

## **PENGENALAN BENTUK GEOMETRI DALAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN**

**Widariyati M Syukri, Halida**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN

Email: Wid\_Ariyati@gmail.com

### ***Abstract:***

*This research is based on the problem of children aged 3-4 years in PAUD Laskar Pelangi Kubu Raya district where most of the children who become the subject of this research can not mention the forms of geometry, showing the forms of geometry and distinguish the forms of geometry Form of research this is a classroom action research using the puzzle game method. The subjects of this study were children who numbered 12 children. The location used as this research is PAUD Laskar Pelangi Kubu Raya District. Based on the results of research that has been done and after held data analysis, can generally be concluded that through the game puzzle can improve the ability of children in recognizing geometric shapes.*

***Keyword : Introduction of geometry shapes, puzzle games, childhood 3-4 years***

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal. Sedangkan Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar),

kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan, dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak prasekolah yakni salah satunya adalah spek dari perkembangan kognitif, seperti menyebutkan bentuk-bentuk geometri, menunjukkan bentuk-bentuk geometri dan membedakan bentuk-bentuk geometri. Catron dan Alen (dalam Yuliani Nuraini Sujiono, 2009:62) menyebutkan bahwa salah satu dari (6) aspek perkembangan anak yaitu bidang pengembangan kognitif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berfikir. Dengan kemampuan berfikir anak dapat diharapkan mengolah perolehan belajar dan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah baik yang ada di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Umumnya kesulitan yang ditemui dalam hal pengenalan bentuk geometri di PAUD

LASKAR PELANGI yakni anak sulit dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri, anak sulit dalam menunjukkan bentuk-bentuk geometri dan anak belum mampu membedakan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan pendapat di atas, Sehubungan dengan perkembangan kognitif, kondisi presentase hasil belajar yang masih sangat rendah ini disebabkan oleh penggunaan cara-cara konvensional dalam pembelajaran anak, seperti kecenderungan guru menggunakan metode ceramah dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran di PAUD serta masih kurangnya keberadaan media yang mampu menunjang motivasi anak mengikuti pembelajaran.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini kemampuan kognitif anak pada tahap usia 2 - < 4 tahun yang berhubungan dengan mengenal konsep ukuran, bentuk dan pola yaitu: Memahami konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek), mengenal tiga macam bentuk (segitiga, persegi panjang, dan lingkaran), ulai mengenal pola, menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar), mulai mengikuti pola tepuk tangan, dan mengenal konsep banyak dan sedikit.

Dari pendapat di atas, dapat peneliti jelaskan pada pelaksanaan bahwa dalam pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle* melibatkan anak secara langsung, seperti: 1) Anak belum mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri, 2) Anak belum dapat menunjukkan bentuk-bentuk geometri, 3) Anak belum bisa membedakan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan pengamatan peneliti di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya, pengenalan bentuk geometri anak masih belum berkembang secara optimal. Untuk itu maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas tentang peningkatan pengenalan bentuk geometri

melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar pelangi Kabupaten Kubu Raya.

Adapun identifikasi masalah yang peneliti amati di PAUD LASKAR PELANGI Kabupaten Kubu Raya sebagai berikut: 1) Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri: (Lingkaran) (Segitiga) (Persegipanjang), 2) Sulitnya anak dalam memasangkan benda sesuai dengan bentuknya, 3) Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Mengacu pada identifikasi yang telah peneliti uraikan di atas, maka peneliti dapat memfokuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana upaya guru dalam pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD LASKAR PELANGI Kabupaten Kubu Raya”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah umum pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya”. Untuk mengatasi masalah yang masih luas tersebut maka peneliti menjabarkan masalah secara khusus sebagai berikut: a) Bagaimanakah perencanaan pembelajaran pengenalan bentuk-bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya?, b) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran pengenalan bentuk-bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya?, c) Bagaimanakah peningkatan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri setelah pembelajaran melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya?. Secara umum tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri dalam pembelajaran melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4

tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan antara lain: a) Perencanaan pembelajaran pengenalan bentuk-bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya. b) Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk-bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya. c) Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi pemecahan masalah dalam dunia pendidikan. Untuk menghindari kesalah pahaman maka dijelaskan definisi operasional dalam skripsi ini sebagai berikut: 1) Pengenalan Bentuk Geometri: Yang dimaksud dengan pengenalan bentuk geometri dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk secara optimal. bentuk geometri yang di perkenalkan dalam pembelajaran ini yaitu: (Lingkaran) (Segitiga) (persegi panjang). 2) Permainan *Puzzle*: yang dimaksud dengan permainan *puzzle* dalam penelitian ini adalah alat atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri. ada beberapa contoh *puzzle*: 3) Anak Usia 3-4 Tahun: Yang dimaksud dengan anak usia 3-4 tahun dalam penelitian ini adalah dimana anak yang akan diteliti dalam penelitian. Anak usia 3-4 tahun termasuk fase pra-operasional dimana anak dapat menggunakan simbol dan penyusunan misalnya dalam permainan, bahasa dan

peniruan. Kerangka Konsep: Di PAUD Laskar Pelangi kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sangat kurang ini di sebabkan kurangnya pengolahan metode pembelajaran yang menarik minat belajar anak. Maka dari itu peneliti merancang suatu kegiatan yang dapat memotivasi minat anak dalam belajar. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah melalui permainan *puzzle*. Sehingga peneliti berharap dengan kegiatan ini kemampuan dalam mengenal bentuk pada anak dapat meningkat. Hipotesis: Suharmi Arikunto, (2012:68) mengemukakan bahwa “Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Maka hipotesis penelitian ini adalah apabila permainan *puzzle* dilakukan dengan benar pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi, maka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang” (Jamal Ma'mur Asmani, 2011:40). Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Bentuk penelitian ini adalah penelitian kelas yaitu bentuk penelitian praktis yang dilaksanakan oleh guru untuk menemukan solusi dari permasalahan yang timbul dikelasnya agar dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas (Arikunto, 2007:2).

Lokasi yang digunakan sebagai penelitian dalam meningkatkan pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle* adalah PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu

Raya. Pada kegiatan pengumpulan data sebelum terjun ketempat penelitian terlebih dahulu mengadakan konsultasi dengan pembimbing tentang pedoman observasi yang akan diisi, kemudian memintakan persetujuan dari lembaga Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Tanjungpura Pontianak, melalui Surat izin penelitian. Kemudian diteruskan dengan memberikan surat keterangan penelitian untuk meminta izin kepada kepala sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Setelah mendapatkan izin secara lisan dari kepala sekolah tempat penelitian, maka peneliti melaksanakan penelitian. Setelah itu peneliti menyampaikan maksud dan tujuan peneliti kepada kepala sekolah.

Selanjutnya peneliti melakukan pendekatan kepada guru yang menjadi objek penelitian. Selanjutnya peneliti membicarakan kepada pembimbing berkaitan dengan alat pengumpul data disetujui oleh pembimbing maka peneliti terjun kelapangan.

Peneliti mempersiapkan beberapa alat sebagai pengumpul data seperti pedoman wawancara untuk guru, pedoman observasi untuk guru. Penelitian ini dilakukan di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya, dengan subjek penelitian yang berjumlah 12 anak. Setting penelitian ini menggunakan permainan *puzzle* dengan cara menyusun kepingan atau potongan *puzzle* yang berbentuk geometri agar anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dengan baik dan benar. Subjek penelitian ini adalah 1 (satu) orang guru dan 12 (dua belas) orang anak, terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya kelompok A. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh gurudidalam kelasnya untuk merefleksikan diri. Yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja di dalam pembelajaran sebagai seorang pendidik, memberikan motivasi belajar agar

anak memperoleh hasil yang lebih baik. Menurut Iskandar (2009:20) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research (CAR)*.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilakukan oleh guru yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan bertolak dari hasil refleksi diri tentang adanya unsur ketidakpuasan diri sendiri terhadap kinerja yang dilakukan dan yang dilalui sebelumnya.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya Peneliti Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat saling berkaitan, yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Penjelasan dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Perencanaan (*Planning*) langkah persiapan untuk berkolaborasi dengan guru menyusun rencana tindakan, memilih tema dan menyediakan media, membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan mempersiapkan panduan observasi dan evaluasi baik penilaian kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran serta penilaian kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri.

Keberhasilan perbaikan pembelajaran dalam penilaian ini bilamana memenuhi standar minimal mencapai keberhasilan sebagai berikut: 1) Kemampuan guru merencanakan pembelajaran (IPKG a) mencapai standar kategori sangat baik, dengan skor (3,51-4,00), b) Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran (IPKG II) mencapai standar kategori sangat baik, dengan skor (3,51-4,00) c) Kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri setelah mencapai minimal taraf perkembangan sesuai dengan harapan (BSH), sebanyak

80% anak baik.2) Melakukan Tindakan (*Acting*) Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan rencana yang telah disusun dan disepakati sebelumnya, yaitu: a) Langkah pertama, sebelum anak bermain *puzzle* maka guru memberikan sedikit arahan dan contoh cara bermain *puzzle* yang benar, b) Langkah kedua, anak kemudian mengikuti menyusun bagian-bagian *puzzle*, c) langkah ketiga, jika anak-anak sudah mengerti cara menyusun *puzzle* dengan benar maka anak dapat menyelesaikan masalahnya sendiri, d) Langkah keempat, setelah anak mengerti cara bermain *puzzle* dengan benar maka anak dapat mengulang kembali atau membakar *puzzle* tersebut dan memasangnya kembali. 3) Pengamatan (observasi) yaitu kegiatan pengamatan langsung maupun tidak langsung untuk merekam semua peristiwa yang terjadi pada saat proses tindakan, pengaruh tindakan, langkah-langkah tindakan, serta permasalahan lain yang mungkin timbul selama pelaksanaan tindakan. 4) Refleksi (*reflecting*) yaitu Kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru untuk menentukan dan merekonstruksi substansi pembelajaran serta untuk mendapatkan masukan bagi perbaikan (revisi) rencana siklus selanjutnya. Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Dokumentasi, Alat Pengumpulan Data, Format Observasi dan Pedoman Wawancara. Ada 4 (empat) tahap menganalisis data yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian atau Display data, verifikasi atau penarikan kesimpulan. a) Pengumpulan Data, b) Reduksi Data, c) Penyajian Data atau Display Data, d) Vertifikasi dan Penarikan Kesimpulan. Adapun bentuk perhitungan persentase yang dianggap relevan dengan masalah yang hendak dipecahkan adalah menurut Sudijono (2012:5).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penilaian perencanaan pembelajaran (RKH) yang dibuat guru yang dilakukan oleh teman sejawat pada siklus 1 pertemuan ke 1 ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Penilaian 1 Siklus 1 Pertemuan Ke 1**

NO	Aspek yang diobservasi	Rata-rata nilai
A	Merumuskan Tema/Sub Tema	2,7
B	Merumuskan Indikator dan Tujuan Pembelajaran	4
C	Mengembangkan dan Mengkoorganisasikan Materi	4
D	Merencanakan Skenario Pembelajaran	4
E.	Evaluasi	3
<b>Rata-rata Nilai</b>		<b>3,54</b>

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil observasi perencanaan guru pada pertemuan pertama Siklus 1 terdiri dari 5 komponen yang harus dilaksanakan oleh guru mencapai nilai rata-rata 3,54. Observasi Pelaksanaan Guru. Observasi kemampuan pelaksanaan pembelajaran guru bertujuan untuk mengamati bagaimana hasil dari kemampuan guru dalam pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Hasil observasi pelaksanaan guru yang di amati teman sejawat dalam siklus 1 pertemuan ke 1 ini dapat dilihat pada tabelberikut ini:

**Tabel 2**  
**Hasil Penilaian 2 Siklus 1 Pertemuan ke 1**

NO	Aspek yang diteliti	Rata-rata Nilai
A	Sebelum Pembelajaran Dilaksanakan	3
B	Kegiatan Awal Pembelajaran	4
C	Kegiatan Inti Pembelajaran	3,75
D	Kegiatan Akhir Pembelajaran	4
<b>Rata-rata Nilai</b>		<b>3,78</b>

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil observasi pelaksanaan pembelajaran guru pada pertemuan pertama Siklus 1 terdiri 4 komponen yang harus dilaksanakan oleh guru mencapai nilai rata-rata 3,78. ertemuan pertama Siklus 1 pada hari Senin tanggal 11 Januari 2016. Sebelum melakukan kegiatan, guru menyiapkan permainan *puzzle*, kemudian guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Anak duduk di kursi. 2) Anak membaca doa sebelum belajar dengan bimbingan guru. 3) Bercakap-cakap tentang tema. 4) Guru menjelaskan cara aturan bermain *puzzle* pada anak, 5) Guru mencontohkan cara menyusun *puzzle* dengan baik dan sesuai dengan potongan gambar. 6) Guru meminta anak untuk mengikuti dan menyusun *puzzle* yang sudah disiapkan. Pada kesempatan ini masih banyak anak yang belum mampu mengenal bentuk geometri masih rendah. Pada pertemuan pertama Siklus I. pada aspek pertama yaitu anak menyebutkan bentuk-bentuk geometri, yang belum berkembang sebanyak 5 orang anak dengan persentase 41,7% yang mulai berkembang sebanyak 4 orang anak dengan presentase 33,3% yang berkembang sesuai harapan sebanyak 1 orang anak dengan presentase 8,3% yang

berkembang sangat baik sebanyak 2 orang anak dengan presentase 16,7%. Pada aspek kedua yaitu anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk geometri, yang belum berkembang sebanyak 5 orang anak dengan presentase 41,7%, anak yang mulai berkembang sebanyak 3 orang anak dengan presentase 25%, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 orang anak dengan presentase 16,7%, dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 2 orang anak dengan presentase 16,7%.

Pada aspek ketiga yaitu anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri yang belum berkembang sebanyak 4 orang anak dengan presentase 33,3%, anak yang mulai berkembang sebanyak 3 orang anak dengan presentase 25%, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 orang anak dengan presentase 16,7%, dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 3 orang anak dengan presentase 25%.

Hasil observasi perencanaan guru yang diamati teman sejawat dalam siklus II pertemuan pertama ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3**  
**Hasil Penilaian 1 Siklus II**  
**Pertemuan Ke I**

NO	Aspek yang diobservasi	Rata-rata nilai
A	Merumuskan Tema/Sub Tema	4
B	Merumuskan Indikator dan Tujuan Pembelajaran	4
C	Mengembangkan dan Mengkoorganisasikan Materi	4
D	Merencanakan Skenario Pembelajaran	3,5
E	Evaluasi	4
<b>Rata-rata nilai</b>		<b>3,9</b>

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil observasi perencanaan guru pertemuan pertamasiklus II terdiri dari 5 komponen yang harus dilaksanakan oleh guru mencapai nilai rata-rata 3,9. Siklus II pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu tanggal 20 Januari 2016. Pertemuan kedua dengan teman sejawat, yaitu untuk menganalisis kurikulum agar mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak serta berkoordinasi tentang langkah-langkah tindakan dan pelaksanaan penelitian.

a) Menyiapkan Rencana Kegiatan Harian pada siklus II b) Menentukan indikator yang akan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai dan juga disesuaikan dengan karakter anak usia 3-4 tahun untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri, dengan indikator sebagai berikut: 1) Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri. 2) Anak dapat menunjukkan bentuk-bentuk geometri. 3) Anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri. c) Merancang materi pelajaran dalam RKH yang meliputi: 1) Menjelaskan cara bermain *Puzzle* yang telah dipilih, 2) Menyebutkan bentuk geometri secara berulang-ulang. 3) Mencontohkan cara menyusun *puzzle* sesuai gambar dengan baik. 4) Menyiapkan alat pengumpulan data berupa hasil penilaian guru dan lembar observasi. Siklus II pertemuan ke II yang dilaksanakan untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle*, pertemuan kedua pada hari Rabu tanggal 20 Januari 2016.

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran yaitu pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle* dengan tema transportasi dan sub temanya kendaraan yang ada di darat dengan rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun, dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut: a) Kegiatan sebelum masuk kelas: 1) Guru melakukan penyambutan di depan kelas, 2) Anak datang

memberi salam pada guru, menyimpan tas, dan anak bermain bebas sambil menunggu semua teman-temannya datang dengan diawasi guru. 3) Bel berbunyi kemudian anak berbaris di depan kelas. 4) Setelah berbaris dengan rapi, guru meminta anak merapikan pakaiannya. 5) Guru meminta anak masuk kelas satu persatu. Pembukaan: 1) Anak duduk di kursi, 2) membaca doa sebelum belajar dan absensi. 3) Bernyanyi dan bertepuk, 4) Guru menjelaskan tema yang akan disampaikan, 5) Tanya jawab tentang jenis-jenis transportasi. 6) Guru menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan, dilanjutkan guru membuat aturan dalam pembelajaran dengan anak. c) Kegiatan Inti: 1) Anak-anak tetap duduk dikursi, 2) Guru menjelaskan cara aturan bermain *puzzle* pada anak, 3) Guru mencontohkan cara menyusun *puzzle* dengan baik dan sesuai dengan potongan gambar, 4) Guru meminta anak untuk mengikuti dan menyusun *puzzle* yang sudah disiapkan. 5) Guru memberi pujian kepada anak yang bisa dan memotivasi anak yang belum bisa melakukannya. d) Istirahat dan Penutup: 1) Setelah kegiatan yang dilaksanakan, anak beristirahat dengan bekal makan bersama yang diawali cuci tangan dan berdoa sebelum makan dan diakhiri dengan doa sesudah makan. 2) Guru melakukan *recoling* yaitu menanyakan kembali kepada anak tentang tema dan kegiatan yang telah dilakukan. 3) Menyanyikan lagu "Mari Pulang". 1) Membaca Doa pulang, memberi salam kepada guru dan teman. 2) Anak satu persatu pulang dengan tertip, bagi yang belum dijemput bermain dulu sambil menunggu jemputan, dalam pengawasan guru. Hasil observasi perencanaan guru yang diamati teman sejawat dalam siklus II pertemuan 2, ini dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini:

**Tabel 4**  
**Hasil Penilaian 2 Siklus II**  
**Pertemuan Ke 2**

NO	Aspek yang diobservasi	Rata-rata nilai
A	Merumuskan Tema/Sub Tema	4
B	Merumuskan Indikator dan Tujuan Pembelajaran	4
C	Mengembangkan dan Mengkoorganisasikan Materi	4
D	Merencanakan Skenario Pembelajaran	3,5
E	Evaluasi	4
<b>Rata-rata nilai</b>		<b>3,9</b>

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil observasi perencanaan guru pertemuan kedua Siklus II terdiri dari 5 komponen yang harus dilaksanakan oleh guru mencapai nilai rata-rata 3,9. Observasi pelaksanaan pembelajaran guru bertujuan untuk mengamati bagaimana hasil dari kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang telah dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Hasil observasi pelaksanaan guru yang diamati teman sejawat dalam siklus II pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5**  
**Hasil Penilaian 2 Siklus II**  
**Pertemuan ke II**

NO	Aspek yang diteliti	Rata-rata Nilai
A	Sebelum Pembelajaran Dilaksanakan	4
B	Kegiatan Awal Pembelajaran	4
C	Kegiatan Inti Pembelajaran	4
D	Kegiatan Akhir Pembelajaran	4

<b>Rata-rata Nilai</b>	<b>4</b>
------------------------	----------

Dari tabel di atas, dapat dilihat hasil observasi pelaksanaan pembelajaran guru pertemuan kedua Siklus II terdiri dari 4 komponen yang harus dilaksanakan oleh guru mencapai nilai rata-rata 4. Observasi Anak: Pertemuan pertama siklus ke II pada hari 18 Januari 2016. Sebelum melakukan kegiatan, guru menyiapkan media/permainan *puzzle*, kemudian guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Anak duduk dikursi. 2) Anak membaca do'a sebelum belajar dengan bimbingan guru. 3) Guru bercakap-cakap tentang tema. 4) Guru menjelaskan cara bermain *puzzle* dan menyusun kepingan *puzzle* dengan baik dan anak mengikutinya. 5) Anak mengulangi kembali cara menyusun kepingan *puzzle* yang berbentuk potongan geometri satu persatu. Pada kesempatan ini masih ada beberapa anak yang belum dapat mengenal bentuk geometri melalui permainan *puzzle*. Bentuk-bentuk geometri pada pertemuan kedua Siklus ke II. Pada aspek pertama anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, yang mulai berkembang sebanyak 1 orang anak dengan presentase 8,3%, yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 orang anak dengan presentase 16,7% dan yang berkembang sangat baik sebanyak 9 orang anak dengan presentase 75%.

Pada aspek kedua yaitu, anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri, anak yang belum berkembang sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, yang mulai berkembang sebanyak 1 orang anak dengan presentase 8,3%, yang berkembang sesuai harapan sebanyak 1 orang anak dengan presentase 8,3% dan berkembang sangat baik sebanyak 10 orang anak dengan presentase 83,3. Pada aspek ketiga yaitu, anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri sebanyak 0 orang anak dengan



presentase 0%, yang mulai berkembang sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 orang anak dengan presentase 16,7% dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 10 orang anak dengan presentase 83,3%. Wawancara merupakan salah satu bentuk pengumpulan data yang bermanfaat untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan teman sejawat untuk menilai kinerja guru dalam menyiapkan materi pembelajaran, penggunaan media, perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi.

### **Pembahasan**

Untuk menjawab masalah tentang perencanaan pembelajaran pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya, yaitu guru membuat RKH yang memuat standar kompetensi yang sudah diterapkan oleh UU Peraturan Pemerintah 58 tahun 2009. Yang mengembangkan beberapa aspek yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Perencanaan siklus ke I dan siklus ke II tentang peningkatan kemampuan dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan *puzzle* mengembangkan aspek kognitif yakni anak dapat menyebutkan, menunjukkan dan membedakan bentuk-bentuk geometri. Didalam aspek kognitif anak dapat berfikir bagaimana caranya didalam bermain *puzzle* anak dapat menyusun kepingan atau potongan *puzzle* yang semula diacak-acak sehingga tersusun sehingga berbentuk suatu gambar.

Guru juga merencanakan suasana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni dengan menggunakan permainan *puzzle* dapat meningkatkan dalam mengenal bentuk geometri pada anak didik. Serta guru membuat format observasi dan evaluasi yang akan digunakan selama pembelajaran dan menyiapkan materi

pembelajaran yang akan digunakan. Dilihat dari hasil siklus I dan siklus II yang telah diamati teman sejawat hasil yang didapat masih belum efektif karena pada siklus ke I masih banyak perencanaan pembelajaran belum dirancang dengan baik, dengan itu guru dengan teman sejawat mengadakan refleksi untuk mendapatkan hasil perencanaan pembelajaran yang optimal. Dengan diketahui permasalahan pada siklus ke I maka guru melanjutkan siklus ke II dengan memperoleh hasil yang lebih baik maka kemampuan guru dalam pembelajaran sudah optimal.

Untuk menjawab masalah yang kedua yakni pelaksanaan pembelajaran dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD LASKAR PELANGI Kabupaten Kubu Raya. Guru melakukan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH pada tanggal 11 Januari 2016 siklus ke I, yaitu: Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan baik yang meliputi: a) Kegiatan sebelum masuk kelas: penyambutan, bermain bebas, berbaris dan membuka sepatu sebelum masuk kelas. b) Kegiatan pembukaan: salam, berdo'a, bernyanyi, menanyakan kondisi anak hari ini, menjelaskan tema, kegiatan yang akan dilakukan dan membuat aturan main pada anak. c) Kegiatan Inti: melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan materi yang sudah dirancang dengan guru. d) Kegiatan istirahat dan penutup: baca do'a sebelum makan bersama, melakukan evaluasi, bernyanyi bersama, berdo'a, salam dan pulang. e) Pelaksanaan: Sebelum guru melaksanakan pembelajaran, guru sudah mengatur atau menyeting kelas dengan baik misalnya: menata meja dan kursi dengan baik. Evaluasi:

Dari hasil pengamatan yang dilakukan dari siklus I dan siklus II, diperoleh rekapitulasi hasil observasi pengenalan bentuk geometri melalui permainan *puzzle*

sebagai berikut: a) Rata-rata Belum Berkembang (BB): Rata-rata kemampuan anak mengenal bentuk geometri dengan kategori yang belum berkembang dari 3 indikator, dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan terdapat peningkatan besar dari siklus I ke siklus II yang telah dilaksanakan. b) Rata-rata Mulai Berkembang (MB): Rata-rata kemampuan anak mengenal bentuk geometri dengan kategori mulai berkembang dari 3 indikator, dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan terdapat peningkatan yang besar dari siklus I ke siklus II yang telah dilaksanakan. c) Rata-rata berkembang Sesuai Harapan (BSH): Rata-rata kemampuan anak mengenal bentuk geometri dengan kategori mulai berkembang dari 3 indikator, dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan terdapat peningkatan yang besar dari siklus I ke siklus II yang telah dilaksanakan, Rata-rata Berkembang Sangat Baik (BSB) Rata-rata kemampuan anak mengenal bentuk geometri dengan kategori mulai berkembang dari 3 indikator, dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan terdapat peningkatan yang besar dari siklus I ke siklus II yang telah dilaksanakan, Berdasarkan tabel 18 di atas, dapat dilihat presentase dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dari siklus I sampai siklus II. Pada aspek pertama yaitu anak menyebutkan bentuk geometri, pada siklus I rata-rata dari hasil observasi anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik sebesar 16,7% dan pada siklus ke II sebesar 62,5% dengan selisih 45,8%, ini menandakan bahwa terjadinya peningkatan yang sangat baik terhadap kemampuan anak dalam menyebutkan bentuk geometri. Pada aspek kedua yaitu, anak dapat menunjukkan bentuk geometri pada siklus I rata-rata dari hasil observasi anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik sebesar

20,85%, dan pada siklus II sebesar 62,5% dengan selisih 41,65%, ini menandakan bahwa terjadinya peningkatan terhadap kemampuan anak dalam menunjukkan bentuk geometri.

Dengan demikian terdapat peningkatan dalam menunjukkan bentuk geometri. Pada aspek ketiga yaitu, anak dapat membedakan bentuk geometri pada siklus I rata-rata dari hasil observasi anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik sebesar 20,85%, dan pada siklus II sebesar 62,5% dengan selisih 41,65%, ini menandakan bahwa terjadinya peningkatan terhadap kemampuan anak dalam membedakan bentuk geometri. Dengan demikian terdapat penyusutan dalam membedakan bentuk geometri

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dan hasil analisis data, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa pengenalan bentuk geometri dapat dilakukan melalui permainan puzzle, pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya. Hal ini dilihat dari rencana perbaikan pembelajaran yang dilakukan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dalam 2 siklus.

Kesimpulan penelitian tersebut dapat dijabarkan secara rinci sebagai berikut: 1) Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri dengan bermain puzzle pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya pada siklus I diperoleh kategori baik, dan pada akhir siklus II memperoleh kategori sangat baik. Hal ini berarti guru dapat dengan baik, merencanakan perbaikan pembelajaran sehingga proses perbaikan pembelajaran berjalan baik dan lancar. 2) Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri

melalui permainan puzzle pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya, untuk mengotimalkan penggunaan permainan puzzle agar dapat mudah memahami dan tertarik, pada siklus I diperoleh kategori baik dan pada akhir siklus II memperoleh sangat baik. Hal ini berarti guru dapat dengan baik merencanakan perbaikan pembelajaran sehingga proses perbaikan pembelajaran berjalan baik dan lancar.3) Kemampuan anak setelah pembelajaran bentuk-bentuk geometri melalui permainan puzzle mengalami peningkatan perkembangan sangat baik pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Laskar Pelangi Kabupaten Kubu Raya.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapatlah peneliti sarankan kepada guru tentang peningkatan kemampuan pengenalan bentuk geometri melalui permainan puzzle adalah sebagai berikut: 1) Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri hendaknya persiapkan rancangan materi pembelajaran yang lebih menarik, dan bervariasi.2) Guru harus sering memberi latihan pada anak yang masih belum bisa menyusun kepingan puzzle sehingga kepingan *puzzle* tersebut berbentuk suatu gambar yang utuh.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Asmani Ma'mur Jamal, (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Carlson, Ginger.(2008) *Child of Wonder:Nurturing Creative and Naturally Curious Children*. Eugene:Common Ground Pres
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan*. Jakarta
- Depdiknas. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMEN) No 58 Tahun 2009*. Jakarta
- Docket, Susan. (2009). *Play and Padagogy In Early Childhood*. Australia: Harcourt Brace & Company.
- Dr Iskandar. M.Pd (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Cipayung-Ciputat: Gaung Persada (GP) Press
- Henniger. L. Michael (2009). *Teaching Young Children*. America: Pearson Education
- Montolalu, B. E. F. Dkk (2007). *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Miller Kuhaneck (2010). *Activity Analysis, Creativity, and Playfulness in Pediatric Occupational Therapy*. Jones and Bartlett Publishers, LLC
- Nurjatmika Yusep. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Anak TK*. Jogjakarta: Diva Press
- Tim penyusun, (2003). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Pontianak: Edukasi Press Fkip UNTAN
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Sudijono, Anas (2012) *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Suyadi (2009). *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan*. Jogjakarta: Power Books
- Seefeldt, Carol & Wasik A. Barbara (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sudono Anggani, (2003). *Sumber Belajar dan Alat Permainan. (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT Grasindo

- Soefandi S. Indra, Pramudya Ahmad.  
(2009). *Strategi Mengembangkan  
Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta:  
media Indonesia
- Yuliani, Nuraini Sujiono. (2013) *Konsep  
Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.  
Jakarta Barat: PT. Indeks
- Yulianty Rani I. (2012). *Permainan Yang  
meningkatkan kecerdasan Anak*.  
jakarta: Laskar Aksara.