

**IMPROVE THE ABILITY TO RECOGNIZE THE CONCEPT OF
GEOMETRI THROUGH A PUZZLE GAME THE GEOMETRY OF 4-5
YEARS OLD IN EARLY CHILDHOOD AL-MASITHO DISTRICT
EAST KAMPAR REGENCY OF KAMPAR**

Marta Yuana, Zulkifli, Daviq Chairilsyah
marta_yuana@yahoo.com (082384574958), pakzul_n@yahoo.com, daviqch@yahoo.com

Teacher Education for Early Childhood Education
Faculty Teacher Training and Education
University of Riau

Abstract: *This study aims to determine the increase in the ability to know the concept of geometry A group of children through early childhood puzzle game geometry in early childhood Al-Masitho District Kampar East Regency of Kampar. This study is kinds studies using action research or (PTK) is conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, action planning, observation / evaluation and reflection. Subject empirically n are children aged 4-5 years are numbered 17 children in early childhood Al-Masitho. The research data obtained through observation and data analysis was done by using quantitative descriptive analysis. The results showed lower geometry puzzle game can improve the ability to know the concept of geometry in children aged 4-5 years. It can be seen from the increase in the average percentage of the ability to know the concept of geometry in the first cycle of 54.61% which is the criterion begins to develop (MB) and an increase of 93.06% in the second cycle into 81.76% Area on criteria developed very well (BSB). So, puzzle game geometry can improve the ability to know the concept of geometry children aged 4-5 years in early childhood Al-Masitho East Kampar District regency of kampar.*

Keywords : *Ability To Recognize The Concept Of Geometri, Geometry Puzzle Games*

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP
GEOMETRI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE GEOMETRI* ANAK
USIA 4–5 TAHUN DI PAUD AL-MASITHO KECAMATAN
KAMPAR TIMUR KABUPATEN KAMPAR**

Marta Yuana, Zulkifli, Daviq Chairilisyah

marta_yuana@yahoo.com (082384574958), pakzul_n@yahoo.com, daviqch@yahoo.com

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Riau**

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep geometri pada anak kelompok A melalui permainan *puzzle* geometri di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Penelitian ini adalah jenis penelitian yang menggunakan penelitian tindakan kelas atau (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, perencanaan tindakan, observasi/ evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 17 orang anak di PAUD Al-Masitho. Data penelitian diperoleh melalui metode observasi dan analisis data yang dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bawah permainan *puzzle* geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan mengenal konsep geometri pada siklus I sebesar 54,61% yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan mengalami peningkatan sebesar 93,06% pada siklus II menjadi 81,76% yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Jadi, permainan *puzzle* geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal Konsep Geometri, Permainan *Puzzle* Geometri

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai sebuah ilmu yang berdiri sendiri. Saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, berbagai upaya dan inovasi pendidikan disetiap terus dilakukan seiring dengan kebutuhan masyarakat, perkembangan ilmu-ilmu lain dan kemajuan teknologi. Begitu juga dengan jenjang pendidikan anak, jika di bandingkan dengan awal munculnya konsep-konsep dasar pendidikan anak, maka terdapat banyak sekali kemajuan yang perlu diketahui bersama.

Kelompok bermain merupakan lembaga pendidikan informal sebelum anak memasuki sekolah dasar. Kelompok bermain memberikan kesempatan kepada anak usia 4-5 tahun untuk mengembangkan emosi dan daya pikirnya. Kelompok bermain memberikan stimulus kepada setiap perkembangan anak agar mental spritual anak menjadi baik. Anak usia 4-5 tahun merupakan usia sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya.

PAUD juga menggunakan salah satu tempat memberikan pendidikan awal yang sesuai dengan tingkat perkembangan kejiwaan dan kecerdasan anak. Guru yang mengajar di PAUD harus mampu memahami kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai anak yang merupakan tugas perkembangan tahap masa kanak-kanak awal yang harus diselesaikan. Masa kanak-kanak sering juga disebut masa-masa keemasan atau masa pembentukan kecerdasan bagi anak, masa inilah yang harus dimanfaatkan orang tua dan guru di sekolah dengan optimal, anak akan belajar nilai-nilai, belajar dari orang-orang terdekat disekitar anak dan masa ini anak sangat peka untuk mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan kemampuan fisik, kemampuan mengenal konsep geometri, bahasa, dan sosial emosional (Yuliani, 2006)

Bidang kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Satu bagian dari tahap perkembangan anak adalah perkembangan kemampuan mengenal konsep geometri. Kemampuan mengenal konsep geometri bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengelola pembelajarannya, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematik dalam mengelompokkan benda-benda berdasarkan bentuk, ukuran dengan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Pengembangan kemampuan mengenal konsep geometri akan lebih memudahkan bagi guru untuk menstimulasi kemampuan mengenal konsep geometri anak sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing-masing anak. Adapun tujuan kemampuan mengenal konsep geometri anakusia 4-6 tahun (dalam Yuliani 2006) diarahkan pada kemampuan auditori, visual, kinestetik, aritmetika, geometri dan kemampuan mengenal konsep geometri permulaan. Perkembangan geometri ini berhubungan dengan perkembangan konsep, bentuk, dan ukuran. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain: mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya, mengukur benda secara sederhana, menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat.

Pembelajaran yang dilakukan di kelompok bermain selama ini lebih cenderung bersifat monoton. Anak hanya menerima pelajaran dari metode ceramah yang diberikan oleh guru. Kenyataan ini membuat anak merasa lebih cepat jenuh dan bosan. Guru sebagai pendidik seharusnya lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang akan diberikan oleh anak. Agar suasana belajar lebih meanarik bagi anak dan Kemampuan mengenal konsep geometri yang diharapkan akan lebih meningkat.

Menurut pengamatan penulis di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar, anak-anak usia 4-5 tahun sangat sulit untuk mempelajari dan mengenal bentuk-bentuk geometri, hal ini dapat dilihat ketika guru menerangkan bentuk-bentuk geometri tersebut anak tidak memperhatikan dengan baik, dan setelah gurunya sudah selesai menerangkan dan menanyakan kembali kepada anak sebagian besar dari anak tidak bisa menjawab dengan benar, dan mungkin cara guru menerangkan bentuk-bentuk geometri tidak menarik bagi anak, dan media yang digunakan sebelumnya hanya dengan balok-balok geometri sederhana dalam bentuk gambar dan itu menyebabkan anak tidak tertarik dan bosan, sehingga anak sulit untuk mengerti.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri anak usia 4-5 tahun penggunaan media *puzzle geometri*. *Puzzle geometri* adalah *puzzle* yang kepingan-kepingan dari *Puzzle* tersebut berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapesium). *Puzzle geometri* merupakan media yang terbuat dari kardus bekas atau karton atau *stryofoam* yang kepingan-kepingan *puzzle* tersebut dipotong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak untuk menarik minat belajar anak. *Puzzle geometri* dapat divariasikan sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Sehingga media *puzzle geometri* merupakan bagian dari metode bermain yang secara efektif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Melalui kegiatan ini anak dapat melihat bagaimana suatu proses berlangsung sehingga dapat meningkatkan daya pikir anak terutama daya pikir untuk peningkatan maupun mengenal serta mengingat. Hal ini dapat mengenalkan konsep matematika dengan bentuk geometri yang sederhana, karena anak TK sangat peka terhadap stimulasi yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu anak sangat tinggi sehingga anak tersalurkan apabila mendapat stimulasi dan motivasi yang sesuai dengan perkembangannya.

Pengembangan kemampuan mengenal konsep geometri anak dengan metode yang tepat akan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Didukung dengan media yang menarik dan kegiatan menyenangkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa. Melalui Penggunaan media *puzzle geometri* ini diharapkan tujuan Pengembangan kemampuan mengenal konsep geometri anak dapat tercapai

Melihat dari permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam mengembangkan pembelajaran dengan judul: Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Geometri Melalui Permainan *Puzzle geometri* Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: (1) Bagaimanakah pelaksanaan permainan *puzzle geometri* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar? (2) Apakah pelaksanaan permainan *puzzle geometri* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar? (3) Seberapa tinggi peningkatan kemampuan mengenal konsep geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar?

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalahnya, maka penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui penerapan permainan *puzzle geometri* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri anak di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. (2) Untuk mengetahui apakah

permainan *puzzle geometri* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kamar Timur Kabupaten Kamar. (3) Untuk mengetahui tingginya tingkat keberhasilan penerapan permainan *puzzle geometri* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri anak di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kamar Timur Kabupaten Kamar.

METODE PENELITIAN

Tempat dilaksanakan penelitian ini adalah di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kamar Timur Kabupaten Kamar. Adapun waktu penelitian ini direncanakan terhitung mulai dari bulan Maret hingga bulan Juli 2016 atau setelah selesai dilakukan seminar proposal penelitian. Dalam hal ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak PAUD Al-Masitho Kecamatan Kamar Timur Kabupaten Kamar yang berjumlah anak sebanyak 17 orang anak, terdiri dari 7 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi dkk (2006) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Tindakan kelas yang peneliti lakukan pada penelitian adalah penerapan permainan *puzzle geometri* untuk meningkatkan Kemampuan mengenal konsep geometri anak di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kamar Timur Kabupaten Kamar, dan diamati oleh observer. Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus dan dua kali pertemuan. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu, perencanaan/persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara observasi, instrumen penelitiannya berupa lembaran observasi. Observasi yang dilakukan adalah untuk meningkatkan Kemampuan mengenal konsep geometri anak yang dilakukan melalui penerapan permainan *puzzle geometri* yang diselenggarakan di dalam kelas. Observasi ini dilakukan secara berulang-ulang untuk melihat kelebihan-kelebihan atau kekurangan-kekurangan dari metode yang dipilih yaitu melalui penerapan permainan *puzzle geometri*..

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data tentang Kemampuan mengenal konsep geometri, dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Analisis data yang dilakukan secara deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data tentang aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran, dan data ketercapaian hasil belajar. Untuk menentukan Kemampuan mengenal konsep geometri anak diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P	= Persentase peningkatan
Posrate	= Nilai sesudah dilakukan tindakan
Basrate	= Nilai sebelum dilakukan tindakan
100%	= Bilangan tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

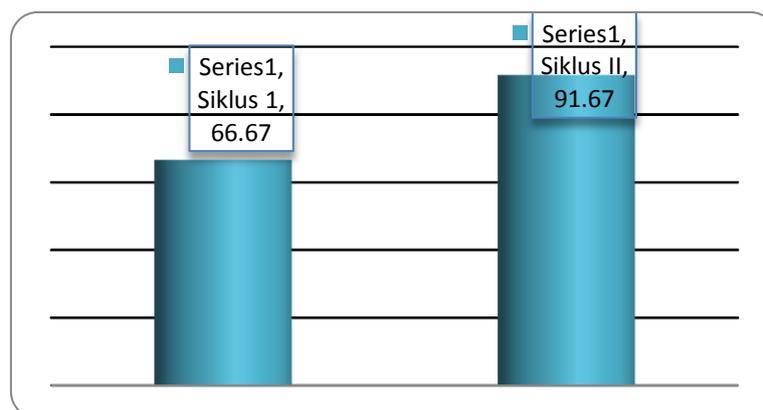
Aktivitas Guru

Dari analisis data penelitian siklus menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri anak melalui permainan *puzzle geometri* mengalami peningkatan dari siklus pertama. Hal ini dapat dilihat pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 66,67% dan pada siklus II sebesar 91,67%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Rekapitulasi Aktivitas Guru Di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar

No	Aktivitas Yang Diamati	Siklus 1 %	Siklus 2 %
1	Guru melepaskan kepingan <i>puzzle</i> dari papannya	66.67	100.00
2	Guru mengacak kepingan <i>puzzle</i> tersebut	77.78	100.00
3	Guru memerintahkan anak untuk memasangkannya kembali	66.67	88.89
4	Guru memberikan tantangan pada anak untuk melakukannya dengan cepat	55.56	77.78
Jumlah		267	367
Persentase Kriteria		66.67	91.67
		B	B

Agar lebih jelas hasil observasi aktivitas guru yang mengalami peningkatan mulai dari siklus I pertemuan pertama, siklus I pertemuan kedua, siklus II pertemuan pertama dan siklus II pertemuan kedua, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1 Grafik Aktivitas Guru Pada siklus I dan Siklus II

Aktivitas Anak

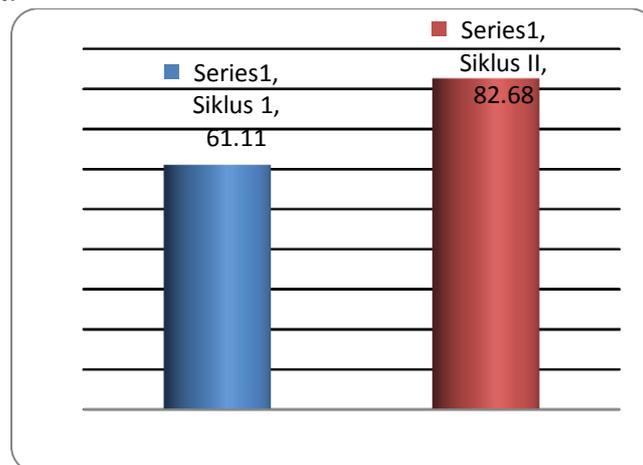
Peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan, relevan dengan aktivitas anak. Secara umum aktivitas pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua sudah dilakukan anak dengan baik hampir pada semua aktivitas.

Tabel 2 Rekapitulasi Aktivitas Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar

No	Aktivitas Anak	Siklus 1 %	Siklus 2 %
1	Anak didik menyebutkan nama-nama bentuk geometris	62.09	85.62
2	Anak didik memperhatikan guru ketika memasukan dan melepaskan kepingan geometri dari penampangnya	66.67	77.12
3	Anak didik membongkar dan memasangnya kedalam penampangnya	62.09	84.31
4	Anak memberikan respon terhadap penilaian hasil karya yang dinilai oleh guru	53.59	83.66
Jumlah		244.44	330.72
Rata-rata		61.11	82.68
Kriteria			

Berdasarkan data pada Tabel 4.27 dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 61,11% angka ini berada pada kategori kurang dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebesar 82,68% angka ini berada pada kategori baik. Hal ini terlihat dari setiap pertemuan aktifitas anak mengalami peningkatan.

Agar lebih jelas hasil observasi aktivitas anak yang mengalami peningkatan mulai dari pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2 Grafik aktivitas anak Siklus I dan Siklus II

Kemampuan Mengenal Konsep Geometri Anak

Rata-rata kemampuan mengenal konsep geometri anak melalui melalui permainan *puzzle geometri* yang dilaksanakan di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar dari siklus I pertemuan pertama ke siklus II pertemuan ketiga mengalami peningkatan. seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Geometri Anak Pada Siklus I Dan Siklus II

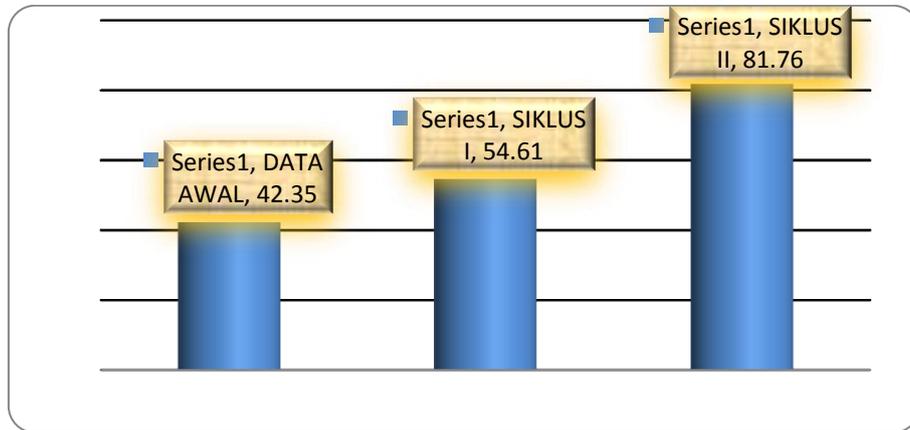
No	Indikator	Data Awal %	Siklus I %	Siklus II %
1	Mengenal lima macam bentuk geometri.	44.12	54.90	78.92
2	Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar).	36.76	53.92	76.47
3	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran	48.53	58.33	81.86
4	Menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh	38.24	50.00	85.78
5	Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna	44.12	55.88	85.78
	Jumlah	211.76	273.04	408.82
	Rata-rata	42.35	54.61	81.76
	Kriteria	MB	MB	BSB

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa setelah dirata-ratakan kemampuan mengenal konsep geometri mengalami peningkatan dari data awal ke siklus I dan ke siklus II. Pada data awal diperoleh skor 144 dengan persentase 42,35%, Pada siklus I diperoleh skor 186 dengan persentase 54.61%, sedangkan pada siklus II diperoleh skor 278 atau sebesar 81,76%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat rincian berikut ini:

1. Indikator “Mengenal lima macam bentuk geometri” pada data awal rata-rata nilai yang diperoleh adalah 44,12%. Pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh meningkat menjadi 54,90%. Pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh adalah 78,92%.
2. Indikator “Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar)” pada data awal rata-rata nilai yang diperoleh adalah 36,76%. Pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh meningkat menjadi 53,92%. Pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh adalah 76,47%.
3. Indikator “Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran” pada data awal rata-rata nilai yang diperoleh adalah 48,53%. Pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh meningkat menjadi 58,33%. Pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh adalah 81,86%.
4. Indikator “Menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh” pada data awal rata-rata nilai yang diperoleh adalah 38,24%. Pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh meningkat menjadi 50%. Pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh adalah 85,78%.
5. Indikator “Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna” pada data awal rata-rata nilai yang diperoleh adalah 44,12%. Pada siklus I rata-rata nilai yang

diperoleh meningkat menjadi 55,88%. Pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh adalah 85,78%.

Agar lebih jelas hasil kemampuan mengenal konsep geometri anak melalui melalui permainan *puzzle geometri* mengalami peningkatan mulai dari data awal, Siklus I dan Siklus II, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3 Grafik Kemampuan Mengenal Konsep Geometri Anak Pada Data Awal, siklus I, Siklus II

Analisis Data

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 42,35 dan pada siklus I terdapat nilai rata-rata 54,61. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 28,94% dari sebelum siklus ke siklus I. Untuk mengetahui persentase dari data awal ke siklus i sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{54,61 - 42,35}{42,35} \times 100\% \\
 &= \frac{12,25}{42,35} \times 100\% \\
 &= 0,29 \times 100\% \\
 &= 28,94\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada siklus 1 terdapat nilai rata-rata 81,76 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 54,61. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 49,73% dari siklus I ke siklus II. Untuk mengetahui persentase dari siklus pertama ke siklus kedua sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{81,76 - 54,61}{54,61} \times 100\% \\
 &= \frac{27,16}{54,61} \times 100\% \\
 &= 0,50 \times 100\% \\
 &= 49,73\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 81,76 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 42,35. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 93,06% dari data awal ke siklus II. Untuk mengetahui persentase dari data awal ke siklus kedua sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{81,76 - 42,35}{42,35} \times 100\% \\
 &= \frac{39,4}{42,35} \times 100\% \\
 &= 0,93 \times 100\% \\
 &= 93,06\%
 \end{aligned}$$

Dengan adanya peningkatan persentase pada setiap pertemuan, maka hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan puzzle geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

Pembahasan

Dari hasil penelitian di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar, anak-anak usia 4-5 tahun sangat sulit untuk mempelajari dan mengenal bentuk-bentuk geometri, hal ini dapat dilihat ketika guru menerangkan bentuk-bentuk geometri tersebut anak tidak memperhatikan dengan baik, dan setelah gurunya sudah selesai menerangkan dan menanyakan kembali kepada anak sebagian besar dari anak tidak bisa menjawab dengan benar, dan mungkin cara guru menerangkan bentuk-bentuk geometri tidak menarik bagi anak, dan media yang digunakan sebelumnya hanya dengan balok-balok geometri sederhana dalam bentuk gambar dan itu menyebabkan anak tidak tertarik dan bosan, sehingga anak sulit untuk mengerti. Oleh karena itu untuk mengatasinya perlu dibuatkan media yang baru dan menarik bagi anak, yakni melalui permainan *puzzle* geometri.

Dari pengamatan guru terhadap kemampuan mengenal konsep geometri sebelum diberi tindakan terdapat nilai rata-rata sebesar 42,35% dengan kriteria cukup. Penelitian ini dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu siklus I dan siklus II masing-masing sebanyak tiga kali pertemuan. Nilai rata-rata pada siklus I diperoleh nilai sebesar 54,61%. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata menjadi 81,76%. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep geometri mulai dari sebelum diberi tindakan hingga pelaksanaan pada siklus kedua. Hal ini mengindikasikan adanya keberhasilan penerapan melalui permainan *puzzle geometri* terhadap kemampuan mengenal konsep geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

Dari analisis data penelitian persiklus menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri anak melalui permainan *puzzle geometri* mengalami peningkatan dari siklus pertama. Secara keseluruhan aktivitas guru dalam penggunaan strategi pembelajaran melalui permainan *puzzle geometri* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada setiap siklus mengalami peningkatan, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,67%. Kondisi ini dianggap belum berhasil sehingga dilaksanakan penelitian lanjutan. Pada siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 91,67% dengan kriteria baik. Guru sebagai peneliti telah berusaha menerapkan melalui permainan *puzzle geometri*, namun dalam proses pembelajaran guru pada siklus I masih mengalami beberapa kelemahan hampir pada semua aktivitas. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran mulai dari metode dan alokasi waktu yang baik, maka pada siklus II seluruh aktivitas guru mengalami peningkatan.

Pada aktivitas anak nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 61,11% angka ini berada pada kategori baik. Selanjutnya pada siklus II adalah 82,68% angka ini berada pada kategori baik. Dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. Dimana peningkatan kemampuan mengenal konsep geometri yang diperoleh dari sebelum dilakukannya tindakan ke siklus I peningkatan sebesar 28,94%. Sedangkan peningkatan kemampuan mengenal konsep geometri dari siklus I ke siklus II sebesar 49,73%, dan secara keseluruhan peningkatan kemampuan mengenal konsep geometri dari data awal ke siklus II sebesar 93,06%.

Puzzle geometri adalah *puzzle* yang kepingan-kepingan dari *puzzle* tersebut berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapesium). *puzzle geometri* merupakan media yang terbuat dari kardus bekas atau karton atau styrofoam yang kepingan-kepingan *puzzle* tersebut dipotong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak untuk menarik minat belajar anak.

Menurut Rokhmat (2006) menyatakan, “*Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.” Sejalan dengan pendapat Rokhmat, Rahmanelli (2007) menyebutkan, “*Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.” Sedangkan Adenan dalam Soedjatmiko (2008) menambahkan “*Puzzle* dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat” (dalam Situmorang, 2012)

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan seperti telah diuraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan mengenal konsep geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar sebelum melalui permainan *puzzle geometri* berkriteria kurang artinya secara klasikal atau secara umum kemampuan mengenal konsep geometri anak belum berkembang. Sesudah melalui permainan *puzzle geometri* pada siklus I dan II berkriteria baik artinya secara klasikal atau secara umum kemampuan mengenal konsep geometri anak sudah berkembang sangat baik.
2. Melalui permainan *puzzle geometri* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Masitho Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.
3. Dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. Dimana peningkatan kemampuan mengenal konsep geometri yang diperoleh dari sebelum dilakukannya tindakan ke siklus I peningkatan sebesar 28,94%. Sedangkan peningkatan kemampuan mengenal konsep geometri dari siklus I ke siklus II sebesar 49,73%, dan secara keseluruhan peningkatan kemampuan mengenal konsep geometri dari data awal ke siklus II sebesar 93,06%.

Rekomendasi

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti menyampaikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif memotivasi anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri. Metode pembelajaran harus menarik perhatian anak seperti pada penelitian melalui permainan *puzzle geometri*.
2. Bagi sekolah agar sekolah bisa melakukan supervisi terhadap guru untuk bisa memberi pembekalan bagi guru dalam menciptakan dan menemukan serta memiliki media melalui permainan *puzzle geometri* yang tersedia di alam yang tepat guna dan menyenangkan.
Bagi peneliti berikutnya diharapkan untuk meneliti lebih dalam mengenai peningkatan kemampuan mengenal konsep geometri anak dengan media bermain yang lainnya

DAFTAR PUSTAKA

Anas Sudijono. 2010. *Statistik Pendidikan*: Jakarta. Rajawali.Pers

Badru zaman. 2007. *Media dan sumber belajar TK*. Jakarta. Universitas Terbuka

- Elizabeth B. Hurlock. 2013. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta. Erlangga
- Ismail Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode pengajaran di TK*, Rineka Cipta. Jakarta.
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Patmonodewo. 2003. *Perkembangan Kemampuan mengenal konsep geometri Anak* : Jakarta.Pustaka
- Permen 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Rani Yulianti. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Situmorang, Mulkan Andika. 2012. Meningkatkan kemampuan memahami wacana Melalui media pembelajaran *puzzle*. Tersedia pada <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/146/44>
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Bumi Aksara.
- Witherington. 2010. *Metode Pengembangan Kemampuan mengenal konsep geometri* : Jakarta. Universitas Terbuka.
- Yuliani Sujiono. 2006. *Metode Pengembangan Kemampuan mengenal konsep geometri*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainal Aqib,dkk.2009. *Penelitian Tindakan Kelas*: Bandung. CV. Yrama Windya