

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

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini (S.Pd)  
Pada Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

**WALIA DINI**  
NPM: 2114070010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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."

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. Kegiatannya 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) memasangkan 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/didendengarnya. 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 mereka. Mereka selalu bertanya, bentuknya bagaimanakah? Sehingga mereka terlihat kebingungan dan berkata bahwa “ibu, saya tidak tahu” padahal setiap hari mereka melihat bentuk-bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan segiempat di dalam buku dan lingkungan. Minimnya alat peraga yang berbentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi 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 lingkungan. 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. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian dilakukan sesuai penegasan batas-batas permasalahan, sehingga cakupan dalam peneliti tidak keluar dari tujuannya. Dari uraian yang telah di paparkan dalam latar belakang penelitian, masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Media pembelajaran yang kurang memadai, saat menerangkan pembelajaran tidak adanya penjelasan secara detail dan tidak menggunakan media secara langsung.
2. Kondisi pada saat pembelajaran yang kurang kondusif.
3. Metode yang digunakan oleh guru masih kurang mendukung dengan adanya alat bantu/ peraga.



### C. Pembatasan Masalah

Untuk memperjelas sejauh mana masalah dalam tindakan penelitian, masalah utama dalam penelitian adalah peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui teknik menyusun/merangkai dengan memanfaatkan media puzzle bangun datar pada anak-anak kelompok A TK Dharma Wanita Bangsongan Desa Bangsongan Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri.

### D. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

#### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks sebelumnya, ini sering menjadi masalah penelitian, di antara kemungkinannya adalah:

Bagaimana pengaruh bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri di TK Dharma Wanita Bangsongan?

#### 2. Pemecahan masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, guru dapat menyajikan pembelajaran yang menarik bagi anak dan memilih kegiatan yang sesuai dengan tujuan agar mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak meningkat khususnya pada kelompok A TK Dharma Wanita Bangsongan oleh karena itu untuk memecahkan masalah dalam penelitian tersebut Tindakan yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode merangkai menggunakan media puzzle bangun datar.



### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendiskripsikan proses belajar melalui metode merangkai menggunakan media puzzle bangun datar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri untuk anak kelompok A TK Dharma Wanita Bangsongan.

### **F. Kegunaan penelitian**

Kegunaan penelitian kegunaan pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara khusus.

#### **1. Kegunaan secara teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori yang sesuai dengan judul skripsi sehingga diharapkan nanti untuk permasalahan yang terdapat pada skripsi ini dapat terselesaikan dan untuk pengenalan geometris melalui metode permainan puzzle bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa Tk Dharma Wanita Bangsongan kecamatan kayen kidul kabupaten kediri.

#### **2. Kegunaan secara khusus**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak/ kalangan yang terkait, utamanya bagi pihak-pihak berikut ini:

- a. Bagi siswa yaitu dapat meningkatkan kinerja hasil belajar anak.
- b. Bagi guru yaitu dapat mengetahui bagaimana meningkatkan hasil belajar pada anak sehingga dalam permasalahan yang dihadapi oleh



anak ataupun guru perlu adanya evaluasi lagi bagi si pendidik/gurunya.

- c. Bagi sekolah yaitu melalui penelitian ini adalah melalui metode permainan puzzle bangun datar diharapkan nantinya anak dapat meningkatkan kinerja hasil belajar siswa. Selain itu, dari hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada pihak sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan media yang bervariasi.
- d. Bagi peneliti yaitu ini dapat mengetahui secara langsung dari permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah. Selain itu dapat menambah wawasan/pengetahuan serta pengalaman bagi si penulis.

#### **G. Hipotesis Tindakan**

Pendekatan metode merangkai yang digunakan untuk menguji hipotesis Tindakan dalam penelitian ini. Dalam keterampilan merangkai dapat ditingkatkan dengan menggunakan media puzzle bangun datar dengan anak-anak di kelompok A TK Dharma Wanita Bangsongan Desa Bangsongan.



## 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 Universitas 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
- Saffi, 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
- Septia, Sarah. 2015. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelas B1 Di TK Nurul Hidayah Palembang". Skripsi. Inderalaya; Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pndidikan Universitas Sriwijaya
- Srianis, Komang. dkk. 2014. Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Menganal Bentuk. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Genesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Online). Volume 2 No 1, Tahun 2014. (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/3533/2852>, diakses 1 Desember 2021)
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Medhods)*. Bandung. Alfabela
- Sukandarrumidi. 2006. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press
- Susanto. 2011. *Perkembangna Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencan Prenada Group
- Widariyati,Dkk. 2016. Pengenalan Bentuk Geometri Dalam Pembelajaran Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Journal UNTAN* (Online).<https://Journal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jdpdp/Article/Viewfile/24495/75676576080> Diakses 1 Desember 2021)
- Zahira, Zahra. 2019. *Islamic Montessori For 3-6 Years Old*. Jakarta. Anak kita