-ciri lingkaran dengan segitiga		

Ruplik Penilaian

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

4 = Sangat Valid

Padangsidimpuan, 10 Januari 2024
Validator,

_____

Lampiran 7

Hasil Observasi Aktivitas Anak
Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
PENDAHULUAN					
1.	Anak menjawab salam dan membaca doa.	✓			
2	Guru mendengarkan absensi guru		✓		
3	Anak bernyanyi dengan semangat		✓		
KEGIATAN INTI					
4	Anak mengamati benda di sekitarnya			✓	
5	Anak menanyakan nama bentuk geometri		✓		
6	Anak mampu menyebutkan bentuk geometri			✓	
7	Anak dibagi ke dalam beberapa kelompok				
8	Anak mendapatkan kerangka Puzzle		✓		
9	Anak menyusun kerangka Puzzle			✓	
10	Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri			✓	
11	Anak mampu membedakan ciri-ciri bentuk geometri			✓	
PENUTUP					
12	Anak merasa senang pada proses pembelajaran	✓			
13	Anak mengetahui informasi kegiatan besok	✓			
14	Anak membaca doa		✓		
		12	15	10	
	Jumlah	37			
	Nilai	66,07			
	Keterangan	Cukup Baik			

Skor maksimal = 56
Hasil penilaian observasi guru = 37
Nilai = $\frac{37}{56}$ x 100

Keterangan : Cukup Baik

Interval Nilai	Ketegori
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
66-75	Cukup Baik
56-65	Kurang
<56	Sangat kurang

Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
PENDAHULUAN					
1.	Anak menjawab salam dan membaca doa.	✓			
2	Guru mendengarkan absensi guru	✓			
3	Anak bernyanyi dengan semangat		✓		
KEGIATAN INTI					
4	Anak mengamati benda di sekitarnya		✓		
5	Anak menanyakan nama bentuk geometri	✓			
6	Anak mampu menyebutkan bentuk geometri			✓	
7	Anak dibagi ke dalam beberapa kelompok				
8	Anak mendapatkan kerangka Puzzle		✓		
9	Anak menyusun kerangka Puzzle		✓		
10	Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri			✓	
11	Anak mampu membedakan ciri-ciri bentuk geometri			✓	
PENUTUP					
12	Anak merasa senang pada proses pembelajaran	✓			
13	Anak mengetahui informasi kegiatan besok		✓		
14	Anak membaca doa		✓		
		16	18	6	
	Jumlah	40			
	Nilai	71,42			
	Keterangan	Cukup Baik			

Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
PENDAHULUAN					
1.	Anak menjawab salam dan membaca doa.	✓			
2	Guru mendengarkan absensi guru	✓			
3	Anak bernyanyi dengan semangat	✓			
KEGIATAN INTI					
4	Anak mengamati benda di sekitarnya		✓		
5	Anak menanyakan nama bentuk geometri		✓		
6	Anak mampu menyebutkan bentuk geometri		✓		
7	Anak dibagi ke dalam beberapa kelompok		✓		
8	Anak mendapatkan kerangka Puzzle		✓		
9	Anak menyusun kerangka Puzzle			✓	
10	Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri			✓	
11	Anak mampu membedakan ciri-ciri bentuk geometri			✓	
PENUTUP					
12	Anak merasa senang pada proses pembelajaran	✓			
13	Anak mengetahui informasi kegiatan besok	✓			
14	Anak membaca doa		✓		
		20	18	6	
	Jumlah	44			
	Nilai	78,57			
	Keterangan	Baik			

Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
PENDAHULUAN					
1.	Anak menjawab salam dan membaca doa.	✓			
2	Guru mendengarkan absensi guru	✓			
3	Anak bernyanyi dengan semangat	✓			
KEGIATAN INTI					
4	Anak mengamati benda di sekitarnya	✓			
5	Anak menanyakan nama bentuk geometri	✓			
6	Anak mampu menyebutkan bentuk geometri		✓		
7	Anak dibagi ke dalam beberapa kelompok	✓			
8	Anak mendapatkan kerangka Puzzle		✓		
9	Anak menyusun kerangka Puzzle			✓	
10	Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri		✓		
11	Anak mampu membedakan ciri-ciri bentuk geometri		✓		
PENUTUP					
12	Anak merasa senang pada proses pembelajaran	✓			
13	Anak mengetahui informasi kegiatan besok	✓			
14	Anak membaca doa	✓			
		36	12	2	
	Jumlah	50			
	Nilai	89,28			
	Keterangan	Sangat Baik			

Lampiran 8

Hasil Observasi Aktivitas Guru

Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
PENDAHULUAN					
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan mengajak anak untuk berdoa.	✓			
2	Guru memeriksa kehadiran anak		✓		
3	Guru memandu anak untuk bernyanyi supaya anak semangat dalam mengikuti pembelajaran.		✓		
KEGIATAN INTI					
4	Guru menyuruh Anak untuk mengamati benda berbentuk geometri	✓			
5	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanya nama bentuk geometri		✓		
6	Guru menyiapkan media Puzzle dan menjelaskan peraturan penggunaan media Puzzle		✓		
7	Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok			✓	
8	Guru membagi kerangka Puzzle pada anak			✓	
9	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun Puzzle				✓
10	Guru mengawasi anak dalam menyusun benda berdasarkan nama bentuk geometri			✓	
11	Guru melakukan evaluasi atas materi atas materi yang disampaikan.			✓	
PENUTUP					
12	Guru menanyakan perasaan anak selama hari ini		✓		
13	Guru menginformasikan kegiatan esok hari		✓		
14	Berdoa setelah belajar		✓		
		8	21	8	1
	Jumlah	38			
	Nilai	73,21			
	Keterangan	Cukup Baik			

Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
PENDAHULUAN					
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan mengajak anak untuk berdoa.	✓			
2	Guru memeriksa kehadiran anak		✓		
3	Guru memandu anak untuk bernyanyi supaya anak semangat dalam mengikuti pembelajaran.		✓		
KEGIATAN INTI					
4	Guru menyuruh Anak untuk mengamati benda berbentuk geometri	✓			
5	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanya nama bentuk geometri		✓		
6	Guru menyiapkan media Puzzle dan menjelaskan peraturan penggunaan media Puzzle		✓		
7	Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok			✓	
8	Guru membagi kerangka Puzzle pada anak			✓	
9	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun Puzzle			✓	
10	Guru mengawasi anak dalam menyusun benda berdasarkan nama bentuk geometri			✓	
11	Guru melakukan evaluasi atas materi atas materi yang disampaikan.			✓	
PENUTUP					
12	Guru menanyakan perasaan anak selama hari ini	✓			
13	Guru menginformasikan kegiatan esok hari		✓		
14	Berdoa setelah belajar		✓		
		12	21	10	
	Jumlah	43			
	Nilai	76,78			
	Keterangan	Baik			

Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
PENDAHULUAN					
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan mengajak anak untuk berdoa.	✓			
2	Guru memeriksa kehadiran anak	✓			
3	Guru memandu anak untuk bernyanyi supaya anak semangat dalam mengikuti pembelajaran.	✓			
KEGIATAN INTI					
4	Guru menyuruh Anak untuk mengamati benda berbentuk geometri	✓			
5	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanya nama bentuk geometri		✓		
6	Guru menyiapkan media Puzzle dan menjelaskan peraturan penggunaan media Puzzle	✓			
7	Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok		✓		
8	Guru membagi kerangka Puzzle pada anak	✓			
9	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun Puzzle		✓		
10	Guru mengawasi anak dalam menyusun benda berdasarkan nama bentuk geometri			✓	
11	Guru melakukan evaluasi atas materi atas materi yang disampaikan.			✓	
PENUTUP					
12	Guru menanyakan perasaan anak selama hari ini		✓		
13	Guru menginformasikan kegiatan esok hari		✓		
14	Berdoa setelah belajar		✓		
		24	18	4	
	Jumlah	46			
	Nilai	82,14			
	Keterangan	Baik			

Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		4	3	2	1
PENDAHULUAN					
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan mengajak anak untuk berdoa.	✓			
2	Guru memeriksa kehadiran anak	✓			
3	Guru memandu anak untuk bernyanyi supaya anak semangat dalam mengikuti pembelajaran.	✓			
KEGIATAN INTI					
4	Guru menyuruh Anak untuk mengamati benda berbentuk geometri	✓			
5	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanya nama bentuk geometri	✓			
6	Guru menyiapkan media Puzzle dan menjelaskan peraturan penggunaan media Puzzle	✓			
7	Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok		✓		
8	Guru membagi kerangka Puzzle pada anak	✓			
9	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun Puzzle		✓		
10	Guru mengawasi anak dalam menyusun benda berdasarkan nama bentuk geometri		✓		
11	Guru melakukan evaluasi atas materi atas materi yang disampaikan.			✓	
PENUTUP					
12	Guru menanyakan perasaan anak selama hari ini	✓			
13	Guru menginformasikan kegiatan esok hari	✓			
14	Berdoa setelah belajar	✓			
		40	9	2	1
	Jumlah	51			
	Nilai	91,07			
	Keterangan	Sangat Baik			

Lampiran 9

Hasil Tes Pengenalan Bentuk Geometri Siswa Pada Pra Siklus

Nama Siswa	Butir soal			Skor	Nilai	Keterangan
	1	2	3			
Fatimah	80	80	80	240	80	Berkembang Sangat Baik
Hikmah	80	80	80	240	80	Berkembang Sangat Baik
Aldi	50	60	50	160	53,33	Mulai Berkembang
Ahmad	40	40	40	120	40	Mulai Berkembang
Razida	60	40	60	160	53,33	Mulai Berkembang
Fitra	70	80	90	240	80	Berkembang Sangat Baik
Agung	60	80	60	200	66,67	Berkembang Sesuai Harapan
Ayakilah	40	60	50	150	50	Mulai Berkembang
Husein	80	40	40	160	53,33	Mulai Berkembang
Azura	40	80	60	180	60	Berkembang Sesuai Harapan
Zahra	30	40	70	140	46,67	Mulai Berkembang
Rifai	40	40	60	140	46,67	Mulai Berkembang
Amanda	40	60	40	140	46,67	Mulai Berkembang
Ari	50	40	80	170	56,67	Mulai Berkembang
Bela	50	60	50	160	53,33	Mulai Berkembang
Total					866,67	
Nilai rata-rata kelas					57,78	Mulai Berkembang

Rentang Skor	**Kategori**	**Jumlah**	**persentase**
80- 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	20%
60-79	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13,33%
30-59	Mulai Berkembang (MB)	10	66,67%
10-29	Belum Berkembang (BB)	0	

Jumlah siswa = 15

Berkembang Sangat Baik $= \frac{3}{15}$ x 100% = 20%

Berkembang Sesuai Harapan $= \frac{2}{15}$ x 100% = 13,33%

Mulai Berkembang $= \frac{10}{15}$ x 100% =66,67%

Hasil Tes Pengenalan Bentuk Geometri Anak Pada Siklus I Pertemuan I

Kode Siswa	Butir soal			Skor	Nilai	Keterangan
	1	2	3			
Fatimah	90	80	80	250	83,3	Berkembang Sangat Baik
Hikmah	80	100	80	260	86,7	Berkembang Sangat Baik
Aldi	80	80	90	250	83,3	Berkembang Sangat Baik
Ahmad	50	60	50	160	53,3	Mulai Berkembang
Razida	60	60	80	200	66,7	Berkembang Sesuai Harapan
Fitra	70	80	90	240	80	Berkembang Sangat Baik
Agung	70	80	80	230	76,7	Berkembang Sesuai Harapan
Ayakilah	40	60	50	150	50	Mulai Berkembang
Husein	80	60	40	180	60	Berkembang Sesuai Harapan
Azura	90	80	80	250	83,3	Berkembang Sesuai Harapan
Zahra	30	40	70	140	46,7	Mulai Berkembang
Rifai	60	60	60	180	60	Berkembang Sesuai Harapan
Amanda	40	60	40	140	46,7	Mulai Berkembang
Ari	80	80	80	240	80	Berkembang Sangat Baik
Bela	50	60	50	160	53,3	Mulai Berkembang
Nilai rata-rata					67,03	Berkembang Sesuai Harapan

Rentang Skor	**Keterangan**	**Jumlah**	**persentase**
80- 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	33,33%
60-79	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	40%
30-59	Mulai Berkembang (MB)	4	26,67%
10-29	Belum Berkembang (BB)	0	

Jumlah siswa = 15

Berkembang Sangat Baik $= \frac{5}{15}$ x 100% = 33,33%

Berkembang Sesuai Harapan $= \frac{6}{15}$ x 100% = 40%

Mulai Berkembang $= \frac{4}{15}$ x 100% =26,67%

Hasil Tes Pengenalan Bentuk Geometri Anak Pada Siklus I Pertemuan II

Kode Siswa	Butir soal			Skor	Nilai	Keterangan
	1	2	3			
Fatimah	90	100	90	280	93,33	Berkembang Sangat Baik
Hikmah	80	100	80	260	86, 67	Berkembang Sangat Baik
Aldi	90	80	90	260	86, 67	Berkembang Sangat Baik
Ahmad	50	60	50	160	53,33	Mulai Berkembang
Razida	60	60	80	200	66,67	Berkembang Sesuai Harapan
Fitra	70	80	90	240	80	Berkembang Sangat Baik
Agung	70	80	80	230	76,67	Berkembang Sesuai Harapan
Ayakilah	60	60	60	180	60	Mulai Berkembang
Husein	80	60	40	180	60	Berkembang Sesuai Harapan
Azura	90	80	80	250	83,33	Berkembang Sangat Baik
Zahra	50	60	70	180	60	Berkembang Sesuai Harapan
Rifai	60	60	60	180	60	Berkembang Sesuai Harapan
Amanda	40	60	40	140	46,67	Mulai Berkembang
Ari	90	80	90	260	86,67	Berkembang Sangat Baik
Bela	50	60	50	160	53,33	Mulai Berkembang
Nilai rata-rata					70,22	Berkembang Sesuai Harapan

Rentang Skor	**Keterangan**	**Jumlah**	**persentase**
80- 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	40%
60-79	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	33,33%
30-59	Mulai Berkembang (MB)	4	26,67%
10-29	Belum Berkembang (BB)	0	

Jumlah siswa = 15

Berkembang Sangat Baik $= \frac{6}{15}$ x 100% = 40%

Berkembang Sesuai Harapan $= \frac{5}{15}$ x 100% = 33,33%

Mulai Berkembang $= \frac{4}{15}$ x 100% =26,67%

Hasil Tes Pengenalan Bentuk Geometri Siswa Pada Siklus II Pertemuan I

Kode Siswa	Butir soal			Skor	Nilai	Keterangan
	1	2	3			
Fatimah	90	100	90	280	93,33	Berkembang Sangat Baik
Hikmah	80	80	90	250	83,33	Berkembang Sangat Baik
Aldi	80	80	90	250	83,33	Berkembang Sangat Baik
Ahmad	70	80	70	220	73,33	Berkembang Sesuai Harapan
Razida	70	100	80	250	83,33	Berkembang Sangat Baik
Fitra	80	100	90	270	90	Berkembang Sangat Baik
Agung	90	80	70	240	80	Berkembang Sangat Baik
Ayakilah	70	80	70	220	73,33	Berkembang Sesuai Harapan
Husein	80	60	60	200	66,67	Berkembang Sesuai Harapan
Azura	70	100	80	250	83,33	Berkembang Sangat Baik
Zahra	70	80	90	240	80	Berkembang Sesuai Harapan
Rifai	90	80	80	250	83,33	Berkembang Sesuai Harapan
Amanda	50	60	70	180	60	Berkembang Sesuai Harapan
Ari	70	80	80	230	76,67	Berkembang Sesuai Harapan
Bela	70	60	70	200	66,67	Berkembang Sesuai Harapan
Nilai rata-rata					78,67	Berkembang Sesuai Harapan

Rentang Skor	**Keterangan**	**Jumlah**	**persentase**
80- 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	46,67%
60-79	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	53,33%
30-59	Mulai Berkembang (MB)	0	
10-29	Belum Berkembang (BB)	0	

Jumlah siswa = 15

Berkembang Sangat Baik $= \frac{7}{15}$ x 100% = 46,67%

Berkembang Sesuai Harapan $= \frac{8}{15}$ x 100% = 53,33%

Hasil Tes Pengenalan Bentuk Geometri Siswa Pada Siklus II Pertemuan II

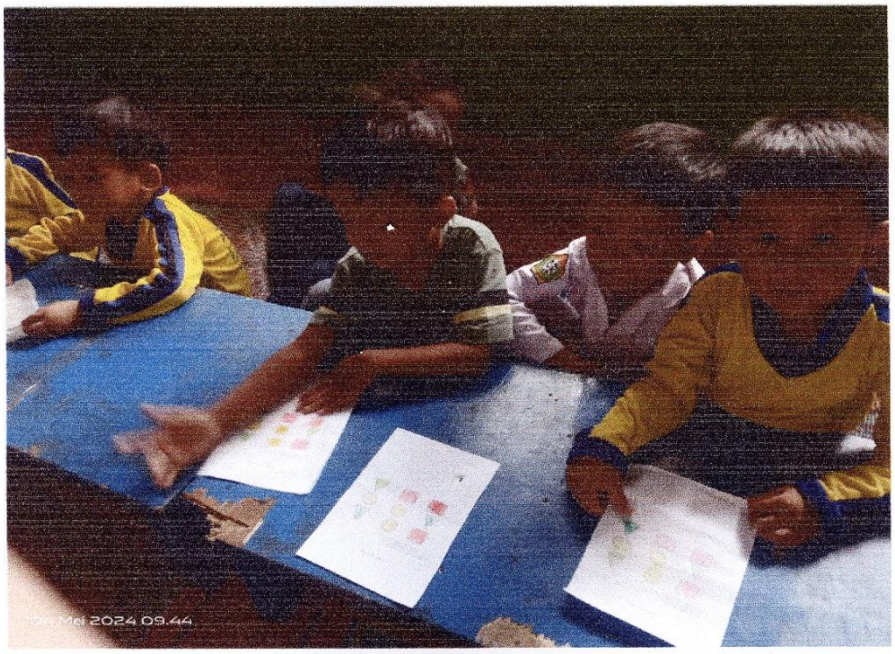
Kode Siswa	Butir soal			Skor	Nilai	Keterangan
	1	2	3			
Fatimah	100	100	90	290	96,67	Berkembang Sangat Baik
Hikmah	80	100	90	270	90	Berkembang Sangat Baik
Aldi	100	80	90	270	90	Berkembang Sangat Baik
Ahmad	80	100	100	280	93,33	Berkembang Sangat Baik
Razida	70	100	80	250	83,33	Berkembang Sangat Baik
Fitra	80	100	90	270	90	Berkembang Sangat Baik
Agung	100	80	80	260	86,67	Berkembang Sangat Baik
Ayakilah	80	80	90	250	83,33	Berkembang Sangat Baik
Husein	80	60	80	220	73,33	Berkembang Sesuai Harapan
Azura	90	100	80	270	90	Berkembang Sangat Baik
Zahra	70	80	90	240	80	Berkembang Sangat Baik
Rifai	90	80	90	260	86,67	Berkembang Sangat Baik
Amanda	60	60	80	200	66,67	Berkembang Sesuai Harapan
Ari	90	80	90	260	86,67	Berkembang Sangat Baik
Bela	80	80	90	250	83,33	Berkembang Sangat Baik
Nilai rata-rata					85,33	Berkembang Sangat Baik

Rentang Skor	**Keterangan**	**Jumlah**	**persentase**
80- 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	13	86,67%
60-79	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13,33%
30-59	Mulai Berkembang (MB)	0	
10-29	Belum Berkembang (BB)	0	

Jumlah siswa = 15

Berkembang Sangat Baik $= \frac{13}{15}$ x 100% = 86,67%

Berkembang Sesuai Harapan $= \frac{2}{15}$ x 100% = 13,33%

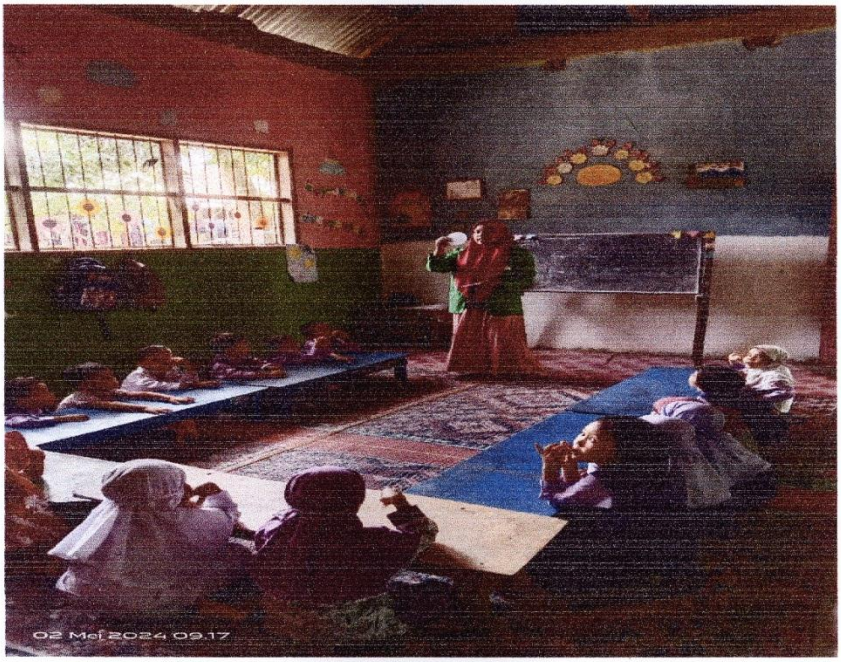


Pelaksanaan Tes Siklus II

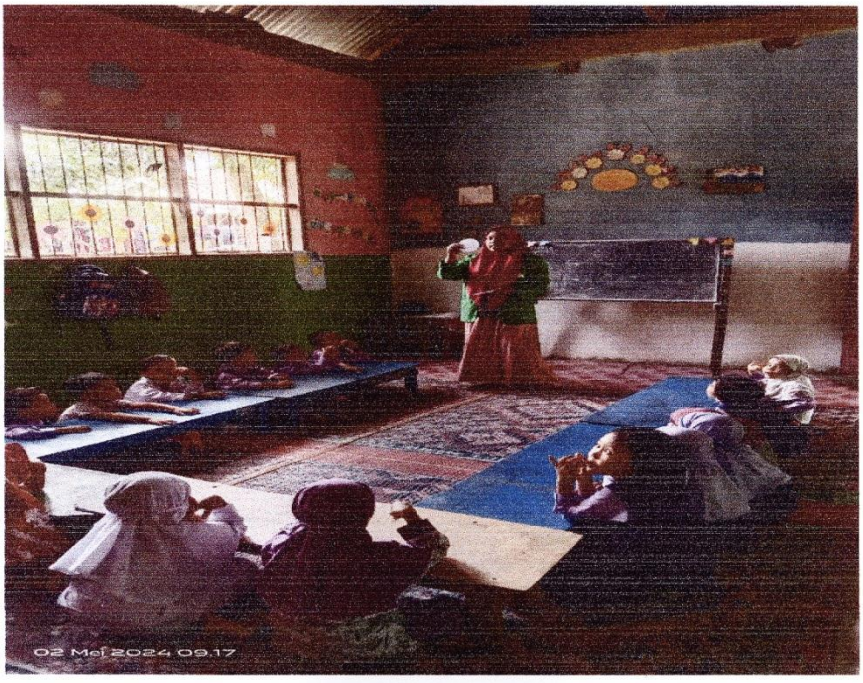
DOKUMENTASI

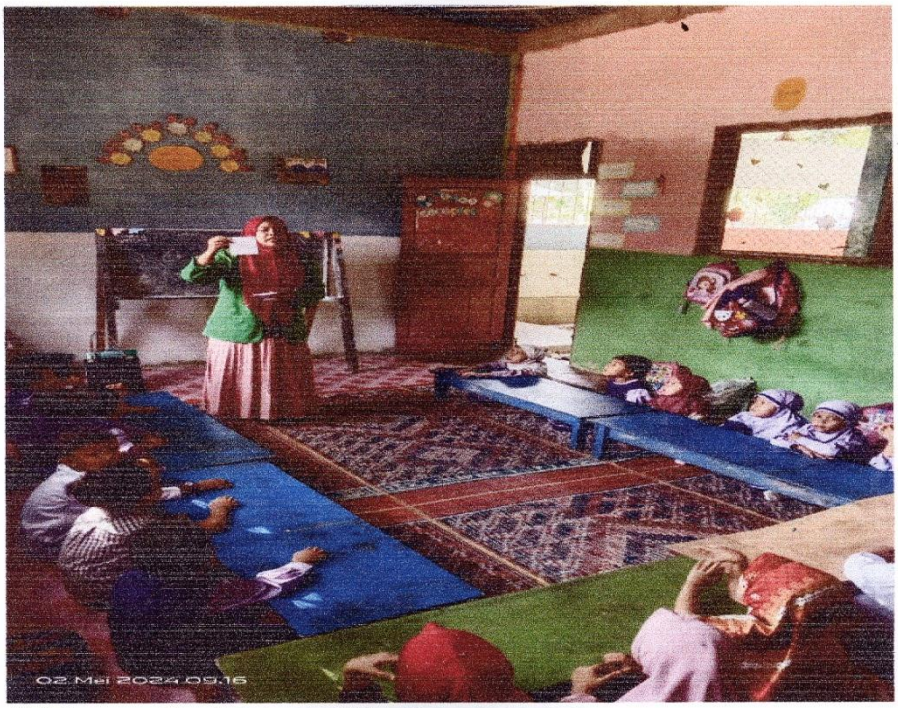
Kegiatan Apel Pagi Anak

Pelaksanaan Tes Pra Siklus

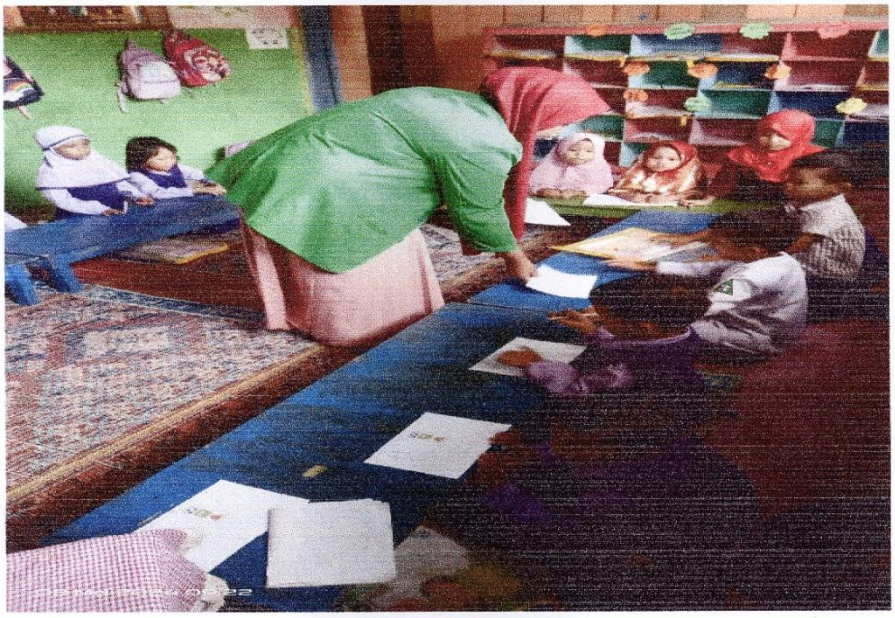


Pelaksanaan Tes Pra Siklus

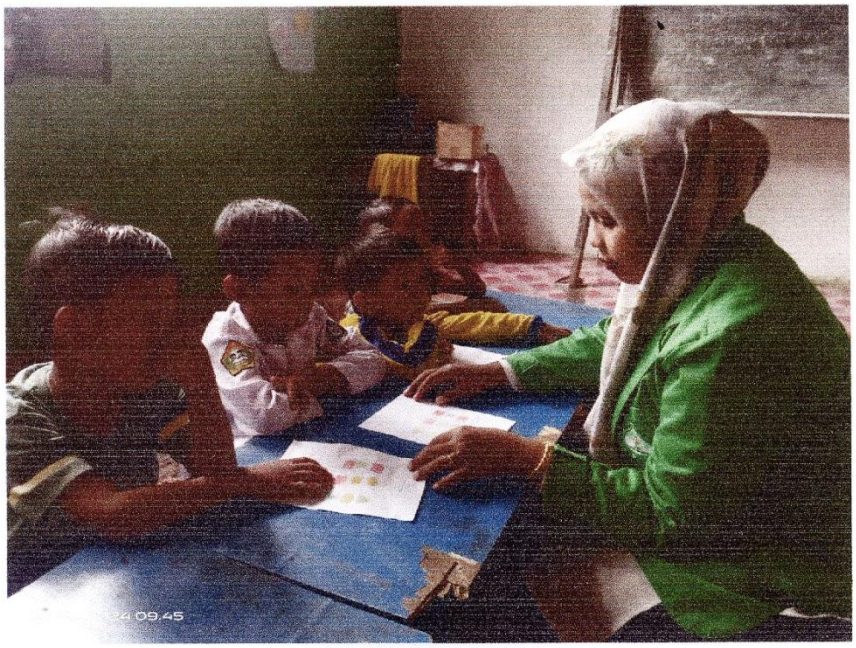


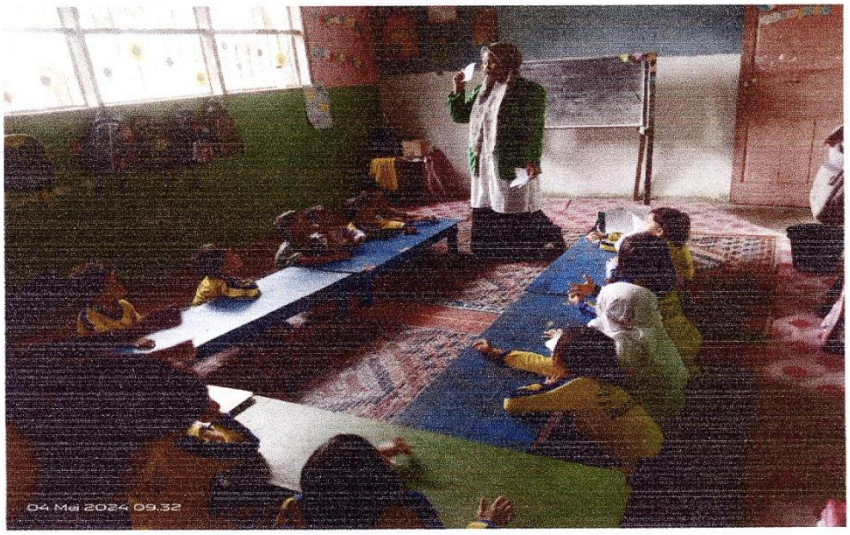


Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I



Pelaksanaan tes siklus I





Pelaksanaan Pembejaran Siklus II

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B-0598 /Un.28/E.1/PP.00.9/02/2024 1 Februari 2024
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth:
1. **Syafrilianto, M.Pd** **(Pembimbing I)**
2. **Sakinah Siregar, M.Pd** **(Pembimbing II)**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Muhimmah
NIM : 1920600014
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle Di TK Masyithoh As-Salam Desa Lumban Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Dr. Lis Yuliati Syafrida Siregar, S. Psi., M.A
NIP 19801124 200604 2001

Ketua Program Studi PIAUD

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP 199106292019032008

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faxmili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 0838 /Un.28/E.1/TL.00/03/2024 15 Maret 2024
Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala TK di Masyitoh As salam desa lumban dolok, Kec, siabu, Kab, mandailing natal

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama	: Muhimmah
NIM	: 1920600014
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat	: Huraba siabu

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Upaya meningkatkan pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle* di Tk Masyitoh as- salam**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n.Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.
NIP. 19801224 200604 2 001

YAYASAN PENDIDIKAN IBRAHIM NASUTION
TK MASYITHOH AS-SALAM
DESA LUMBAN DOLOK KECAMATAN SIABU

Jln. Pendidikan Desa Lumban Dolok Kode Pos 22976 @ tkmsytohassalam@gmail.com

omor : 421.1/36/Tk-MAS/V/2024
mpiran : -
rihal : Surat Balasan

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan
di-
Tempat

ssalamu Alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh,

Sesampainya surat ini semoga kita semua dalam lindungan Allah SWT, Amin.

hubungan dengan surat Permohonan Izin Riset Nomor B-0627/Un.28/E.1/TL.00/02/2024 yang ajukan kepada kami oleh mahasiswa atas nama:

Nama	: Muhimmah
NIM	: 1920600014
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

ngan ini kami memberikan Izin kepada mahasiswa diatas untuk melakukan Riset **"UPAYA ENINGKATKAN PENGENALAN BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK ASYITHOH AS-SALAM DESA LUMBAN DOLOK, KEC. SIABU, KAB. MANDAILING NATAL"** dan giatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan kegiatan tersebut diatas.

Demikian surat balasan ini dibuat untuk dipergunakan dengan semestinya.

Lumban Dolok, 04 Mei 2024
Kepala TK Masyithoh As-salam

TK MASYITHOH AS-SALAM
LUMBAN DOLOK
KEC. SIABU

Ibrahim Nasution, S.Pd