

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

- a. Menurut Peneliti, belajar adalah sebuah proses usaha untuk mendapatkan suatu kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan sebagai hasil interaksi terhadap sekitar untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.
- b. Slameto, mengungkapkan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya¹⁴
- c. Sedangkan menurut James O. Wittaker mengemukakan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman¹⁵

Belajar berarti perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Belajar akan lebih efektif, apabila si pembelajar melakukannya dalam suasana yang menyenangkan dan dapat menghayati obyek pembelajaran secara langsung. Belajar sebagai suatu proses perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Belajar itu

¹⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), Hal.2

¹⁵Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009), Hal. 35

merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan demi menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda dan oleh setiap peserta didik secara individual adalah sebagai berikut:

a. Berdasar prasyarat yang diperlukan untuk belajar.

Dalam belajar peserta didik diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.

b. Sesuai hakikat belajar.

Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang lain) sehingga mendapat pengertian yang diharapkan stimulus yang diberikan dapat menimbulkan respon yang diharapkan.

c. Sesuai materi atau bahan yang akan dipelajari.

Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur penyajian yang bisa ditangkap pengertiannya.

d. Syarat keberhasilan belajar

Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga peserta didik dapat belajar dengan tenang.¹⁶

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya....*, Hal. 27-28

Peneliti berkesimpulan bahwa, Prinsip yang harus dipegang oleh semua pembelajar yaitu ketika seluruh media belajar tersedia. Tidak hanya mengandalkan pendidik, tetapi kesadaran bersama seluruh warga sekolah karena belajar itu sangat penting.

3. Teori-Teori Belajar

Beberapa teori belajar yang relevan dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain:

Pertama, menurut teori belajar behaviorisme, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku.

Kedua, menurut teori belajar kognitif, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Teori ini menekankan pada gagasan bahwa bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan.

Ketiga, menurut teori belajar humanisme, proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri peserta didik yang belajar secara optimal.

Keempat, menurut teori belajar sibermetik, belajar adalah mengolah informasi (pesan pembelajaran), proses belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi.

Kelima, menurut teori belajar konstruktivism, belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi serta interpretasi.¹⁷

Adapun teori belajar yang melatarbelakangi dalam penelitian ini terkait dengan pengenalan geometri dengan bermain *puzzle* adalah teori belajar kognitif, dimana pada gagasan bahwa bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan. Rangsangan ini diperoleh dari luar/ lingkungan sekitar yang mempengaruhi terhadap proses memperoleh suatu pengetahuan.

B. Pengenalan Bentuk Geometri

1. Pengertian Geometri

Menurut beberapa pakar ahli, pengertian Pengenalan bentuk Geometri sebagai berikut :

- a. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, geometri adalah cabang matematika yang menerangkan sifat-sifat garis, sudut, bidang dan ruang. Geometri sendiri (Greek; geo = bumi, metria = ukuran) adalah sebagian dari matematika yang mengambil persoalan mengenai ukuran, bentuk, dan kedudukan serta sifat ruang¹⁸
- b. Sudaryanti, menambahkan geometri merupakan bentuk atau bangun datar maupun bangun ruang. Dalam pembelajaran di TK, geometri

¹⁷ Indah Kosmiyah, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras,2012), Hal.34-43

¹⁸ Tim Penyusun. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional. Balai Pustaka. 2005. Hal. 355

datar yang dikenalkan adalah lingkaran, segi tiga dan segi empat. Sedangkan untuk geometri ruang adalah balok, kubus, bola, dll¹⁹

- c. Wasik, menyatakan Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga pernyataan tersebut didukung Clements dkk (dalam Carol Sefeldt). Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.²⁰
- d. Suyanto, menyatakan bahwa geometri adalah suatu benda yang memiliki dasar, bentuk atau bangun datar misalnya terdiri atas segiempat, segilima, segienam, dan lingkaran sedangkan bangun ruang antara lain ialah balok, kubus prima dan limas²¹

Dari pendapat beberapa pakar di atas dapat di simpulkan bahwa bentuk geometri adalah suatu konsep memahami yang berkaitan dengan mengenali bentuk benda-benda, membandingkan, membedakan, dan juga membedakan kesamaan dan perbedaan bentuk suatu benda yang ada disekitar.

¹⁹ Sudaryanti. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta : UNY. 2006. Hal. 45

²⁰ Wasik, Barbara A. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: Indeks. 2008. Hal. 398

2. Tahap-Tahap Pengenalan Geometri

Dalam pengalaman bermain guru harus membantu dalam mengenalkan konsep geometri agar anak dapat memahami pembentukan berpikirnya. Untuk membangun konsep geometri anak usia dini ini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain.

Menurut Wahyudi yaitu:

- a. Pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, segitiga
- b. Membedakan bentuk
- c. Memberi nama: menghubungkan bentuk dengan namanya
- d. Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya
- e. Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri.²²

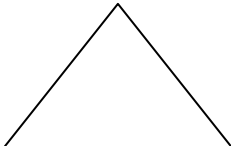
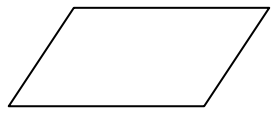

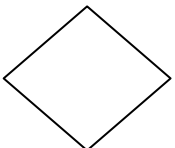
Dari pendapat diatas, peneliti berkesimpulan bahwa peneliti memilih pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, dan segitiga. Memang tahap ini sangat dianjurkan untuk anak, agar membuat anak mendapatkan tempat belajar yang diharapkan, tanpa tahap pengenalan terlebih dulu, guru maupun anak akan mengalami kesukaran dalam memahami dasar dari pengenalan geometri ini. Jadi sangat perlu sekali untuk disosialisasikan.

²¹ Suyatno, slamet. *Strategi Pendidikan anak.Yogyakarta* : hikayat publishing, 2008. Hal. 72

3. Model-model Geometri


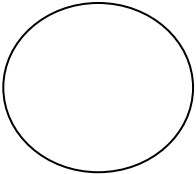
Mengidentifikasi bentuk suatu benda dapat menciptakan pengetahuan jenis-jenis bentuk dari suatu benda. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda yang berada di lingkungan sekitar anak. Jenis-jenis geometri secara umum yaitu geometri 2 dimensi biasa disebut juga bangun datar dan geometri 3 dimensi yang biasa disebut bangun ruang.

Menurut Kusni, geometri 2 dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut,²³ diantaranya:

a. Segitiga adalah bangun yang memiliki tiga sisi	 Gambar Segitiga
b. Jajar genjang adalah suatu segi empat yang sisi-sisinya sepasang sejajar	 Gambar Jajar genjang
c. Persegi panjang adalah suatu jajar genjang yang satu sudutnya siku-siku	 Gambar Persegi panjang
d. Belah ketupat adalah suatu jajar genjang yang dua sisinya berurutan sama panjang	 Gambar Belah ketupat

²² Wahyudi dan Damayanti. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.2005. Hal.115

²³ Kusni. *Geometri Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2008. Hal.14-16

e. Trapezium adalah suatu segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar	 <p style="text-align: center;">Gambar Trapezium</p>
f. Lingkaran adalah garis lengkung yang bertemu kedua ujungnya yang merupakan himpunan titik-titik yang berjarak sama dari sebuah titik tertentu	 <p style="text-align: center;">Gambar Lingkaran</p>

Gambar 2.1. Jenis-jenis Geometri

4. Tujuan Pengenalan Geometri

a. Tujuan Umum

Tujuan pengenalan geometri secara umum menurut Depdiknas yaitu anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segitiga, belah ketupat, trapesium, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval.²⁴ Dari uraian tersebut, peneliti mengungkapkan, anak harus mengenal berbagai macam bentuk geometri, dan mampu menyebutkan dari berbagai bentuk tersebut.

b. Tujuan Khusus

Menurut Clements dkk dalam Carol Seefeldt dan Barbara A.Wasik, pengenalan geometri secara khusus memiliki tujuan yaitu:

²⁴ Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Jakarta. 2007. Hal. 312

memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan langsung mereka yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk dan sosok-sosok, membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa, memberikan kepada anak kesempatan untuk membangun bentuk-bentuk geometri dan belajar nama-nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu²⁵ Dari uraian tersebut, peneliti mengungkapkan, tahap ini sangat disarankan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang luas tentang bentuk geometri.

Dalam Perspektif Islam. Pendidikan dalam keluarga yang berperspektif Islam adalah pendidikan yang didasarkan pada tuntunan agama Islam yang diterapkan untuk membentuk anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Allah SWT, serta berakhlak mulia yang mencakup etika, moral, budi pekerti, spiritual atau pemahaman dan pengalaman nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Yang nantinya hal itu merupakan sumbangan penting bagi pembangunan bangsa dan negara. Tanggungjawab besar orang tua untuk mendidik anak menjadi pribadi yang shaleh tertuang dalam firman Allah SWT surat al-Tahrim ayat 6 menyebutkan :

²⁵ Carol Seefeldt & Barbara A Wasik. (). *Early Education: Three, Four, and FiveYear Olds Go To School (Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah)*. Penerjemah: Pius Nasar. Jakarta: PT Indeks. 2006 Hal. 399

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قَوْا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ
وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.²⁶

5. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini

Kemampuan mengenal bentuk geometri termasuk proses karakter dalam perkembangan kognitif. Melalui bentuk Puzzle anak akan lebih cepat merespon saat dikenalkan bentuk geometri tersebut.

Menurut Lestari menjelaskan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri.²⁷

Bermain dapat mengajarkan anak belajar sambil bermain. Anak akan lebih cepat merespon dan senang bila diajak bermain. Menurut Triharso, menyatakan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk dan gambar-gambar seperti, lingkaran, segi empat dan segitiga.²⁸

²⁶ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, Hal. 311

²⁷ Lestari, K.W. *Konsep Matematika Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan PAUD, Jakarta.2011. Hal.4

²⁸ Triharso, Agung. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi, Yogyakarta. 2013. Hal. 50

Menurut Sriningsih, bentuk geometri dapat dipelajari anak dengan mengenal bentuk-bentuk yang berhubungan dengan benda konkrit, misalnya bentuk sendok seperti apa, bentuk piring seperti apa dan lain sebagainya. Aktivitas pengenalan bentuk pada usia 3-4 tahun lebih banyak melalui kegiatan eksplorasi berbagai bentuk yang mereka temui sehari-hari.²⁹

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri adalah proses pengenalan bentuk-bentuk atau gambar-gambar geometri dalam pembentukan, menunjukkan, menyebutkan dan membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segi empat dan segitiga untuk membangun karakteristik kepribadian anak.

6. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini Seperti Lingkaran, Segi Empat dan Segitiga

Kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini seperti lingkaran, segi empat dan segitiga. yaitu pengetahuan untuk anak dalam hal penengenalan bentuk seperti; menunjukkan; menyebutkan; dan membedakan bentuk geometri lingkaran, segi empat dan segitiga. Sebagaimana yang telah disebutkan pementukan dasar yang sering dilihat di lingkungan anak adalah bentuk-bentuk geometri dua dimensi.

²⁹ Sriningsih, Nining. *Pembelajaran Matematika Terpadu*. Pustaka Sebelas, Bandung. 2009. Hal. 65

Charleswoth dan Lind dalam Beaty, menyebutkan: “bentuk geometri dasar meliputi lingkaran, segitiga, segi empat, dan persegi...”.³⁰

Kemampuan mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini pengaruhnya sangat tinggi untuk ke jenjang selanjutnya. Terlebih lagi pengenalan bentuk geometri ini bisa membuat anak belajar sambil bermain. Dinas Pendidikan menyebutkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak dalam menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri, membedakan benda-benda yang berbentuk geometri, membedakan ciri-ciri bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat, bujur sangkar dan lain-lain).³¹

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan anak untuk dapat menentukan, menyebutkan, membedakan, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, baik secara modern maupun sederhana seperti lingkaran, segitiga, segi empat, persegi panjang dan lain-lain agar supaya anak mendapatkan pengetahuan penalaran baru.

7. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini

Kemampuan sosial merupakan kemampuan anak dalam bergaul atau berhubungan baik dengan lingkungannya, tidak hanya berinteraksi namun saling kenal dan tanggap yang ada disekitarnya sehingga anak

³⁰ Beaty, Janice J. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Edisi Ke 7. Diterjemah oleh: Arif Rakhman. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta. 2013. Hal. 277

dapat diterima sesuai aturan yang terdapat di dalamnya. Secara keseluruhan pendidikan anak usia dini berfokus pada aspek perkembangan, kecerdasan dan kehidupan sosial anak. Pendidikan yang di berikan pada anak usia dini di dapat disesuaikan dengan kebutuhan sang anak karena sifat dan karakter anak yang berbeda mengharuskan pendidik melakukan pemilihan cara yang berbeda yang di sesuaikan dengan kebutuhan pendidikan anak yang dapat meningkatkan kecerdasan mereka dan membentuk karakter serta perkembangan yang baik.

Pendidikan dimasa dini merupakan salah satu bentuk pendidikan dasar menuju ke arah pertumbuhan dan perkembangan yang sangat berpengaruh dimasa nantinya. Montessori dalam Zaman, beranggapan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya untuk membantu perkembangan anak secara menyeluruh dan bukan sekedar mengajar.³²

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembentukan anak harus ada kaitanya dengan pendidikan, bagi anak usia dini sangatlah penting dan dianjurkan. Pendidikan dini ini upaya untuk pembinaan kepada anak sejak usia 0-6 tahun dengan cara memberikan *stimulus* bagi anak untuk pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut atau *formal*. Pendidikan anak usia dini merupakan sarana untuk mengembangkan berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal dan pengetahuan anak akan terstimulus, serta memperhatikan karakteristik

³¹ Dinas Pendidikan. *Pedoman Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran TK Holistik Integratif*. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, Jawa Tengah. 2012. Hal. 66

³² Zaman, Badru. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka, Jakarta. 2009. Hal. 8

anak disetiap tahapan perkembangan seperti moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Penelitian ini lebih memperhatikan aspek perkembangan kognitif anak.

C. Permainan

1. Pengertian Permainan.

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tingginya pendidikan seorang guru. Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilannya pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan yang ada di lingkungan sekitar salah satunya dengan permainan anak. Permainan dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Dengan metode sederhana, melalui permainan tersebut anak mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan. Dalam lapangan, banyak cara untuk melakukan kegiatan permainan. Ada yang menggunakan media atau alat modern, ada juga yang tidak yaitu sederhana. Pada dasarnya setiap kegiatan permainan membawa dampak positif terhadap perkembangan anak.

Menurut Zulkifli, Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan anak semakin lincah mengenal objek (benda) yang dilihat dan dipegangnya. Selain itu, permainan dapat mencegah kebosanan atau kejenuhan dalam pembelajaran. Permainan yang baik

dapat mendorong tumbuh kembang anak dan permainan yang dapat menyesuaikan dengan karakter anak. Permainan anak tidak boleh terlalu sulit karena akan membuatnya frustrasi. Jika terlalu mudah, akan membuatnya bosan.³³

Menurut Muliawan, Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main”. Wujud dari suatu permainan dapat berbentuk benda kongkret, misalkan: permainan balok-balok, boneka, rumah-rumahan, aneka peralatan masak, puzzle bahkan kardus-kardus yang dapat digunakan berulang kali dengan aneka macam cara, oleh anak di segala usia.³⁴

Jadi permainan itu suatu yang menyenangkan dan membuat anak mendapatkan hasil dari permainan tersebut. Tidak hanya yang canggih modern tetapi tradisional sudah cukup membuat anak mendapatkan pengetahuan. Karena permainan tradisional itu tidak memerlukan biaya yang mahal, meningkatkan kekompakan anak dan kerjasama antar anak yang kuat

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah suatu alat serbaguna dengan jangkauan luas bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, media yang baik untuk merangsang keseluruhan fungsi indera yang dapat membantu mengembangkan kemampuan anak.

³³ Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2006. Hal. 38

³⁴ Muliawan, Jasa Unggul. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif untuk Anak Anda*. Jogjakarta: DIVA Press. 2009. Hal. 16

2. Tujuan Permainan

Memberikan permainan secara bergantian merupakan sesuatu yang sentral dari gerak perkembangan anak yang terletak pada pola permainan yang diberikan. Permainan diberikan kepada anak karena pemahaman daya nalar mereka belum berfungsi secara optimal.

Menurut Chayat, tujuan dari permainan antara lain:

a. Icebreaker

Memberi peluang kepada peserta untuk memperkenalkan diri satu sama lain dan menuntun mereka ke pokok permasalahan.

b. Membangun kerja sama tim

Latihan ini di gunakan untuk memperbaiki hubungan masingmasing individu dan sekelompok di dalam suatu kelompok.

c. Komunikasi

Latihan yang di gunakan untuk komunikasi di rancang agar peserta dapat mengetahui keterampilan komunikasi mana yang dapat diperbaiki.

d. Kemampuan fasilitator atau presentasi

Keterampilan memfasilitasi ditujukan kepada orang yang perlu mengembangkan atau memperbaiki kemampuan mereka berbicara dimuka umum atau presentasi.

e. Latihan pembangkit semangat

Latihan ini dapat digunakan kapan saja jika anda melihat peserta sudah mulai kehilangan minatnya atau mengantuk

f. Pembelajaran

Latihan ini dirancang bagi para peserta agar dapat melihat sikap atau gaya belajar mana yang memerlukan perbaikan.

g. Persepsi

Latihan persepsi umumnya menyenangkan bagi setiap orang yang menggunakannya.

h. Evaluasi

Sebagian besar latihan evaluasi ditujukan kepada para peserta untuk mengevaluasi diri sendiri atau program.

i. Manajemen diri

Latihan ini memberikan peluang kepada peserta untuk memahami bagaimana mereka dapat memperbaiki teknik pengembangan diri mereka sendiri.³⁵

Dari uraian tersebut, peneliti mengungkapkan bahwa, bermain dapat meningkatkan sosial yang tinggi, tidak hanya itu, anak mampu berkembang sesuai yang anak butuhkan, kemampuan yang didapat akan mengarah untuk mendapatkan percaya diri, didalam keluarga maupun lingkungannya.

3. Syarat Permainan

Permainan anak usia dini membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Permainan juga memerlukan media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

³⁵ Chayatye, Afifah Nur. *112 Game untuk Training & Outbond*. Jogjakarta: Katahati. 2010. Hal.15

Permainan yang menambah nilai dalam proses belajar menurut Noorlaila, mempunyai beberapa syarat, diantaranya:

- a. Terkait langsung dengan tempat bermain. Permainan yang baik adalah yang memberi pengetahuan, menguatkan sikap, dan mendorong tindakan penting bagi keberhasilan.
- b. Mengajari pembelajaran cara berpikir, mengakses informasi, bereaksi, memahami, berkembang, dan menciptakan nilai.
- c. Sangat menyenangkan dan mengasyikkan, namun tidak sampai membuat pembelajaran tampak bodoh dan dangkal.
- d. Membebaskan pembelajaran untuk bekerja sama.
- e. Menantang, namun tidak sampai membuat anak kecewa dan kehilangan akal.
- f. Menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberikan umpan balik, berdialog, dan berintegrasi.³⁶

Dari uraian tersebut, peneliti mengungkapkan bahwa, permainan yang baik adalah yang memberi pengetahuan, menguatkan sikap, dan mendorong cukup waktu untuk memberikan perenungan, umpan balik dan dialog bersama anak, agar mendapatkan pembelajaran yang maksimal.

4. Cara Memilih Permainan

Ilmu pengetahuan dapat diperoleh anak dengan berbagai aktivitas permainan yang menarik. Memilih permainan yang tepat juga mendukung proses belajar anak. Misalnya memilih permainan

puzzle yang akan melatihnya untuk menyelesaikan masalah. Bisa juga memberikannya buku mewarnai, mainan yang bisa dibentuk-bentuk sesuai keinginan yang akan melatih lebih kreatif untuk membuat suatu benda dan lainnya. Anak usia dini tentu saja belajar sambil bermain dan tidak mutlak benar-benar belajar. Anak-anak usia dini bisa diajari untuk mengenal warna. Bisa dengan permainan warna-warni, gambar-gambar buah dengan warna mencolok dan lainnya. Permainan yang dipilih tetap mengandung nilai-nilai kreativitas, edukasi, kompetisi, sportivitas, semangat kebersamaan.

Dalam Islam, Allah SWT berfirman dalam Qur'an Surat al-a'raf ayat 172 yang berbunyi :

وَإِذْ أَخَذَ رَبُّكَ مِنْ بَنِي آدَمَ مِنْ ظُهُورِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ وَأَشْهَدَهُمْ عَلَىٰ
 أَنفُسِهِمْ أَلَسْتُ بِرَبِّكُمْ ۖ قَالُوا بَلَىٰ ۗ شَهِدْنَا ۗ أَن تَقُولُوا يَوْمَ
 الْقِيَامَةِ إِنَّا كُنَّا عَنْ هَذَا غَافِلِينَ ﴿١٧٢﴾

Dan (ingatlah), ketika Tuhanmu mengeluarkan keturunan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap jiwa mereka (seraya berfirman): "Bukankah aku ini Tuhanmu?" mereka menjawab: "Betul (Engkau Tuhan kami), Kami menjadi saksi". (kami lakukan yang demikian itu) agar di hari kiamat kamu tidak mengatakan: "Sesungguhnya Kami (Bani Adam) adalah orang-orang yang lengah terhadap ini (keesaan Tuhan)"³⁷

Anak adalah anugrah sekaligus amanah yang diberikan Allah SWT, kepada manusia, sebagai anugrah maka orang tua harus mensyukuri pemberian Allah SWT tersebut dengan, merawat dan memeliharanya

³⁶ Noorlaila, Iva. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: PINUS BOOK PUBLISER.2010. Hal. 42

dengan penuh kasih sayang. Dan sebagai amanah seorang anak harus dijaga sehingga bisa optimal dalam fase tumbuh kembangnya

Menurut Soebachman, ada beberapa hal yang hendak dipertimbangkan ketika memilih permainan untuk anak.

Berikut adalah panduan untuk memilih permainan yang tepat bagi anak:

- a. Pilih mainan diatas segala-galanya, menyenangkan dan jangan terlalu memaksakan anak.
- b. Pilih permainan yang sesuai dengan usia, perhatian, dan kemampuan anak untuk memperoleh manfaat yang maksimal dan permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- c. Melihat permainan sesuai dengan minat anak untuk menarik anak mengeksplor dirinya secara bebas tanpa adanya tekanan.
- d. Pilih permainan yang serbaguna yang tidak hanya mengandalkan anak memencet tombol saja kemudian menontonnya, sebab anak tidak akan tahu apa yang harus dilakukan anak dengan permainan tersebut.
- e. Periksa daya tahan dan keamanannya, memilih permainan tidak harus mahal kalau permainan tersebut hanya bisa diberikan beberapa saat saja dan dapat membahayakan anak.³⁸

³⁷ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, Hal.287

³⁸ Soebachman, Agustina. *Pemainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books. 2012. Hal. 31

5. Jenis-jenis Permainan

Usia dini merupakan tahap perkembangan dimana periode pertumbuhan otak anak tersebut masih dalam masa subur. Sebagai orang tua dan guru tentunya harus tahu permainan yang cocok untuk anak usia dini, sehingga dapat merangsang perkembangan sel otak anak - anak. Anak yang cerdas merupakan anak aktif yang memiliki kemampuan keseimbangan antara intelegensi (IQ), kecerdasan emosi (EQ), dan kecerdasan spiritual (SQ). Banyak sekali jenis permainan yang dapat di mainkan oleh anak-anak. Baik itu permainan yang di mainkan secara individual maupun secara berkelompok. Permainan tersebut terus berkembang dan tersebar di seluruh wilayah.

Menurut Yulianty, Secara umum, jenis permainan anak dapat di kategorikan ke dalam 3 kelompok, yaitu sebagai berikut:

- a. Permainan aktif, yaitu permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Permainan aktif biasanya berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestetik pada anak. Selain itu, permainan aktif biasanya memotifasi anak untuk belajar meraih prestasi, serta belajar bertahan dalam persaingan. Bentuk permainan ini secara tidak langsung juga melatih aspek kognitif pada anak untuk belajar mengatur dan menentukan strategi dalam meraih kemenangan, serta mengasah aspek efektif anak untuk bersikap sportif dan belajar menerima kekalahan. Salah satu contoh permainan aktif adalah Puzzle, permainan menyusun

dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya.

- b. Permainan Pasif, yaitu permainan yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Salah satu permainan pasif yaitu permainan elektronik seperti I playstation. Jenis permainan ini memiliki sisi positif dan negatif. Positifnya ialah anak bisa memiliki keterampilan tertentu, sehingga bermanfaat untuk kehidupannya nanti. Permainan di komputer biasanya membutuhkan keterampilan dan strategi yang tepat agar bias memenangkan permainan. Namun, secara fisik permainan ini dapat menghambat perkembangan kinestik pada anak-anak karena permainan ini sedikit sekali menggunakan seluruh anggota tubuh. Anak-anak cenderung hanya menggunakan tangan. Kegiatan bermain seperti ini membuat anak tidak banyak bergerak sehingga tubuhnya pun tidk terlatih dengan baik. Selain itu secara mental dan psikologis pun, anak cenderung menjadi egois, selalu ingin berkuasa dan memegang kendali. Hal ini di karenakanlawan bermainnya adalah benda mati sehingga anak tidak memiliki kesempatan untuk belajar bertenggang rasa.
- c. Permainan fantasi atau permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Anjang-anjangan merupakan salah satu permainan fantasi. Seringkali melalui anjang-anjangan, anak-anak terutama anak-anak perempuan dapat mengembangkan daya imajinasinya sehingga anak-anak dapat memainkan berbgai

macam karakter yang dia ciptakan berdasarkan karakter yang dia temukan dalam kehidupannya sehari-hari.³⁹

Berdasarkan beberapa jenis permainan yang dapat dapat memacu daya pikir dan daya kreativitas anak. Permainan ini mengandung nilai pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keseluruhan tahap perkembangan yang dimiliki anak peneliti menggunakan permainan puzzle sebagai permainan yang tepat untuk meningkatkan pengenalan geometri anak sebab memasang kepingan puzzle membantu anak secara aktif mengembangkan kemampuan membuat kesimpulan dari sebuah masalah, memahami ciri fisik obyek (bentuk, warna, ukuran, dan lain-lain) secara detail, dan gagasan bahwa obyek yang utuh sebenarnya tersusun dari bagian-bagian yang kecil.

6. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain merupakan kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi anak. Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, melainkan juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak.

Menurut Fadlillah,dkk, ada baiknya bila bermain ini diaplikasikan di setiap kali pembelajaran anak usia dini. Berikut beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini:

³⁹ Yulianti I, Rani. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara. 2008. Hal. 9

- a. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak seperti kesehatan, ketangkasan, keterampilan dan kemampuan fisik.
- b. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak seperti naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- c. Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika dan pengetahuan.
- d. Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- e. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.⁴⁰

Dan menurut Triharso, bermain memberikan banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Berikut manfaat-manfaat bermain bagi perkembangan anak:

- a. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak.
- b. Bermain dapat digunakan sebagai terapi.
- c. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran.
- d. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.
- e. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak.
- f. Bermain mempengaruhi nilai moral anak.⁴¹

⁴⁰ Fadlillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD*. Arruz Media, Jogjakarta. 2012. Hal. 29

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dapat memberikan energi stimulasi bagi perkembangan otak anak. Bermain bagi anak memberikan manfaat bagi perkembangan dan keseimbangan pikiran anak sehingga dalam perkembangan otak tersebut berpengaruh terhadap tingkah laku, moral, kognitif, kreativitas, pengetahuan, motorik dan perkembangan fisik.

7. Karakteristik Bermain Anak

Bermain memiliki daya dukung yang sangat kuat bagi tumbuh dan kembangnya kecerdasan anak karena belajar sambil bermain dengan senang dan gembira. Karakteristik bermain menurut Montolalu yaitu:

- a. Bermain adalah sukarela.
- b. Bermain adalah pilihan anak.
- c. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan.
- d. Bermain adalah simbolik.

Dan menurut Jeffree, McConkey dan Hewson dalam buku Sujiono, berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yaitu:

- a. Bermain muncul dari dalam diri anak.
- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat
- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.
- d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil.
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain.

⁴¹ Triharso, Agung. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi, Yogyakarta. 2013. Hal. 10

- f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.⁴²

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain muncul dari dalam diri anak dengan pilihan anak sendiri agar kegiatan bermain menjadi menyenangkan, mengasyikan dan sebagai pemain harus ikut peran aktif atau harus terjun langsung dalam bermain.

8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan

Menurut Ismail, ada tujuh faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu

- a. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif (seperti permainan dan olahraga). Dengan demikian anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja.

- b. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

- c. Inteligensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang anak yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

⁴² Sujiono, Bambang, dkk. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas terbuka, Jakarta. 2013. Hal. 146

d. Jenis kelamin

Pada masa awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan. Tetapi, terjadi sebaliknya pada masa akhir kanak-kanak.

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya, karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda. Sedangkan kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan kelereng.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar⁴³

⁴³ Ismail, Andang. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media. 2009. Hal.53

Dari penjelasan diatas,peneliti berpendapat bahwa banyak faktor yang mendorong untuk belajar, anak bisa belajar tidak harus diformal, tetapi dimanapun dan kapanpun, belajar sambil bermain. Sehingga anak tidak terjadi kesenjangan sosial, yang akan memperburuk anak dalam proses belajar

D. Permainan *Puzzle*

1. Pengertian *Puzzle*

Masa awal anak kususnya bermain merupakan masa yang penting bagi perkembangan pikiran anak. Untuk itu peran keluarga terutama orang tua harus dapat membantu merangsang perkembangan otak anak dengan memberikan pembelajaran melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Ialah permainan *puzzle*. Dalam bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya. Anak akan terlatih untuk memecahkan masalah. Menurut beberapa ahli pengertian permainan *Puzzle* sebagai berikut :

- a. Depdiknas, permainan *puzzle* kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.⁴⁴

⁴⁴ Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran...*Hal.43

- b. Beaty, *puzzle* menawarkan latihan mengagumkan bagi ketangkasan jari dan koordinasi mata tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk dan hubungan bagian dengan keutuhan.⁴⁵
- c. Yulianty, *Puzzle* adalah permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya.⁴⁶
- d. Sedangkan Soebachman, Permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi.⁴⁷

Berdasarkan teori-teori diatas peneliti mendefinisikan bahwa *puzzle* adalah suatu permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak dengan kegiatan membongkar dan menyusun potongan-potongan *puzzle*. Anak akan terlatih kesabaran, ketangkasan mata dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Sehingga *puzzle* yang telah diacak dapat disusun kembali menjadi suatu bagian *puzzle* yang utuh. Dengan mengajarkan anak bermain *puzzle* maka dapat melatih kreativitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi pada anak.

2. Manfaat Bermain *Puzzle*

Permainan *puzzle* memberikan efek kepada anak yaitu berkesempatan belajar yang menarik tidak cepat bosan. Apalagi memainkan *puzzle* bersama-sama keluarga dapat merekatkan hubungan antara orangtua dan anak karena memberikan tantangan tersendiri untuk

⁴⁵ Beaty, Janice J. *Observasi Perkembangan...* Hal. 240

⁴⁶ Yulianti, Rani. *Permainan yang Meningkatkan...*, Hal.42

⁴⁷ Soebachman, Agustina. *Permainan Asyik...*, Hal. 48

anak Semangat yang diperoleh anak dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan merasa mampu.

Adapun manfaat bermain *puzzle* menurut Beaty dapat “melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, konsep kognitif, melatih kesabaran anak dalam menyusun *puzzle* dan hubungan antar bagian *puzzle* sehingga menjadi bentuk *puzzle* yang utuh”.⁴⁸ Bermain dapat menghidupkan rasa percaya diri dan memberikan tantangan tidak patah semangat.

Manfaat bermain *puzzle* menurut Yulianti adalah:

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan anak. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusun menjadi satu gambar utuh.
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- d. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak karena anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika.
- e. Melatih kesabaran. Aktivitas bermain *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* di butuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.

⁴⁸ Beaty, Janice J. *Observasi Perkembangan....*, Hal.240

- f. Memberikan pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lain-lain.⁴⁹

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain *puzzle* yaitu dapat merangsang berpikir anak, kesabaran anak, menghidupkan AQ kanan maupun kiri, melatih ketangkasan jari, melatih koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, melatih membaca atau mengenal bentuk, dan melatih nalar untuk memecahkan masalah dalam bermain *puzzle*.

3. Tujuan Bermain *Puzzle*

Bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Bermain juga dapat mengembangkan imajinasi anak.

Tujuan bermain *puzzle* menurut Sunarti yaitu:

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- b. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.⁵⁰

⁴⁹ Yulianti, Rani. *Permainan yang Meningkatkan....*, Hal. 43

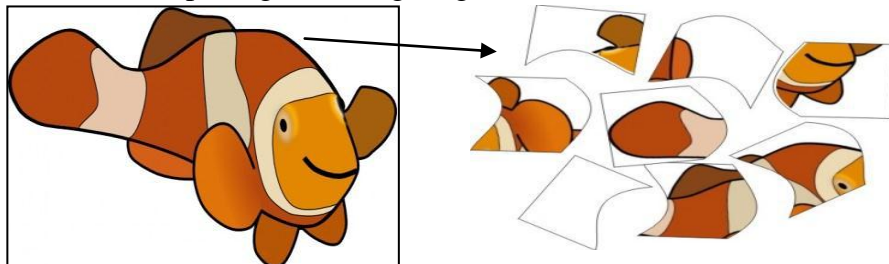
⁵⁰ Sunarti, Euis Dan Rulli Purwanti. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Alex Media Komputindo, Jakarta. 2005. Hal. 49

Berdasarkan pendapat diatas, tujuan bermain *puzzle* yaitu memberikan pengetahuan yang dapat mengasah strategi anak yaitu dengan cara memberikan simbol-simbol dan mengajarkan anak agar tidak mudah putus asa dalam menghadapi masalah, dapat melatih kecepatan, kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah dalam bermain.

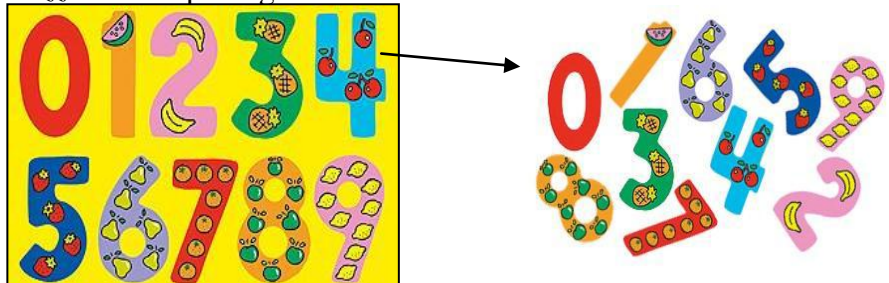
4. Jenis Potongan *Puzzle*

Dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah *puzzle*. Beberapa jenis potongan *puzzle* menurut Departemen Pendidikan Nasional, diantaranya:

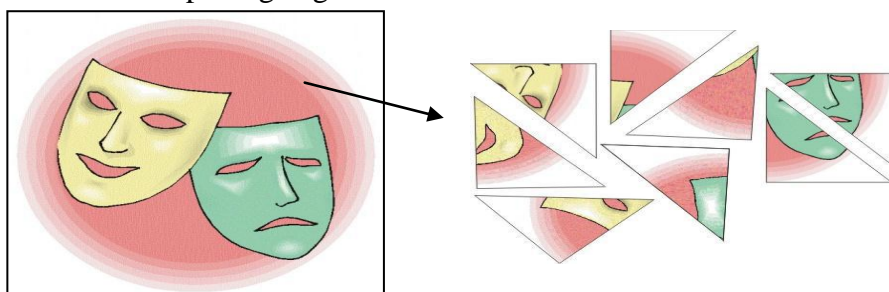
- a. *Puzzle* model potongan melengkung



- b. *Puzzle* model potongan modul



- c. *Puzzle* model potongan geometris



Gambar 2.2 Model Potongan Puzzle

Jumlah potongan puzzle dan jenis potongan puzzle harus disesuaikan dengan kelompok umur dan kemampuan kecerdasan anak, mulai dari jumlah 2 keping, 3 keping, 6 keping, 9 keping, dan seterusnya.⁵¹

5. Cara Memainkan *Puzzle*

Permainan yang dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Permainan tidak hanya membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan juga meningkatkan aktifitas sel otaknya dan juga merupakan masukan-masukkan pengamatan atau ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajaran dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif. Cara memainkan puzzlepun tidak sulit.

Menurut Yulianti, langkah-langkah memainkan permainan puzzle adalah sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya.
- b. Acak kepingan-kepingan puzzle tersebut.
- c. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle.

⁵¹ Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang....*, Hal. 45-46

- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan puzzle dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwatch.⁵²

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan mengasikan bagi anak. Ketika anak bermain maka anggota seluruh tubuh anak juga ikut aktif dan menikmati permainan yang sedang dimainkan oleh anak.

Menurut Fauziddin, cara bermain puzzle yaitu anak dikelompokkan terlebih dahulu. Setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 anak. Guru menyiapkan kertas (sejumlah kelompok) yang bertuliskan kalimat syahadat atau gambar binatang, buah-buahan (bisa dikembangkan dengan tulisan/gambar lain sesuai dengan materi), dengan ukuran yang besarnya kurang lebih 15 cm x 30 cm, kemudian dipotong-potong menjadi beberapa bagian, dengan pola-pola yang bervariasi. Kemudian guru memanggil beberapa anak mewakili kelompoknya untuk bermain. Anak yang dipanggil diberikan tugas untuk menata potongan-potongan tulisan atau gambar sesuai dengan bentuknya semula. Kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru.⁵³

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa cara bermain puzzle yaitu lepaskan potongan-potongan puzzle dari tempatnya, mintalah anak untuk menyusun potongan-potongan puzzle

⁵² Yulianti, Rani. *Permainan yang Meningkatkan,.....*, Hal. 43

⁵³ Fauziddin, Mohammad. *Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung. 2014. Hal. 40

tersebut, setelah itu anak diberi tantangan siapa yang lebih cepat menyusun potongan-potongan puzzle menggunakan hitungan 1-10 dan membacakan kepada gurunya bahwa potongan-potongan puzzle tersebut tulisan atau gambar kemudian itulah pemenangnya.

6. Proses Pelaksanaan Kegiatan Permainan Menyusun Puzzle

Prosedur pelaksanaan kegiatan permainan menyusun puzzle geometri yang akan dilaksanakan di Tk Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek ini diadaptasi dari prosedur pelaksanaan permainan teka teki potongan gambar atau jigsaw puzzle oleh sisca⁵⁴. Adapun prosedur pelaksanaan kegiatan Geometri melalui permainan menyusun puzzle adalah sebagai berikut:

a) Persiapan

Persiapan yang dilakukan dalam kegiatan Geometri melalui permainan menyusun kepingan puzzle adalah:

- 1) Peneliti mempersiapkan tabel penilaian serta rubrik penilaian.
- 2) Peneliti mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan dalam kegiatan Geometri melalui permainan menyusun kepingan puzzle. Seperti: meja, puzzle, peluit dan perlengkapan lainnya bersamasama dengan anak.
- 3) Guru sebagai pemimpin permainan memperkenalkan serta menunjukkan gambar yang utuh dari keping puzzle yang akan dirangkai kepada anak.

⁵⁴ Sisca MH. *Aneka Permainan Outbond Untuk Kecerdasan dan Kebugaran*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang. 2012. Hal. 88-91

b) Pelaksanaan

- 1) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang anak.
- 2) Guru menjelaskan aturan permainan dan pelaksanaan permainan Geometri melalui menyusun kepingan puzzle. Adapun aturan dalam permainan Geometri melalui menyusun kepingan puzzle antara lain:
 - 2.1) Anak membuat barisan dalam kelompoknya (orang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya).
 - 2.2) Tiap kelompok berlomba menyusun kepingan puzzle secara bergantian satu persatu dimulai dari orang pertama dalam kelompoknya dilanjutkan orang kedua, kemudian ketiga, dan seterusnya sampai potongan puzzle tersebut menjadi gambar yang utuh.
- 3) Guru memberikan contoh (merangkai Geometri melalui keping puzzle menjadi bentuk utuh) kepada anak.
- 4) Setelah permainan selesai guru memberikan motivasi dan penjelasan tentang kejadian yang dialami anak ketika kegiatan Geometri melalui permainan menyusun kepingan puzzle berlangsung. Guru menjelaskan bahwa permainan ini membutuhkan kerjasama dengan teman yang lainnya dalam satu kelompok.

c) Penilaian

Penilaian dalam kegiatan permainan Geometri melalui menyusun kepingan puzzle ini dilakukan pada saat permainan berlangsung. Guru mengamati dan memberikan penilaian dengan menggunakan instrument lembar observasi kemampuan kerjasamayang sudah disediakan dengan cara mencentang (√) pada tiap kemampuan yang diperlihatkan anak.

E. Perkembangan Kognitif Anak TK

1. Pengertian Kognitif

Perkembangan setiap anak pasti berbeda-beda, begitu juga dengan perkembangan kognitifnya. Adapun aspek-aspek dalam perkembangan anak yaitu salah satunya aspek perkembangan kognitif.

Menurut Patmonodewo :

Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.⁵⁵

Setiap anak pasti memiliki kognitif tetapi kognitif yang dimiliki oleh setiap anak pasti berbeda-beda. Potensi kognitif dibawa sejak anak lahir ke dunia yang merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas intelegensinya. Menurut Gardner dalam Sujiono, mengemukakan bahwa :

⁵⁵ Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Rineka Cipta, Jakarta. 2003. Hal. 27

“Kognitif sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.”⁵⁶

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses perkembangan berfikir, tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah dengan melalui tahapan-tahapan perkembangan.

2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu proses yang saling berkaitan, artinya perkembangan sebelumnya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Perkembangan kognitif pada setiap anak mulai dari lahir sampai dewasa melalui tahap-tahap tertentu.

Menurut Piaget dalam Sujiono, tahap perkembangan kognitif anak dibagi dalam 4 fase yaitu:

- a) Fase Sensori Motor, yaitu antara rentang usia 0-2 tahun. Pada rentang usia tersebut, anak berinteraksi dengan dunia sekitar melalui panca indera, dimulai dari gerakan reflek yang dimiliki sejak lahir, menghisap, menggenggam, melihat, melempar hingga pada akhir usia 2 tahun anak sudah dapat menggunakan satu benda dengan tujuan berbeda. Dapat berpikir kompleks seperti

⁵⁶ Sujiono, Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka, Jakarta. 2011. Hal. 1.4

bagaimana cara untuk mendapatkan suatu benda yang diinginkan dan melakukan apa yang diinginkannya dengan benda tersebut. Kemampuan ini merupakan awal berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik. Fase Pra Operasional, yaitu pada

b) Rentang usia 2-7 tahun. Fase ini merupakan masa permulaan anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak belum stabil dan belum terorganisir secara baik. Fase ini dibagi menjadi 3 sub fase berpikir:

- 1) Berpikir secara simbolik (2-4 tahun), yaitu kemampuan berpikir tentang objek dan peristiwa secara abstrak. Anak sudah dapat menggambarkan objek yang tidak ada dihadapannya. Kemampuan berpikir simbolik, ditambah dengan perkembangan kemampuan bahasa dan fantasi sehingga anak mempunyai dimensi baru untuk bermain. Anak dapat menggunakan kata-katanya untuk menandai suatu objek dan membuat substitusi dari objek tersebut.
- 2) Berpikir secara egosentris (2-4 tahun), anak melihat dunia dengan perspektifnya sendiri, menilai benar atau tidak berdasarkan sudut pandang sendiri. Sehingga anak dapat meletakkan cara pandangnya dari sudut pandang orang lain.
- 3) Berpikir secara intuitif (4-7 tahun), yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu (menggambar atau menyusun balok),

tetapi tidak mengetahui alasan pasti mengapa melakukan hal tersebut. Pada usia ini anak sudah dapat mengklasifikasikan objek sesuai dengan kelompoknya.

- c) Fase Operasi Konkret (7-11 tahun), anak sudah punya kemampuan berpikir secara logis dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir tersebut hadir secara konkret. Anak dapat mengklasifikasi objek, mengurutkan benda sesuai dengan tata urutnya, memahami cara pandang orang lain dan berpikir secara deduktif.
- d) Fase Operasi Formal (11 tahun - dewasa), anak dapat berpikir secara abstrak seperti kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, melakukan proses berpikir ilmiah yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut.⁵⁷

Berdasarkan pendapat diatas bahwa perkembangan kognitif seorang anak terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap sensorimotor dimulai sejak 0-2 tahun, tahap praoperasional dimulai sejak umur 2-7 tahun, tahap operasi konkret dimulai sejak usia 7-11 tahun, tahap operasi formal dimulai sejak usia 11 tahun hingga dewasa.

⁵⁷ Sujiono, Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan....*, Hal. 120

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif setiap anak tidaklah sama. Tingkat kecerdasan yang dimilikipun berbeda. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Sujiono, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah :

- a. Faktor Gen atau Hereditas.
- b. Faktor Kematangan
- c. Faktor Minat dan Bakat
- d. Faktor Lingkungan
- e. Faktor Kebebasan
- f. Faktor Pembentukan⁵⁸

Wiyani, kemudian mengelompokkan faktor-faktor tersebut ke dalam dua jenis, yaitu faktor external dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak meliputi faktor gen atau hereditas, faktor kematangan, faktor minat dan bakat. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri anak, meliputi faktor lingkungan, faktor kebebasan, dan faktor pembentukan. Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh pada perkembangan kognitif anak. Sebagai contoh faktor kebebasan, terutama dalam lingkungan keluarga. Anak yang tumbuh di tengah keluarga yang menerapkan pola asuh otoritatif akan selalu menuntut anak melakukan segala sesuatu dengan cara yang diajarkan orang tuanya anak tidak memiliki kebebasan untuk mencoba dan melakukan cara-cara baru sehingga kognitif anak tidak berkembang.⁵⁹

⁵⁸ *Ibid.* Hal.125

⁵⁹ Wiyani, novan ardy. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik PAUD dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. Gava Media, Jakarta. 2014. Hal.73

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu faktor gen atau hereditas, faktor kematangan, faktor minat dan bakat, faktor lingkungan, faktor kebebasan dan faktor pembentukan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak

4. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Peaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif didalam menyusun pengetauannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi walaupun proses berfikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasikan oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, naamun anak juga berperan aktif dalam menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi mengenai dunia yang telah ia punya.⁶⁰

Peneliti berpendapat bahwa, anak beradaptasi dengan obyek dan kejadian-kejadiandi sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari cir-ciri dan fungsi dari obyek-obyek, seperti bermain, perabot, dan makanan, serta obyek sosial seperti orangtua, teman dan guru. Obyek tersebut adalah pengenalan bentuk geometri dengan bermain *Puzzle*. Guru harus memberikan pengetahuan yang penuh terhadap bentuk geometri agar anak berusaha mendapatkan masukan yang bisa mengolah pikir anak ke arah pembelajaran yang maksimal.

⁶⁰ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta 1996, Hal.17

F. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut

Komang Srianis (2014), dengan judul Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. Bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk setelah diterapkan metode bermain Puzzle Geometri pada kelompok A semester II di TK PGRI Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. Hasil observasi yang dilakukan sebagai berikut, yaitu Terdapat peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak setelah diterapkan metode bermain Puzzle Geometri sebesar 19,50% pada kelompok A semester II di TK PGRI Singaraja⁶¹

Renia Patmawati, (2016), Dengan Judul Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung, Hasil observasi yang dilakukan sebagai berikut, yaitu Menunjukkan bahwa ada hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun di Tk Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung⁶²

Nidho Fuadiyah, (2013), dengan judul Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan PuzzleBervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal Pemasang Tahun Ajaran 2012/2013. Hasil observasi yang dilakukan sebagai berikut, yaitu Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dapat dilihat siklus I pada presentase ketuntasan 62% dengan rata-rata hasil observasi (aktivitas siswa) 68% (cukup) dan akhirnya pada siklus II pada

⁶¹ Komang Srianis, *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. Bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk setelah diterapkan metode bermain Puzzle Geometri pada kelompok A semester II di TK PGRI Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014*, (Skripsi : 2013)

presentase ketuntasan 80% dengan rata-rata hasil observasi (aktivitas siswa) 82% (baik). terhadap pengenalan geometri anak kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang⁶³

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

Nama dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
Komang Srianis (2014), dengan judul Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk	a. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas b. hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. c. Metode observasi. d. Sama-sama menggunakan metode bermain <i>puzzle</i>	a. Lokasi penelitian berbeda b. salah satu variabel berbeda c. Jumlah penelitian berbeda d. Pengembangan berbeda e. Usia anak berbeda f. Alat dan media yang digunakan berbeda
Renia Patmawati, (2016), Dengan Judul Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung,	a. Sama-sama mengetahui hubungan bermain puzzle dengan mengenal bentuk geometri b. Teknik pengumpulan data	a. Lokasi penelitian berbeda b. salah satu variabel berbeda c. Jumlah obyek penelitian berbeda d. Jenis penelitian assosiatif

Bersambung

⁶² Renia Patmawati, *Dengan Judul Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung*, (Skripsi: Universitas Lampung ,2016)

⁶³ Nidho Fuadiyah, *Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013*, (Skripsi : IKIP PGRI Semarang, 2013)

Lanjutan

	<p>yaitu teknik observasi</p> <p>c. instrumen penelitian adalah lembar observasi berupa rubrik penilaian</p> <p>d. Penelitian dilakukan melalui dua siklus</p>	<p>e. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana.</p> <p>f. Pengembangan berbeda</p> <p>g. Usia anak berbeda</p> <p>h. Alat dan media yang digunakan berbeda</p>
<p>Nidho Fuadiyah, (2013), dengan judul Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal Pemasang Tahun Ajaran 2012/2013.</p>	<p>a. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas</p> <p>b. Data penelitian diperoleh melalui observasi</p> <p>c. Penelitian dilakukan melalui dua siklus</p> <p>d. Sama-sama mengetahui hubungan bermain puzzle dengan mengenal bentuk geometri</p>	<p>a. Lokasi penelitian berbeda</p> <p>b. salah satu variabel berbeda</p> <p>c. Jumlah obyek penelitian berbeda</p> <p>d. Pengembangan berbeda</p> <p>e. Usia anak berbeda</p> <p>f. Alat dan media yang digunakan berbeda</p>

G. Kerangka Berfikir

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research*, dalam Sugiyono mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁶⁴

Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Bila dalam penelitian ada variabel moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan, mengapa variabel itu ikut dilibatkan dalam penelitian. Pertautan antar variabel tersebut, selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berfikir⁶⁵

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan menjadikan manusia yang terang hati dan terang pikiran. Reformasi dalam pendidikan merupakan kerja keras yang mesti dilakukan secara serempak antara sekolah dan masyarakat, khususnya antara guru dan orang tua. Melatih matematika khususnya pengenalan geometri dapat melalui penggunaan benda-benda konkret yang berada di sekitar anak, bisa dilakukan dengan sederhana dan bahan sederhana, mulai menanamkan menghitung jumlah batu krikil, menghitung jumlah daun dan bisa melakukan bongkar pasang permainan puzzle.

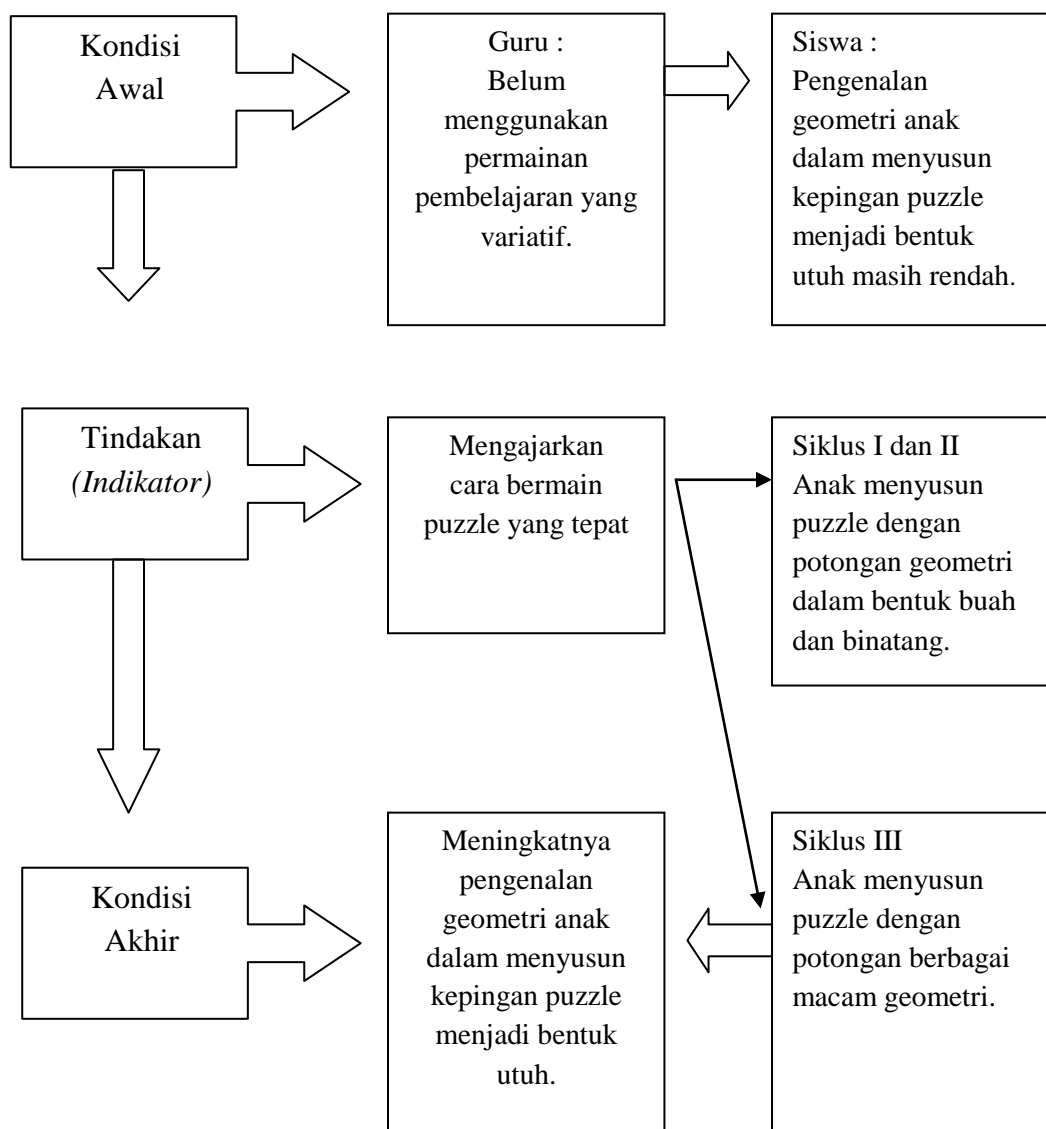
⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2010. Hal.87

Untuk itu, melatih anak berfikir kreatif sama pentingnya dengan menanamkan kesenangan dan kegembiraan anak untuk belajar. Anak yang kreatif akan lebih mudah memecahkan masalah dan mencari solusi. Pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan anak dapat memekarkan segala potensi yang dimiliki anak dan meningkatkan hasil pembelajaran. Permainan merupakan sebuah metode mengajar yang mampu mempengaruhi perkembangan jiwa anak dan membangkitkan semangat pada anak didik dalam belajar yang menyenangkan.

Puzzle menjadi salah satu bentuk permainan yang dapat memberikan kemudahan anak dalam memahami suatu proses pembelajaran dan anak akan mempelajari banyak hal baru yang dapat digunakan guru TK dalam mengembangkan kemampuan anak didiknya. Siswa menyusun kepingan puzzle sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Permainan ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Setiap siswa mendapat sebuah papan puzzle (kepingan gambar atau kepingan berbentuk), lalu secepatnya menyusun kepingan untuk disusun sesuai dengan bentuk dan ukurannya

⁶⁵ *Ibid.* Hal 88

Berdasarkan deskripsi, Penulis laksanakan di Lembaga Tk Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek, Agar mudah dalam memahami arah dan maksud dari penelitian ini, penulis jelaskan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka berpikir

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas dari kondisi awal guru belum menggunakan permainan pembelajaran yang variatif yang menjadikan kurangnya anak dalam pengenalan geometri anak sehingga masih rendah.

Dalam Tindakan guru mengajarkan mengenalkan berbagai bentuk geometri dengan bermain *Puzzle* dalam siklus I dan II sehingga nanti memperoleh kemajuan anak mendapatkan pengetahuan dalam mempraktikkan berbagai bentuk geometri. Indikator dari tindakan tersebut yaitu

1. Menyusun kepingan - kepingan *puzzle* berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran
2. Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri
3. Membedakan ciri-ciri bentuk geometri
4. Mencari, menunjukkan dan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* yang sesuai dengan pasangannya
5. Menghitung jumlah kepingan yang lebih banyak dan lebih sedikit dari 2 permainan *puzzle*

Kondisi Akhir, didalam Siklus III, anak sangat mengalami peningkatan menyusun berbagai bentuk *Puzzle* dengan potongan geometri . Dengan demikian, diduga melalui permainan *puzzle* tersebut dapat meningkatkan pengenalan geometri pada anak.

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah pembelajaran permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di Tk Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek sehingga anak memahami berbagai macam-macam bentuk geometri sehingga meningkatkan kemampuan anak menyusun puzzle pun berkembang secara bertahap, contoh gagasan pada tujuan yang sebenarnya tersusun benda berbentuk geometri dari bagian-bagian yang kecil.