

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI
MELALUI PERMAINAN PUZZLE BANGUN DATAR
PADA KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BANGSONGAN

Walia Dini, Ridwan, Rosa Imani Khan

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: diniw8206@gmail.com¹⁾, ridwan@unpkediri.ac.id²⁾,

rossa_rose@unpkediri.ac.id³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak usia dini melalui penggunaan media permainan puzzle bangun datar di Kelompok A TK Dharma Wanita Bangsongan. Permasalahan yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk-bentuk bangun datar secara tepat. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 15 anak Kelompok A TK Dharma Wanita Bangsongan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri mengalami peningkatan setelah diterapkannya permainan puzzle bangun datar. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar anak dari pra tindakan 66,67%. siklus I 53,33%, dan kemudian meningkat lagi di siklus II 86,67%. Dengan demikian, penggunaan permainan puzzle bangun datar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada

Article History

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker
No 235

Prefix DOI :

[10.8734/Sindoro.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/Sindoro.v1i2.365)

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a [Creative](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[Attribution-](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

anak usia dini.

Kata Kunci: geometri, puzzle bangun datar, anak usia dini, TK, kemampuan mengenal bentuk

ABSTRACT

This study aims to improve early childhood children's ability to recognize geometry through the use of flat shape puzzle games in Group A of TK Dharma Wanita Bangsongan. The problems found in the field indicate that most children still have difficulty accurately identifying flat geometric shapes. This study uses a classroom action research (CAR) approach, conducted in two cycles. Each cycle consists of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 15 children in Group A of TK Dharma Wanita Bangsongan. data collection techniques were carried out through observation and documentation, while data analysis techniques were conducted using both qualitative and quantitative descriptive methods. The results of the study showed that the children's ability to recognize geometric shapes improved after the implementation of the flat shape puzzle game. This is evident from the increase in the percentage of children's learning mastery from the pre-action phase at 66.67%, to 53.33% in Cycle I, and then increasing to 86.67% in Cycle II. Thus, the use of flat shape puzzle games has proven to be effective in enhancing early childhood children's ability to recognize geometry.

Keywords: Geometry, flat shape puzzles, early childhood children, kindergarten, shape recognition ability

A. PENDAHULUAN

Pendidikan dalam kamus bahasa Indonesia adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia upaya pengajaran dan pelatihan: proses, perbuatan

dan cara mendidik. Hal ini berupaya untuk mendewasakan manusia menjadi manusia yang seutuhnya, yaitu menjadi orang yang berkarakter. (Safii 2013:17) pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai kepada anak didik meliputi komponen pengetahuan atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Allah Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia seutuhnya. Dalam permendikbud tahun 2014 bab 1 pasal 1 butir 10 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki pendidikan lebih lanjut." (permendikbud, 2014:3) Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang mendasar. Pendidikan anak usia dini sesuai dengan tahapan usianya, karena itu pendidikan anak usia dini membutuhkan kurikulum dalam pedoman mendidik. Dalam permendikbud nomor 146 tahun 2014 lampiran 3 sesuai ketentuan dalam undang-undang nomor 20 pasal 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada dasarnya pembelajaran di PAUD dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan esensial bagi anak. Undang-undang nomor 20 pasal 36 tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah membentuk sosok pribadi manusia Indonesia yang dicita-citakan, yaitu: (1) beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) berakhlak mulia, (3) memiliki pengetahuan dan keterampilan, (4) memiliki kesehatan jasmani dan rohani, (5) memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, (6) memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (permendikbud 146, 2014:1) Anak usia dini merupakan masa keemasan (golden age) dimana semua aspek perkembangannya berkembang sangat pesat dan hal ini tidak akan terulang kedua kalinya. Masa ini adalah masa pembentukan pondasi dan masa pembentukan kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Begitu pentingnya usia ini sehingga kita sebagai pendidik harus mengetahui karakteristik anak. Sebagai pendidik kita harus bisa menjadi motivator yang mendorong anak mencapai kecerdasan optimalnya.

Dengan tujuan membantu mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan anak yaitu: 1) nilai agama dan moral, 2) sosial-emosional, 3) kognitif, 4) bahasa, 5) fisik motorik, 6) dan seni. Hamzah (2015:2-6) mengungkapkan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu sebagai berikut: (1) anak bukan miniatur orang dewasa, (2) anak masih tahap tumbuh kembang, (3) unik, (4) dunia anak adalah dunia bermain, (5) anak belum tahu benar salah, (6) setiap karya anak berharga, (7) anak butuh rasa aman, (8) anak adalah peneliti dan penemu. Mengingat karakter anak yang berbeda-beda tersebut maka pembelajaran di kelas harus menggunakan sistem bermain, bernyanyi, bergerak bebas serta dapat berkreasi dalam mengembangkan imajinasi secara baik, nyaman dan menyenangkan. Proses pembelajaran dan kegiatan yang baik, menyenangkan adalah dengan bermain. Banyak aspek perkembangan yang dapat kita lihat pada anak. Salah satunya adalah perkembangan kognitif. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif yang berkaitan dengan perkembangan panca indera anak: melihat, mendengar, mencium, merasa, dan meraba. Keingatannya dapat berupa mengamati diri sendiri, lingkungan, dan alam sekitar. Semua hal itu dapat melatih pola pikir anak, sehingga anak mampu mengolah daya pikirnya untuk mengeksplorasi dunianya sendiri bahkan anak juga mampu mengekspresikan diri dalam lingkungan. Baik itu berkomunikasi atau pun berkreasi dengan imajinasinya sendiri. Merujuk pada permendikbud tahun 2014 nomor 137 lampiran I tentang pembelajaran anak usia 4-5 tahun: anak sudah dapat mempelajari teori bentuk, ukuran, dan pola seperti: 1) menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau ciri-ciri tertentu, 2) dapat memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenis, warna, bentuk, 3) menyusun benda dari besar-kecil, panjang- pendek, tinggi- rendah, 4) meniru pola dengan berbagai benda, 5) membedakan dan membuat 3 kumpulan benda yang sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit, 6) mengenal perbedaan kasarhalus, berat-ringan, panjang-pendek, 7) memasang bentuk geometri dengan 3 dimensi yang bentuknya sama. (Permendikbud, 2014:24-26) Keinginan dan antusias yang tinggi merupakan ciri yang menonjol pada anak usia dini. Dia akan lebih banyak memperhatikan, bertanya, dan membicarakan hal yang dilihat/didengarnya. Berkenaan dengan semua hal di atas, maka pendidikan yang diberikan harus berorientasi pada tahapan perkembangan anak.. Atas dasar hal tersebut maka pendidik harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan anak secara optimal. Berdasarkan

pengamatan awal yang peneliti lakukan di Tk Dharma Wanita Bangsongan, pada bulan Desember 2024 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. Terlihat bahwa jika anak diajak belajar dengan alam dan lingkungan mereka terlihat bingung saat guru meminta mereka mencari bentuk-bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan segiempat disekitar merka. Mereka selalu bertanya , bentuknya bagaimana? Sehingga mereka terlihat kebingungan dan berkata bahwa “ ibu, saya tdak tahu” padahal setiap hari mereka melihat bentuk- bbentuk seperti lingkaran, segitiga, dan segiempat di dalam buku dan lingkungan. Minimnya alat peraga yang berbentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan pesergi panjang. membuat anak sering berebutan dalam mengamati alat peraga saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan semangat anak menjadi kurang tertarik untuk belajar berbagai macam bentuk geometri, terutama bentuk lingkaran, segitiga,Persegi dan persegi panjang. Oleh karena itu penting sekali bagi peneliti untuk mengembangkan kognitif anak dengan menggunakan permainan puzzle. Menurut Ismail (dalam naskah publikasi ilmiah Nurvita, 2014:1) bahwa puzzle merupakan permainan yang menyusun suatu gambaran atau benda yang telah dipecahkan dalam beberapa bagian. Dengan menggunakan puzzle anak lebih mudah memahami dalam memaparkannya dalam lingkungan. Bukan hanya alat permainan edukatif puzzle yang dibutuhkan anak dalam meningkatkan kemampuan bentuk geometri peran guru dan proses pembelajaran yang dilakukan guru juga berpengaruh pada kemampuan anak dalam mengenal geometri dalam ligkungan. Cara memainkannya yaitu memisahkan kepingan-kepingan yang kemudian dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar yang utuh. Puzzle adalah permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar sambil bermain. Puzzle adalah permainan yang digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak (Pangastuti, 2019:52-53). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa puzzle adalah alat permainan edukatif dengan membongkar pasang suatu gambar untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Dengan puzzle anak mampu mengaplikasikan pengetahuannya tentang bentuk geometri kedalam gambar. Kemudian dengan puzzle angka juga mudah memahami bagaimana bentuk sebenarnya dari geometri tersebut. Melalui permainan puzzle dapat melatih ketangkasan jari anak, anak dapat mengkoordinasi mata dan tangan, mengasah otak anak untuk berpikir, anak mampu mencocokkan bentuk

geometri, melatih kesabaran anak, dan anak mampu memecahkan masalahnya sendiri. Langkah-langkah strategis untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak di TK Dharma Wanita Bangsongan, seperti Kesenjangan Antara Teori dan Praktik yang menjelaskan bahwa terdapat banyak teori pendidikan yang menyatakan bahwa permainan dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak, termasuk dalam mengenal geometri dan terdapat pratek guru atau pendidik yang belum menerapkan metode ini secara efektif dalam pengajaran geometri; Keterbatasan Metode Pengajaran yang menjelaskan bahwa teori pembelajaran konstruktivis menyarankan bahwa anak belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan interaksi di TK Dharma Wanita Bangsongan, mungkin masih ada penggunaan metode pengajaran yang lebih konvensional, sehingga anak kurang terlibat dalam proses belajar; Keterbatasan Sumber Daya menjelaskan bahwa terdapat teori yang menyebutkan bahwa akses terhadap alat peraga yang sesuai dapat meningkatkan pembelajaran namun, mungkin ada keterbatasan dalam hal sumber daya, seperti kurangnya puzzle atau alat bantu belajar lainnya yang mendukung pengenalan geometri; Resistensi terhadap Inovasi menjelaskan bahwa inovasi dalam metode pengajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar terkadang, pendidik mungkin ragu untuk mencoba metode baru atau merasa lebih nyaman dengan cara yang sudah dikenal; Evaluasi dan Penilaian menjelaskan bahwa ada teori yang menyatakan pentingnya evaluasi dalam proses belajar untuk mengetahui perkembangan anak dan mungkin belum ada sistem penilaian yang efektif untuk menilai kemampuan mengenal geometri menggunakan permainan; Solusi yang Dapat Diterapkan dengan melakukan pelatihan bagi guru tentang cara menggunakan permainan dalam pengajaran geometri dan pengadaan alat peraga yang menyediakan lebih banyak puzzle bangun datar untuk digunakan dalam pembelajaran; Evaluasi Berkelanjutan dengan cara mengembangkan sistem evaluasi yang mendukung pengukuran kemampuan geometri anak secara lebih menyeluruh. Mengingat banyaknya keunggulan dari permainan puzzle tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan kemampuan mengenal geometri melalui permainan puzzle bangun datar pada kelompok A TK Dharma Wanita Bangsongan."

B. METODOLOGI

Prosedur Penilaian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas, dengan Model Kemmis dan Mc. Tagart (dalam Arikunto, 2010). Penelitian dilakukan pada anak Kelompok A di Tk Dharma Wanita Bangsongan Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. Dikatakan demikian karena di dalam siklus atau putaran terdiri atas empat komponen yang di lakukan secara bertahap. Keempat komponen tersebut adalah (a) perencanaan (*planin*), (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observation*), dan (d) refleksi (*reflection*). Sesudah satu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah satu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah ada refleksi, diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri. Demikian seterusnya atau dengan beberapa kali siklus. Rancangan penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam tiga siklus kegiatan yaitu siklus I, dan siklus II.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Bangsongan yang beralamat di Desa Bangsongan Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. TK Dharma Wanita Bangsongan yang mempunyai 3 kelas. dengan Kondisi kelas cukup bersih, nyaman dan layak untuk digunakan. TK Dharma Wanita Bangsongan yang terletak di daerah pedesaan Bangsongan Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. Ditujukan pada anak kelompok A dengan jumlah 15 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Semua anak hadir dan telah dikondisikan untuk mengikuti pembelajaran dalam satu siklus. Peneliti telah menyiapkan sarana, instrumen dan peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan peningkatan kognitif melalui permainan puzzle bangun datar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Penelitian ini membutuhkan seorang kolaborator sehingga peneliti memilih teman sejawat, yaitu bu pipit pada kelas yang sama untuk membantu pelaksanaan dan evaluasi tindakan.

A. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Deskripsi data sebelum dilakukan tindakan

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan pengamatan awal berupa kegiatan pra tindakan tanpa mengganggu pembelajaran untuk mengetahui keadaan awal kemampuan mengenal geometri anak dengan menggunakan lembar observasi dan lembar kerja anak. Selain melakukan pengamatan peneliti juga

melakukan penilaian terhadap aktifitas yang dilakukan anak dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, dilakukan pra observasi untuk melihat kemampuan mengenal geometri pada anak. Peneliti akan meningkatkan kemampuan mengenal geometri melalui Permainan puzzle bangun datar, agar keberhasilan peneliti dapat terlihat dengan jelas maka dilakukan pra observasi sebagai perbandingan sebelum dilakukan tindakan kelas dan sesudah tindakan kelas.

2. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Peneliti bersama kolaborator telah mendiskusikan mengenai tindakan yang akan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, segala keperluan yang harus disiapkan saat dilakukan tindakan telah disiapkan sebelum pelaksanaan kegiatan. Dengan dilakukan diskusi ini antara peneliti dengan kolaborator akan memiliki pandangan yang sama mengenai penelitian mengembangkan kemampuan mengenal geometri melalui permainan puzzle bangun datar yang ditujukan kepada anak kelompok A. Pelaksanaan penelitian sebanyak 2 siklus yang dilaksanakan mulai tanggal 13 Desember sampai dengan 18 Desember 2024. Setiap siklus meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

3. Pelaksanaan Pra Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolabolator telah melakukan penilaian dengan memberikan tugas permainan puzzle bangun datar sesuai yang sudah ditentukan oleh pendidik diperoleh hasil sebagai berikut, dari 10 anak yang dikategorikan anak didik belum muncul atau belum mampu 5 anak, sedangkan anak yang mulai muncul 2 anak. Sementara itu, anak yang sudah muncul ada 4 anak.

Tabel 4.1

Kondisi Awal Ketuntasan Belajar Kemampuan Mengenal geometri Anak Pra Siklus

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Presentase
1.	Belum tuntas	10 anak	66,67%
2.	Tuntas	5 anak	33,33%
Jumlah		15 Anak	100%

Dari tabel 4.1 menjelaskan bahwa hasil perkembangan anak yang belum tuntas 66,67 % dan tuntas 33,33 %. Hal ini menunjukkan bahwa indikator yang diinginkan belum tercapai.

4. Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini telah disesuaikan dengan rencana awal penelitian yang meliputi 4 tahap yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari jumat tanggal 13 desember 2024 di kelas kelompok A TK Dharma Wanita Bangsongan Kecamatan Kayen kidul Kabupaten Kediri. Tema pembelajarannya adalah bentuk geometri dengan topik puzzle bangun datar Sasaran penelitian anak usia 4-5 tahun sebanyak 15 anak, serta peneliti telah melakukan kerjasama dengan kolaborator dalam menentukan materi pembelajaran serta langkah-langkah pengembangan seperti:

- 1) Menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya.
- 2) Menetapkan permainan puzzle bangun datar sesuai dengan kemampuan mengenal geometri yang akan dikembangkan.
- 3) Menyusun Modul Ajar
- 4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 5) Menyiapkan permainan puzzle bangun datar.
- 6) Membuat lembar unjuk kerja dan lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.

b. Tahapan pelaksanaan tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan anak yang terdiri dari 8 laki – laki dan 7 perempuan. Pelaksanaan tindakan berupa permainan yang telah didemonstrasikan oleh penelitian.

c. Tahap pengamatan

Pada tahap pengamatan peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan serta hasil unjuk kerja anak, dengan cara melakukan penilaian pada lembar penilaian yang telah disediakan. Sehingga dapat diketahui hambatan yang dialami anak selama proses pembelajaran dan mengetahui perkembangan kognitif anak melalui permainan puzzle bangun datar.

No	Aspek yang di observasi	ya	Tidak	Ket.
1.	Guru menyiapkan Modul Ajar	✓		
2.	Guru menyediakan alat dan bahan untuk permainan puzzle bangun datar	✓		
3.	Guru menyiapkan bahan untuk permainan puzzle bangun datar		✓	
4.	Guru mengkondisikan peserta didik pada suasana pembelajaran yang menyenangkan		✓	
5.	Guru menyampaikan tema pembelajaran		✓	
6.	Guru memberikan apersepsi berdasarkan tema berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan		✓	
7.	Guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik	✓		
8.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan selama kegiatan berlangsung	✓		
9.	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan kegiatan yang telah di jelaskan	✓		
10.	Guru memberikan evaluasi mengenai kegiatan apa yang telah dilakukan		✓	

Dari hasil penilaian unjuk kerja diperoleh hasil penilaian kemampuan mengenal geometri anak sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal geometri melalui permainan puzzle bangun datar pada Siklus I

No	Nama Anak	Hasil Penilaian		Kriteria Ketuntasan Minimal: (75%)	
		Belum Muncul	Sudah Muncul	Belum Tuntas	Tuntas
1	Alika	✓		✓	
2	Dania		✓		✓
3	Salma		✓		✓
4	Alfian	✓		✓	
5	Mahes		✓		✓
6	Zaidan	✓		✓	
7	Fahri		✓		✓
8	Rendy	✓		✓	
9	Atta		✓		✓
10	Naura		✓		✓
11	Nazla	✓		✓	
12	Qiya		✓		✓
13	Rashafa	✓		✓	
14	Revan	✓		✓	
15	Maira		✓		✓
Jumlah		7	8	7	8
Persentase		46,67%	53,33%	46,67%	53,33%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat ditinjau kemampuan mengenal geometri anak melalui metode demonstrasi memperoleh kategori belum muncul sebanyak 7 anak (46,67%) dan yang memperoleh kategori sudah muncul sebanyak 8 anak (53,33%) Selain itu dapat diketahui bahwa dari 15 anak, sebanyak 7 anak (46,67%) dinyatakan belum tuntas, dan sebanyak 8 anak (53,33%) dinyatakan tuntas.

Hasil observasi guru dalam pembelajaran

Dari hasil lembar observasi guru dalam pembelajaran dapat terlihat belum bagus dalam poin- poin peneliti belum bagus dalam menyampaikan item tersebut sehingga peneliti perlu membenahi dalam siklus berikutnya.

d.Tahap Refleksi

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas guru yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I, ditemukan beberapa kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus selanjutnya di antaranya :

- 1) Metode yang digunakan yaitu kegiatan pembelajaran secara klasikal kurang tepat, karena anak hanya ikut-ikutan saja sehingga kurang menunjukkan kemampuannya sendiri. Peneliti kurang mengondisikan anak sehingga anak-anak masih berbicara sendiri sama temannya.
- 2) Media permainan yang digunakan dalam pembelajaran puzzle bangun datar yaitu puzzle bangun datar sesuai ukuran anak usia dini tetapi jumlah puzzle yang di bawa peneliti masih kurang, sehingga masih mengalami kesulitan.
- 3) Waktu yang tersedia untuk belajar kurang, sehingga anak belum maksimal saat belajar permainan puzzle bangun datar. Walaupun ada beberapa yang dihadapi dalam pelaksanaan siklus I, akan tetapi terdapat beberapa kelebihan yang ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran siklus I:
 1. Anak-anak tenang dan mudah diatur oleh guru
 2. Anak sangat antusias dengan kegiatan yang diberikan oleh guru, meskipun media yang digunakan anak masih kurang.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan saran kolaborator, beberapa hal yang harus diperhatikan pada tindakan selanjutnya sebagai berikut :

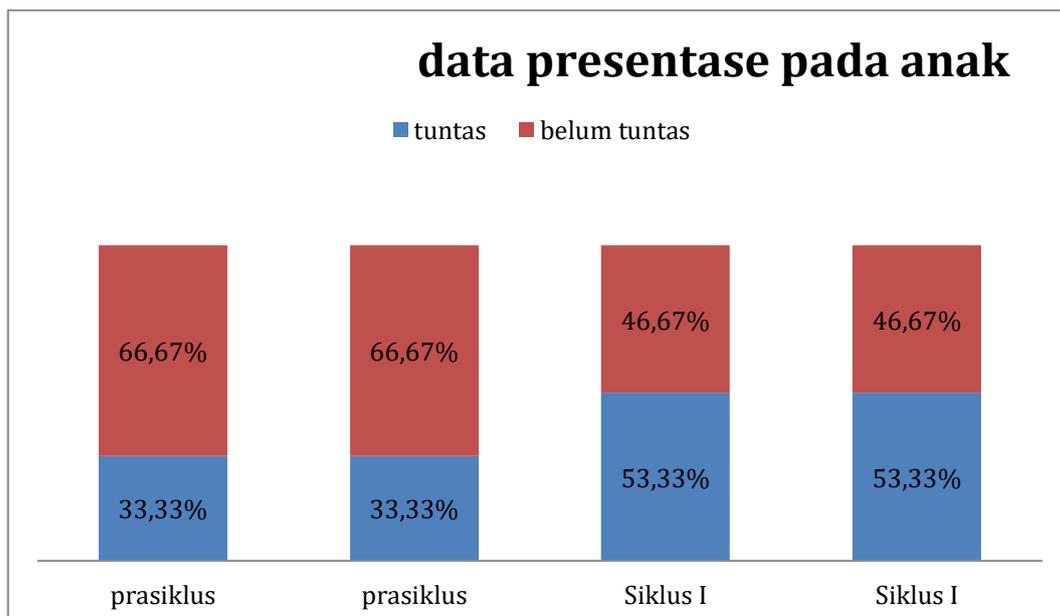
1. Metode yang digunakan ditambah metode kelompok sehingga semua

- anak lebih aktif dan guru lebih maksimal dalam membimbing.
2. Media yang digunakan harus lebih dari satu.
 3. Memberikan kesempatan anak untuk belajar bermain permainan puzzle bangun datar, serta memberikan bimbingan kepada setiap anak agar kemampuan anak lebih dapat terlihat peningkatannya.
 4. Mengatur waktu seefisien mungkin agar waktu pembelajaran maksimal dan anak masih memiliki waktu untuk bermain dan mencoba bersama teman sebaya.

Tabel 4.4
Presentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus I

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	8 anak	53,33%
2.	Belum tuntas	7 anak	46,67%
Jumlah		15 Anak	100%

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dideskripsikan sebagai berikut Presentase ketuntasan belajar anak didik pada siklus I, dari jumlah anak didik sebanyak 15 anak, 8 anak (53,33%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 7 anak (46,67%) dinyatakan belum tuntas. Dari Presentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dan ketuntasan belajar belum tercapai, sehingga diadakan perbaikan pada siklus II.



Grafik Presentase peningkatan ketuntasan belajar anak pada siklus I.

Sesuai gambar 4.1 dapat dijelaskan di mana perbedaan ketuntasan antara prasiklus dan siklus I. Anak-anak yang melakukan kegiatan di prasiklus anak-anak masih kurang dalam kemampuan mengenal geometrinya sehingga saat anak melakukan praktek kegiatan permainan puzzle bangun datar anak-anak masih sangat kesusahan dalam gerakan dasar permainan puzzle bangun datar sehingga harus melakukan perbaikan di siklus I dan di siklus I anak-anak sudah sedikit bisa melakukan permainan puzzle bangun datar tetapi anak-anak masih butuh bantuan dari guru dan masih belum sempurna melakukan gerakan dasar permainan puzzle bangun datar.

5. Rencana umum pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I, dalam siklus ini juga meliputi 4 tahap yaitu :

a. Tahap perencanaan

Mendiskusikan dengan kolaborator mengenai permasalahan baru yang timbul pada siklus I, hasil refleksi pada siklus I dijadikan dasar menyusun rencana perbaikan pembelajaran di RPPH pada siklus II.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan di siklus II, kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari rabu tanggal 18 desember 2024 di TK Dharma Wanita Bangsongan Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. Tema pembelajarannya adalah logika dan pemecahan masalah dan topiknya adalah bermain puzzle bangun datar. Sasaran penelitian anak usia 4-5 tahun sebanyak 15 anak, terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik sesuai pemahaman anak mengenai penelitian mengembangkan kemampuan mengenal geometri melalui permainan puzzle bangun datar yang ditujukan kepada anak kelompok A.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan di siklus II, peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan menggunakan unjuk kerja kegiatan kognitif yang berbeda. Penilaian digunakan untuk melihat perubahan kemampuan mengenal geometri melalui permainan puzzle bangun datar dari siklus I ke siklus II. diperoleh hasil penilaian kemampuan mengenal geometri melalui permainan puzzle bangun datar sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal geometri melalui permainan puzzle bangun datar pada Siklus II

No	Nama Anak	Hasil Penilaian		Kriteria Ketuntasan Minimal: (75%)	
		Belum Muncul	Sudah Muncul	Belum Tuntas	Tuntas
1	Alika		✓		✓
2	Dania	✓		✓	
3	Salma	✓		✓	
4	Alfian		✓		✓
5	Mahes		✓		✓
6	Zaidan		✓		✓
7	Fahri		✓		✓
8	Rendy		✓		✓
9	Atta		✓		✓
10	Naura		✓		✓
11	Nazla		✓		✓
12	Qiya		✓		✓
13	Rashafa		✓		✓
14	Revan		✓		✓
15	Maira		✓		✓
Jumlah		2	13	2	13

Persentase	13,33%	86,67%	13,33%	86,67%
------------	--------	--------	--------	--------

Berdasarkan tabel 4.5 dapat ditinjau kemampuan mengenal geometri melalui permainan puzzle bangun datar memperoleh kategori belum muncul sebanyak 2 anak (13,33%) dan yang memperoleh kategori sudah muncul sebanyak 13 anak (86,67%). Selain itu dapat diketahui bahwa dari 15 anak, sebanyak 2 anak (13,33%) dinyatakan belum tuntas, dan sebanyak 13 anak (86,67%) dinyatakan tuntas.

Tabel 4.6

Hasil observasi guru dalam pembelajaran

No	Aspek yang di observasi	Ya	Tidak	Ket.
1.	Guru menyiapkan Modul Ajar	✓		
2.	Guru menyediakan alat dan bahan untuk permainan puzzle bangun datar	✓		
3.	Guru menyiapkan bahan untuk permainan Puzzle bangun datar		✓	
4.	Guru mengkondisikan peserta didik pada suasana pembelajaran yang menyenangkan		✓	
5.	Guru menyampaikan tema pembelajaran	✓		
6.	Guru memberikan apersepsi berdasarkan tema berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan	✓		
7.	Guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik	✓		

8.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan selama kegiatan berlangsung	✓		
9	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan kegiatan yang telah di jelaskan	✓		
10.	Guru memberikan evaluasi mengenai kegiatan apa yang telah dilakukan	✓		

Berdasarkan tabel 4.6 dapat ditinjau hasil lembar observasi guru dalam pembelajaran pada nomor 3, 4, dan 10 dapat dikembangkan lagi pada siklus berikutnya.

d. Tahap refleksi

Setelah menganalisis data unjuk kerja anak, peneliti melakukan refleksi diri terhadap tindakan yang telah dilakukan. Ada beberapa hal dalam lembar observasi guru yang perlu diperbaiki dalam siklus II agar pada pelaksanaan siklus III menjadi optimal, antara lain:

1. Pemberian metode pembelajaran kelompok tapi masih kurang tepat dan harus menyesuaikan lagi. akan mempermudah peneliti dan kolaborator untuk melakukan pembelajaran secara efisien.
2. Media yang di gunakan anak sudah cukup untuk permainan, tetapi masih perlu perbaikan dalam cara bermain anak dalam permainan puzzle bangun datar.
3. Waktu yang digunakan masih kurang untuk pembelajaran permainan puzzle bangun datar. Sehingga anak-anak- masih ada yang minta bermain lagi bersama teman.

Walaupun ada beberapa masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan siklus II, akan tetapi terdapat beberapa kelebihan yang ditemukan selama pelaksanaan :

1. Anak-anak sudah bisa berkonsentrasi dan mendengarkan guru menjelaskan.
2. Anak-anak sangat suka belajar permainan puzzle bangun datar dan sudah memahami peraturan.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan saran kolaborator, ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada tindakan selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Pemberian metode harus dikuatkan lagi supaya anak-anak lebih aktif lagi dan guru lebih maksimal lagi dalam pembelajaran.
2. Cara bermain anak yang harus di tekankan lagi supaya anak-anak lebih mahir dalam permainan puzzle bangun datar.
3. Memberikan kesempatan anak untuk belajar gerakan-gerakan dasar yang di jelaskan oleh guru. Serta masih diberikan bimbingan kepada anak.
4. Harus mengatur waktu yang sangat efektif dan efisien agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan maksimal.

Tabel 4.7

Presentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus II

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	13 Anak	86,67%
2.	Belum Tuntas	2 Anak	13,33%
Jumlah		15 Anak	100%

Berdasarkan tabel 4.7 presentase ketuntasan belajar anak didik pada siklus II, dari jumlah anak didik sebanyak 15 anak, 13 anak (86,67%) dinyatakan tuntas, dan sebanyak 2 anak (13,33%) dinyatakan belum tuntas.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle bangun datar dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Bangsongan Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Apriliah, Yunika. 2017. "Penerapan Permainan Puzzle Geometri untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Kartini II Jatimulyo Kecamatan Jati Agung". Skripsi. Bandar Lampung: Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Universiatas Islam Negeri Radar Intan Lampung
- Asfandiyar, Andi Yudha. 2012. *Creative Parenting Today: Cara Praktis Memicu Dan Memacu Kreativitas Anak Melalui Pola Asuh Kreatif*. Bandung. Kaifa
- Az, Agus Zubair. 2008. *Mengenal Dunia Bermain Anak*. Yogyakarta. Banyu Media

Childhood golden age (5 Agustus 2020). Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini. <https://duniaanakbalita.blogspot.com/2014/01/pengenalan-bentuk-geometri-pada-anak.html>

Darsinah. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta: Muhammadiyah Surakarta

Dimyani, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya*. Jakarta. Kencana Pemasamedia Grup

Dinas Pendidikan. 2012. *Pedoman Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Tk Holistic Integrative Jawa Tengah*. Jawa Tengah. Dinas Pendidikan

Elfinawati dan Ismawirna. 2019. "Peran Guru Dalam Membina Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di TK Cut Meutia Banda Aceh", Volume 6, Nomor 1 Maret 2019, Halaman: 67

Hariyani, Indaria Tri, dan Norma Diana Fitri. 2020. "Pengaruh Permainan Engklek Variasi Pada Perkembangan Motorik Anak Usia Dini", Volume 7, Nomor 1 Maret 2020, Halaman: 24

Hayati, Fitriah, dan Cut Fazlil Hanum. 2017. "Persensi Guru PAUD Terhadap Kegiatan Bermain Peran Sebagai Stimulasi Kemandirian Anak Usia Dini", Volume 4. Nomor 2 September 2017 ISSN 2355-102X, Halaman: 141

Ismail, Andang. 2011. *Education Game*. Jogjakarta: Pro U Media KBBI (6 Agustus 2020). Arti Kata Geometri. <http://www.kbbi.co.id/arti-kata/geometri>

Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. Perdana Publishing

Nurtiani, Ayi Teiri, dan Elvinar. 2018. "Pengembangan Model Pendidikan Multikultural", Volume 5, Nomor 2 September 2018, Halaman: 79

Pengastuti, Ratna. 2019. *Media Puzzle Untuk Mrngenal Bentuk Geometri*. JECED (Journal of Early Childhood Education And Development (Online). Vol.1, No 1, Juni 2019: 50-59. (<https://Media.Nelti.Com/Media/Publications/293861-Media-Puzzle-Untuk-Mengenal-Bentuk-Geome-A34be120.Pdf>, Diakses 1 Desember 2021)

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. 2015. Jakarta. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan

Safii, Irwan. 2013. Modul Ortek/Penguatan Pembelajaran PAUD Bagi Penerima Bantuan Rintisan Tahun 2013. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan

Santrock, John W. 1995. Life Span Development Perkembangan Masa Hidup. Jakarta. Erlangga

Sari, Ajeng Putri Kartika, dan Rachma Hasiuan. 2014. Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Kelompok A Di Tk Aneka Ria. Skripsi. Surabaya: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya