

**HUBUNGAN BERMAIN *PUZZLE* DENGAN KEMAMPUAN
MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN
DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh
RENIA PATMAWATI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

HUBUNGAN BERMAIN *PUZZLE* DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Oleh

RENIA PATMAWATI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian asosiatif. Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung. Waktu dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 02 April 2016 sampai dengan 05 April 2016. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi berupa rubrik penilaian. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi linier menunjukkan bahwa ada hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun.

Kata kunci: anak usia dini, bentuk geometri, bermain *puzzle*.

ABSTRACT

THE CORRELATION OF PLAYING PUZZLE AGAINST THE ABILITY FOR KNOWING THE FORM GEOMETRY IN THE CHILDREN AROUND 3-4 YEARS OLD AT TK DHARMA WANITA SUKARAME BANDAR LAMPUNG

By

RENIA PATMAWATI

The problem of this research is that the ability of knowing the form of geometry in the children around 3-4 years old. The purpose of this research to knowing the correlation of playing puzzle with the ability of knowing the form of geometry in the children around 3-4 years old. The method used such kind of associative research. This research started on April 02, 2016 until April 05, 2016. Total of correspondant of this research are 20 children. The data collection used by the writter is observation technique and the instrument used is observation form containing scoring rubric. The data analyzing technique showing if there is correlation of playing puzzle with the ability of knowing the form of geometry in the children around 3-4 years old.

Key words: early childhood, playing puzzle, the form of geometry.

**HUBUNGAN BERMAIN *PUZZLE* DENGAN KEMAMPUAN
MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN
DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

RENIA PATMAWATI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi

: **HUBUNGAN BERMAIN PUZZLE DENGAN
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI TK DHARMA
WANITA PERSATUAN SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: **Renia Patmawati**

No. Pokok Mahasiswa : 1213054072

Program Studi

: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.

NIP. 19760602 200812 2 001

Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.

NIP. 19510507 198103 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.

NIP. 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.

Sekretaris : Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.

Penguji Utama : Dr. Rochmiyati, M.Si.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Faad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 Juni 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Renia Patmawati
NPM : 1213054072
Program Studi : S1 PG-PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Bermain *Puzzle* Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 13 Juni 2016

Yang Membuat Pernyataan



Renia Patmawati
NPM 1213054072

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Renia Patmawati. Peneliti dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 20 Desember 1993. Peneliti merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Hasan Basrie dan Ibu Rosita.

Pendidikan formal peneliti dimulai dari TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung tahun 2001. Kemudian melanjutkan pendidikan di SD Negeri 2 Harapan Jaya Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 24 Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2012. Selanjutnya pada tahun 2012 peneliti melanjutkan pendidikan ke Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD).

MOTTO

“Berawal dari kesalahan untuk menjadi kebenaran”
(Renia Patmawati: 2016)

*Persembahan untuk Ayah, Ibu
dan Kakak Tercinta*

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Bermain *Puzzle* Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan terhadap perkembangan FKIP.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang selalu mendukung pelaksanaan program studi PG-PAUD.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang akan menyetujui skripsi ini serta telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan PG-PAUD.

4. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M. A., Psi., selaku Ketua Program Studi S-1 PG-PAUD Universitas Lampung sekaligus Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
5. Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik serta Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu, saran dan masukan yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
6. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., selaku Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan saran-saran dan masukan yang sangat bermanfaat guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi.
7. Ibu Yenni Fitri, S.Pd., selaku Kepala TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
8. Siswa-siswi TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung yang telah membantu berpartisipasi aktif dan bekerjasama dalam penelitian ini.
9. Ayah dan ibu yang selalu mendo'akan, membimbing, menguatkan dan memberi motivasi agar menjadi orang lebih baik.
10. Kakak saya Aditya Roshan, Sendian S. Mantau dan Debi shintia yang selalu mendo'akan, memberi nasehat, saran dan semangat.

11. Sahabatku dibangku kuliah Putri, Ira, Nisa, Dini, Dwi, Anita, Tassya, Rizca, Seftia, dan seluruh sahabat-sahabatku serta rekan-rekan S-1 PG-PAUD angkatan 2012 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan, dukungan nasihat, motivasi dan doanya selama ini.
12. Sahabatku Eka, Desy dan Vita, terima kasih atas doa, dukungan, nasehat serta motivasi yang telah diberikan sehingga menjadi motivasi tersendiri bagi peneliti dalam menyelesaikan studi.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
14. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 13 Juni 2016
Peneliti

Renia Patmawati
NPM 1213054072

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	9
B. Kognitif	11
1. Pengertian Kognitif	11
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	12
3. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif	14
4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	15
C. Motorik Halus	17
1. Pengertian Motorik Halus	17
2. Perkembangan Motorik Halus	18
3. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus	18
4. Prinsip Pengembangan Motorik Halus	19
5. Tujuan Pengembangan Motorik Halus	21
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini	22
D. Geometri	24
1. Pengertian Geometri	24
2. Jenis-jenis Geometri Anak Usia Dini	25
3. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini	26
4. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini Seperti Lingkaran, Segi Empat dan Segitiga	27
E. Bermain	28
1. Pengertian Bermain	28
2. Tahapan Perkembangan Bermain	30

3. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini	31
4. Karakteristik Bermain Anak	33
5. Fungsi Bermain	33
F. <i>Puzzle</i>	35
1. Pengertian <i>Puzzle</i>	35
2. Pengertian Bermain <i>Puzzle</i>	36
3. Manfaat Bermain <i>Puzzle</i>	37
4. Tujuan Bermain <i>Puzzle</i>	38
5. Cara Bermain <i>Puzzle</i>	39
G. Penelitian Relevan	41
H. Kerangka Pikir	44
I. Hipotesis	45
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	46
B. Paradigma Penelitian	46
C. Setting Penelitian	47
1. Lokasi Penelitian	47
2. Waktu Penelitian	47
3. Subjek Penelitian	48
D. Populasi dan Sample	48
1. Populasi Penelitian	48
2. Sampel	48
E. Variabel Penelitian	49
F. Definisi Konseptual dan Operasional	49
G. Teknik Pengumpulan Data	51
H. Instrumen Penelitian	51
I. Uji Validitas Instrument	52
J. Teknik Analisis Data	52
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	56
1. Deskripsi Proses Penelitian	56
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	58
B. Uji Persyaratan	58
1. Uji Normalitas Data	58
2. Uji Linearitas Data	59
C. Uji Hipotesis	59
1. Analisis Regresi Linier Sederhana	59
2. Hipotesis	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian	61
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	65
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA	67
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Jenis-jenis Geometri	25
2. Kerangka Pikir	45
3. Pola Pikir Penelitian	47
4. Rumus Regresi Sederhana	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Bermain <i>Puzzle</i>	70
2. Kisi-Kisi Penilaian	71
3. Rubrik Penilaian Proses	72
4. Blueprint Rubrik Pengamatan Produk Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	73
5. Kisi-Kisi Penilaian	74
6. Rubrik Penilaian Produk	75
7. Permohonan Uji Validitas Instrumen	76
8. Surat Keterangan Uji Validitas Instrumen	84
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	86
10. Lembar Penilaian Proses Bermain <i>Puzzle</i>	92
11. Lembar Penilaian Produk Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	100
12. Rekapitulasi Nilai Bermain <i>Puzzle</i>	108
13. Rekapitulasi Nilai Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	109
14. Uji Normalitas Dengan Teknik Kolmogorov Smirnov Menggunakan Program SPSS 20.0	110
15. Uji Linieritas Dengan Menggunakan Program SPSS 20.0	111
16. Analisis Regresi Linier Sederhana Menggunakan Program SPSS 20.0 ..	112
17. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	114
18. Surat Izin Penelitian	115
19. Surat Balasan Dari TK Terkait Dengan Izin Penelitian	116
20. Foto Kegiatan Anak	117

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya diperuntukkan untuk setiap warga Negara yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Pendidikan sangatlah penting, karena dalam pendidikan akan mendapatkan ilmu yang sangat berguna dan berarti bagi kehidupan setiap orang.

Disebutkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Bab I pasal 1 ayat 14 dalam Sujiono (2013: 6) menyebutkan bahwa.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia dini merupakan masa dimana seorang anak berada pada usia emas (*golden age*), dimana anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mentalnya. Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat mendasar dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses

pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Aspek aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 butir 2 bahwa.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda dan diharapkan perkembangan anak dalam lima aspek tersebut berkembang dengan sangat baik, salah satunya yaitu perkembangan kognitif. Menurut Piaget 1964 dalam Suyanto (2005: 94) perubahan perilaku akibat belajar merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan anak untuk berpikir tentang lingkungan sekitarnya.

Ada empat periode dalam perkembangan anak yaitu tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), konkret operasional (usia 7-11 tahun) dan formal operasional (usia 11-15 tahun). Jadi perkembangan kognitif anak usia dini pada usia 2-7 tahun masuk ke dalam tahap pra-operasional, anak seusia ini masih sangat senang dalam bermain. Agar anak mencapai tahapan pencapaian perkembangan yang optimal, kita sebagai peran guru harus menyediakan alat permainan edukatif atau media yang menarik

dan menyenangkan. Sehingga anak senang dalam mengikuti pembelajaran sambil bermain dan tidak mudah bosan.

Bermain bagi anak pasti sangat menyenangkan, sehingga bila anak diajak ikut bermain pasti anak akan senang dan di dalam bermain anak juga dapat sambil belajar. Menurut Dewey 1938 dalam Montolalu, dkk (2013: 1.7) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalam awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangannya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Bermain dapat mengajarkan anak menyesuaikan diri dengan teman-teman yang ada di lingkungannya. Latif (2013: 79) teori bermain ini sangat penting dalam menunjang main anak, dan menjadi acuan dalam menentukan tahap perkembangan anak, baik dari segi afeksi, kognitif, fisik motorik, bahasa, maupun sosial emosional.

Jadi pengertian bermain diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah. Bermain dapat melatih perkembangan anak, baik dari segi motorik, bahasa, sosial emosional dan kognitif.

Berdasarkan hasil observasi di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung ditemukan adanya masalah yaitu dalam lingkup mengenal bentuk geometri. Dalam mengenal bentuk geometri anak belum mampu

menunjukkan, menyebutkan dan membedakan bentuk geometri. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung tingkat pencapaian perkembangan anak masih banyak yang belum mengenal bentuk geometri. Setelah diteliti masalah tersebut disebabkan karena kurangnya minat anak terhadap pengenalan bentuk geometri dan di sekolah tersebut belum memanfaatkan pembelajaran menggunakan metode bermain. Sehingga hal ini menyebabkan rendahnya minat anak untuk belajar mengenal bentuk geometri, serta membuat anak cepat merasa bosan karena pembelajaran sangat monoton. Penulis berupaya untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak.

Hasil penelitian yang ditemukan di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung menunjukkan bahwa dari keseluruhan anak di kelas B1 berjumlah 20 anak dan 12 anak yang terlihat masih belum bisa mengenal bentuk geometri seperti menyebutkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan segi empat), menunjukkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan segi empat), membedakan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan segi empat) dan kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan kegiatan pembelajaran belum sesuai bagi anak usia dini dengan cara belajar melalui bermain. Peneliti melakukan tindakan untuk mengatasi permasalahan anak dalam mengenal bentuk geometri dengan cara bermain *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar anak.

Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak. Bermain yang melatih penglihatan dan motorik anak seperti bermain *Puzzle*. Dalam bermain

puzzle anak dapat memahami bentuk dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya. Anak akan terlatih untuk memecahkan masalah. Sebagaimana dinyatakan oleh Beaty (2013: 240) *puzzle* menawarkan latihan mengagumkan bagi ketangkasan jari dan koordinasi mata tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-dengan-keutuhan.

Anak akan lebih senang bila diberikan permainan. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang membutuhkan kesabaran dan teliti dalam menyusun. *Puzzle* merupakan permainan menyusun potongan-potongan gambar. Menurut Zaman (2014: 57) *Puzzle* untuk anak usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping *puzzle* yang sederhana dan jumlahnya tidak terlalu banyak. Berbeda dengan *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun jumlah kepingannya lebih banyak.

Jadi pengertian *puzzle* diatas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah media bermain yang cara barmainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun atau angka sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat kita identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak belum mampu menunjukkan bentuk geometri ○△□
2. Anak belum mampu menyebutkan bentuk geometri ○△□
3. Anak belum mampu membedakan bentuk geometri ○△□
4. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru.
5. Kegiatan pembelajaran belum sesuai bagi pembelajaran anak usia dini dengan cara belajar sambil bermain.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan agar tidak ada kesalahpahaman maka peneliti membatasi masalah pada: hubungan bermain *puzzle*, dan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah tersebut diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah ada hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambahkan pengetahuan dalam pengenalan bentuk geometri seperti menunjukkan, menyebutkan dan membedakan bentuk geometri melalui permainan *puzzle*.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Anak

Melalui bermain *puzzle* maka anak dapat belajar sambil bermain dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran dan segi empat.

b. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan salah satu alternatif bagi pengajar agar dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang kreatif serta menyenangkan dalam memilih kegiatan bermain. Salah satunya seperti bermain *puzzle* dapat digunakan untuk menstimulus pembelajaran anak dalam mengenal bentuk geometri seperti lingkaran, segi empat dan segitiga.

c. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Dapat mengembangkan kreatifitas dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih baik. Serta dalam memfasilitasi dan inovasi untuk mencari permainan-permainan yang unik dan baru agar pembelajaran untuk anak menjadi lebih efektif.

d. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memilih permainan pembelajaran dengan tahapan-tahapan perkembangan anak usia dini dalam pengenalan bentuk geometri anak.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini sangatlah penting mendapatkan pendidikan awal untuk mendapatkan ilmu awal dalam perkembangan untuk merespon dan menstimulus. Pendidikan anak usia dini merupakan dasar awal dan utama dalam perkembangan pribadi anak. Menurut direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Depdiknas dalam Mulyasa (2014: 44) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah:

Suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral, spiritual, motorik, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh berkembang secara optimal.

Pendidikan bagi anak dapat di mulai sejak usia dini. Pendidikan untuk anak dalam periode ini anak akan mudah menyerap setiap pelajaran yang di berikan oleh orang tua maupun guru. Hal ini merupakan awal untuk menyiapkan generasi bangsa yang berkualitas dalam memasuki era globalisasi. Menurut Santoso (2012: 1.3) anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa rentangan usia dini. Pendidikan anak usia dini

mengacu pada pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun atau sampai dengan 8 tahun.

Anak usia dini sangatlah penting untuk mendapatkan pendidikan agar anak menjadi lebih berkembang untuk mendapatkan pengetahuan. Depdiknas, 2004: 4 dalam Sujiono (2013: 6) kecerdasan intelektual anak sudah 80% berkembang sampai anak usia 8 tahun. Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk awal pendidikan dasar menuju ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, agama, sosial emosional, kognitif, dan bahasa untuk mencapai tahap-tahap perkembangan anak usia dini. Pendidikan dimasa dini akan sangat berpengaruh dimasa nantinya. Montessori dalam Zaman (2009: 1.8) beranggapan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya untuk membantu perkembangan anak secara menyeluruh dan bukan sekedar mengajar.

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.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan bagi anak usia dini sangatlah penting. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan kepada anak sejak usia 0-6 tahun dengan cara memberikan *stimulus* bagi anak untuk pertumbuhan, pekembangan 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 anak disetiap tahapan perkembangan seperti moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Penelitian ini lebih memperhatikan aspek perkembangan kognitif anak.

B. Kognitif

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 (2003: 27) kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukan

perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Setiap anak pasti memiliki kognitif tetapi kognitif yang dimiliki oleh setiap anak pasti berbeda-beda. Potensi kognitif dibawa sejak anak telah lahir ke dunia yang merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas intelegensinya. Menurut Gardner dalam Sujiono (2011: 1.4) mengemukakan bahwa 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.

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. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif merupakan kemampuan untuk belajar. Perkembangan kognitif sangat diperlukan oleh anak, oleh karena itu sebagai orang tua harus penuh kasih sayang kepada anaknya. Menurut Piaget dalam Sudarwan (2011: 49) perkembangan kognitif terjadi antara umur 2 sampai 7 tahun sebagai tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak-anak meningkatkan penggunaan bahasa dan simbol lainnya, mereka meniru perilaku dan permainan orang dewasa. Anak-anak mengembangkan daya tarik dengan bahasa atau kata-

kata baik dan buruk. Anak-anak juga memainkan permainan, menggunakan kotak kosong sebagai, bermain dalam keluarga dengan saudaranya dan memelihara persahabatan imajiner.

Kognitif seseorang akan terlihat dalam keunggulan fisiknya. Kecerdasan kognitif melalui pikiran dapat digunakan dengan tepat dan cepat untuk mengatasi sesuatu dalam memecahkan masalah. Menurut Fadlillah (2012: 102) perkembangan kognitif yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Kaum kognitivistik berpandangan bahwa tingkah laku seseorang lebih bergantung kepada *insight* terhadap hubungan-hubungan yang ada dalam situasi-situasi. Jadi, dalam proses pembelajaran, teori ini lebih menekankan pada kemampuan kognitif peserta didik.

Kognitif dapat disebut intelegensi karena apabila kognitif yang dimiliki tinggi maka akan tinggi pula intelegensi seseorang tersebut. Chaplin 1972 dalam Muhibbin (2012: 22) perkembangan kognitif sebagai salah satu domain atau wilayah atau ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan informasi dan pemecahan masalah. Ranah yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan ranah rasa.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah tahap pra operasional dimana anak meniru perilaku orang lain dan perilaku mental yang berhubungan dengan

pemahaman, pertimbangan dalam mengenal atau memikirkan situasi informasi dan pemecahan masalah.

3. 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 (2013: 120) tahap perkembangan kognitif anak dibagi dalam 4 fase yaitu:

1. 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 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.
2. Fase Pra Operasional, yaitu pada 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:
 - a. 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.
 - b. 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.

- c. 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.
3. 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.
4. 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.

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.

4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif setiap anak tidaklah sama. Tingkat kecerdasan yang dimilikipun berbeda. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Susanto (2011: 59) dan Sujiono, dkk (2006: 1.25) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah:

1. Faktor Gen atau Hereditas
2. Faktor Kematangan
3. Faktor Minat dan Bakat
4. Faktor Lingkungan

5. Faktor Kebebasan

6. Faktor Pembentukan

Wiyani (2014: 73) 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.

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.

C. Motorik Halus

1. Pengertian Motorik Halus

Motorik halus merupakan suatu aspek perkembangan gerakan otot-otot kecil serta koordinasi mata-tangan seperti memegang, menulis dan melukis. Sumantri (2005: 143) berpendapat keterampilan motorik halus adalah:

Pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan ini mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan obyek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit, dan lain-lain.

Menurut Sujiono (2009: 114) menjelaskan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Sehingga gerakan ini tidak memerlukan tenaga melainkan membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Dalam melakukan gerakan motorik halus, anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah kemampuan untuk menggunakan otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan untuk melakukan tugas tertentu. Keterampilan motorik halus adalah kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (otot kecil) seperti menulis, menggambar dan melukis. Gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.

2. Perkembangan Motorik Halus

Setiap anak mengikuti pola perkembangan yang sama dari satu tahap menuju tahap berikutnya. Hal ini juga berlaku pada perkembangan keterampilan motorik halus anak. Sumantri (2005: 46) menyatakan perkembangan keterampilan motorik halus anak akan bertambah seiring dengan bertambahnya usia anak. Perkembangan keterampilan motorik anak juga sangat bergantung pada stimulasi yang diberikan terhadap anak. Perkembangan adalah proses perubahan kapasitas fungsional atau kemampuan kerja organ-organ tubuh ke arah keadaan yang makin terorganisasi dan terspesialisasi.

Selanjutnya Hurlock dalam Suyadi (2010: 69) mengemukakan bahwa gerakan motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerakan tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil dan detail. Kelompok otot dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa setiap anak memiliki perkembangan dan keterampilan yang berbeda, anak dapat mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal jika mendapatkan stimulasi yang tepat, disetiap fase perkembangan anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya. Semakin banyak stimulus atau kegiatan yang diberikan secara tepat maka perkembangan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal.

3. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus

Anak usia dini memiliki karakter yang berbeda dalam aspek-aspek perkembangannya, termasuk dalam aspek perkembangan motorik

halusnya. Sumantri (2005: 149) menjelaskan karakteristik perkembangan motorik halus sebagai berikut:

- a. Usia tiga tahun
Pada usia tiga tahun kemampuan gerakan anak sudah mampu menjemput benda dengan menggunakan jempol dan jari telunjuknya tetapi gerakan itu sendiri masih kaku.
- b. Usia empat tahun
Pada usia empat tahun koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat bahkan cenderung ingin sempurna.
- c. Usia lima tahun
Pada usia lima tahun koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna. Tangan, lengan, dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata. Anak juga telah mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk, seperti kegiatan proyek.
- d. Akhir masa kanak-kanak usia enam tahun
Pada akhir masa kanak-kanak usia enam tahun ia telah belajar bagaimana menggunakan jari jemarinya dan pergelangan.

Berdasarkan penjelasan diatas setiap rentang usia anak memiliki karakteristik yang berbeda, oleh karena itu kegiatan dalam pembelajaran yang diberikan harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangan seperti memberikan kegiatan dalam pembelajaran motorik halus harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak agar dapat berkembang dengan baik.

4. Prinsip Pengembangan Motorik Halus

Prinsip-prinsip pengembangan motorik halus sesuai pendapat Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah (2007: 11) adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan motorik halus dilakukan secara bertahap serta berulang-ulang sesuai kemampuan anak.
- b. Kegiatan hendaknya diberikan sesuai tema dimana lingkungan tempat tinggal anak.

- c. Stimulasi yang diberikan hendaknya sesuai usia dan taraf pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani.
- d. Pengembangan motorik anak dilakukan dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan.
- e. Memberikan pengawasan dan bimbingan kepada anak ketika melakukan kegiatan motorik halus.
- f. Kegiatan motorik halus hendaknya dilakukan secara bervariasi agar tidak timbul kejenuhan.

Pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak harus memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan motorik halus. Sumantri (2005: 147) mengemukakan prinsip-prinsip dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak yaitu:

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak, kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan motorik halus sebaiknya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.
- b. Belajar sambil bermain, karena dengan bermain anak dapat bereksplorasi dengan dirinya sendiri dan lingkungan disekitarnya sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna.
- c. Kreatif dan inovatif, kegiatan yang dilakukan harus memunculkan rasa ingin tahu yang besar pada anak dan memotivasi untuk berfikir kritis sehingga anak akan menemukan hal-hal baru yang menambah pengetahuannya.
- d. Lingkungan kondusif, lingkungan yang kondusif sangat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan lingkungan yang mempunyai keamanan dan kenyamanan sangat penting dilakukan.
- e. Tema, dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya dimulai dengan hal-hal yang dekat dengan anak dan menarik sehingga mudah dalam pengenalan berberapa konsep.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas bahwa dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak harus memperhatikan prinsip-prinsip yang ada. Sehingga dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut saat mengembangkan kemampuan motorik halus anak akan berkembang dengan baik.

5. Tujuan Pengembangan Motorik Halus

Setiap pengembangan aspek-aspek yang ada pada diri anak memiliki tujuan tertentu. Sumantri (2005: 145) menjelaskan tujuan dari pengembangan keterampilan motorik halus anak bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Koordinasi antara tangan dan mata dapat dikembangkan melalui kegiatan permainan membentuk atau memanipulasi dari tanah liat, adonan, memalu, memotong, melukis dan merangkai benda dengan benang. Pengembangan kemampuan motorik halus anak usia dini dapat dilakukan melalui olah tangan dengan menggunakan alat/media seperti kuas, pensil, kertas gunting, tanah liat, dan lain-lain.

Pendapat tersebut juga dikemukakan oleh Sujiono (2009: 212) bahwa tujuan pengembangan motorik halus adalah:

- a. Agar anak dapat berlatih menggerakkan pergelangan tangan dengan kegiatan menggambar dan mewarnai.
- b. Anak belajar ketepatan koordinasi mata dan tangan serta menggerakkan pergelangan tangan agar lentur.
- c. Anak belajar berimajinasi dan berkreasi.

Departemen Pendidikan Nasional (2007: 21) menjabarkan tujuan pengembangan kemampuan motorik halus anak usia dini yaitu:

- a. Anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan jari jemari seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda.
- c. Anak mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan.
- d. Anak mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian stimulasi motorik halus pada anak bertujuan untuk mematangkan otot-otot kecil pada tangan anak untuk persiapan menulis ketika masuk jenjang selanjutnya. Melalui kegiatan menyenangkan yang dapat mematangkan kemampuan otot-otot kecil anak diharapkan tidak tercipta keterpaksaan sehingga anak dapat berkreasi menggunakan jari-jemari tangannya untuk latihan awal dalam kemampuan menulis.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Setiap aspek perkembangan memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi. Pada perkembangan motorik halus juga terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi. Rahyubi (2012: 225) menjelaskan faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, antara lain yaitu:

- a. Perkembangan sistem saraf
Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik karena sistem saraf yang mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia
- b. Kondisi fisik
Karena perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik tentu saja sangat berpengaruh pada perkembangan motorik anak.
- c. Motivasi yang kuat
Motivasi yang kuat akan menjadi modal besar bagi anak untuk meraih prestasi. Ketika anak mampu melakukan suatu aktivitas motorik dengan baik, kemungkinan besar akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang lebih luas dan lebih tinggi lagi.
- d. Aspek psikologis
Aspek psikologis, psikis dan kejiwaan sangat berpengaruh pada kemampuan motorik. Anak yang memiliki kondisi psikologis yang baik akan mampu meraih keterampilan motorik dengan baik.

- e. Usia
Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik anak. Karena setiap rentang usia anak mempunyai karakteristik keterampilan yang berbeda.

Adapun menurut Rumini (2013:24) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak, antara lain:

- a. Faktor Genetik
Individu yang mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misalnya otot kuat, syaraf baik, cerdas, menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.
- b. Faktor Kesehatan Dan Periode Pranatal
Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kurang vitamin, dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.
- c. Faktor Kesulitan Dalam Kelahiran
Bayi yang mengalami kesulitan dalam kelahiran, misalnya dalam perjalanan kelahiran, kelahiran dengan bantuan (vacum, tang) sehingga bayi mengalami kerusakan otak, akan memperlambat perkembangan motorik bayi.
- d. Kesehatan Dan Gizi
Kesehatan yang baik pada awal kehidupan pasca lahir akan mempercepat perkembangan motorik bayi.
- e. Rangsangan
Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh, akan mempercepat perkembangan motorik anak.
- f. Perlindungan
Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak. Misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh, akan menghambat motorik anak.
- g. Prematur
Kelahiran sebelum masanya disebut prematur, biasanya memperlambat perkembangan motorik anak.
- h. Kelainan
Individu yang mengalami kelainan, baik fisik maupun psikis, sosial, mental, biasanya mengalami hambatan perkembangan motorik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak. Faktor-faktor tersebut antara lain perkembangan sistem saraf, kondisi fisik,

motivasi yang kuat, aspek psikologis, usia, genetik, kesehatan dan periode pranatal, rangsangan, kesehatan dan gizi.

D. Geometri

1. Pengertian Geometri

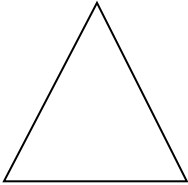
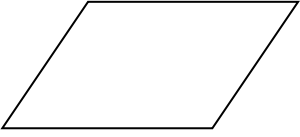
Bermain memiliki aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 yaitu aspek moral agama, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, seni dan kognitif. Anak usia dini adalah masa yang sangat tepat untuk mengenalkan geometri pada anak, karena anak usia dini sangat peka terhadap rangsangan. Anak usia dini juga rasa ingin tahunya lebih tinggi, sehingga saat anak mendapatkan rangsangan dalam hal baru maka anak akan merespon dengan baik dan sangat cepat. Menurut Suyanto (2005: 158) geometri yaitu mengenal bentuk, luas, volume dan area.

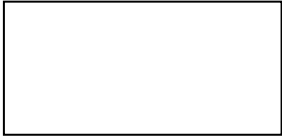

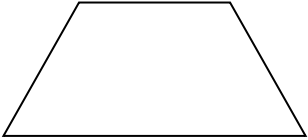
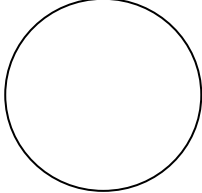
Anak akan lebih senang mempelajari hal-hal yang baru yang anak belum ketahui. Untuk itu mengajak anak sambil bermain dapat mengenalkan bentuk-bentuk geometri yang ada disekeliling mereka. Menurut Juwita, dkk (2000: 266) geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun, baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa geometri adalah pemahaman tentang konsep-konsep bentuk geometri dengan cara untuk mengenalkan anak pada bentuk dasar geometri dan dimana anak diminta untuk mencari perbedaan dan kesamaan pada bentuk benda tersebut. Pembelajaran secara kongkrit dengan benda-benda yang dikenalkan memudahkan anak untuk mengenal dan memahami bentuk geometri.

2. Jenis-Jenis Geometri Anak Usia Dini

Mengidentifikasi dengan penggolongan 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. Kusni (2008: 14) geometri 2 dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut, diantaranya:

<p>a. Segitiga adalah bangun yang memiliki tiga sisi.</p>	 <p>Segitiga</p>
<p>b. Jajar Genjang adalah suatu segi empat yang sisi-sisinya sepasang sejajar.</p>	 <p>Jajar Genjang</p>

<p>c. Persegi Panjang adalah jajar genjang yang satu sudut nya siku-siku.</p>	 <p>Persegi Panjang</p>
<p>d. Segi Empat adalah suatu jajar genjang yang dua sisi nya berurutan sama panjang.</p>	 <p>Segi Empat</p>
<p>e. Trapesium adalah suatu segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar.</p>	 <p>Trapesium</p>
<p>f. Lingkaran adalah garis lengkung yang bertemu kedua ujungnya yang merupakan himpunan titik-titik yang berjarak dari titik tertentu.</p>	 <p>Lingkaran</p>

Gambar 1. Jenis-jenis Geometri

3. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini

Kemampuan mengenal bentuk geometri termasuk karakteristik dalam perkembangan kognitif. Melalui permainan anak akan lebih cepat merespon saat dikenalkan bentuk geometri tersebut. Menurut Lestari (2011: 4) 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.

Bermain dapat mengajarkan anak sambil bermain dan mengajarkan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Anak akan lebih cepat merespon dan senang bila diajak bermain. Menurut Triharso (2013: 50) 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.

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak bisa melalui pengenalan bentuk geometri dengan menggunakan permainan. Dalam permainan kita mengenalkan bahwa ini bentuk-bentuk geometri. Menurut Sriningsih (2009: 65) 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.

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

4. 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 mengenal bentuk seperti; menunjukkan bentuk geometri lingkaran, segi empat dan segitiga; menyebutkan bentuk

geometri lingkaran, segi empat dan segitiga; membedakan bentuk geometri lingkaran, segi empat dan segitiga. Bentuk-bentuk dasar yang sering dilihat di lingkungan anak adalah bentuk-bentuk geometri dua dimensi. Charleswoth dan Lind dalam Beaty (2013: 277) menyebutkan: “bentuk geometri dasar meliputi lingkaran, segitiga, segi empat, dan persegi...”.

Kemampuan mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini sangat berpengaruh untuk ke jenjang selanjutnya. Mengenalkan bentuk geometri bisa menggunakan cara bermain melalui belajar. Dinas Pendidikan (2012: 66) 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).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan anak untuk dapat menyebutkan, membedakan, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, segi empat, persegi panjang dan lain-lain.

E. Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dalam banyak hal. Dalam bermain anak dapat belajar mengenal aturan, bekerja sama sesama teman, bersosialisasi dan berkomunikasi. Bermain sebagian dari perkembangan

anak, baik kognitif, emosional, maupun sosial anak. Menurut Bruner 1972; Sutton-Smith 1986 dalam Suyanto (2005: 116) bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi dan objek, baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah.

Bermain merupakan dunia anak-anak, dimana bila anak diajak bermain anak akan sangat merasa senang. Usia anak-anak bila belajar akan lebih cepat mengerti apabila saat diajak sambil bermain. Bermain sebagai pendekatan kepada anak untuk melakukan pembelajaran. Menurut Triharso (2013: 1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif dan pasif, sangat membantu kita dalam memahami jalan pikiran anak, juga dapat meningkatkan ketarampilan kita dalam berkomunikasi.

Bermain dapat membantu pertumbuhan anak. Aktivitas dalam bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan spiritual, mental, bahasa, keterampilan motorik anak. Menurut Hildebrand 1986 dalam Moeslichatoen (2004: 24) bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah proses berfikir secara fleksibel dalam memecahkan masalah dan memberikan informasi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain juga kehidupan dalam diri anak yang tidak dapat dipisahkan, dalam bermain anak akan merasa senang, mengajarkan anak berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Bermain merupakan cara belajar yang efektif bagi anak usia dini. Sehingga dalam bermain anak juga bisa sambil belajar dan dapat meningkatkan perkembangan anak.

2. Tahapan Perkembangan Bermain

Bermain dalam permainan dilakukan untuk mencapai kesenangan bagi anak-anak dengan tujuan seperti memperoleh hasil bermain yang baik dan kemenangan dalam bermain. Berikut ini paparan tentang tahapan perkembangan bermain yang dikemukakan oleh Hurlock dalam Fauziddin (2014: 9) yaitu:

- a. Tahapan Penjelajah (*Exploratory Stage*)
Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajah semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraih.
- b. Tahapan Mainan (*Toy Stage*)
Tahap ini mencapai puncak pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak, yang biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.
- c. Tahap Bermain (*Play Stage*)
Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah Dasar. Pada masa ini, jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi *games*, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

- d. Tahapan Melamun (*Daydream Stage*)
Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, di mana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai, mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Bermain memiliki arti penting bagi dunia anak. Secara tidak langsung dalam bermain akan melatih perkembangan anak dengan baik. Maka dalam masa ini biarkan anak bermain untuk menumbuh kembangkan perkembangan anak. Adapun menurut Piaget dalam Montolalu (2013:

2.17) tahapan perkembangan bermain yaitu:

- a. *Sensory Motor Play* (lahir sampai dengan 1½ - 2 tahun).
- b. *Symbolic Play* (bermain simbolis).
- c. *Social Play Games with Rules* (permainan games dengan aturan yang berhubungan dengan perilaku sosial).
- d. *Games* dengan aturan dan olahraga (usia 11 tahun ke atas).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan bermain yaitu tahapan dimana masa anak-anak yang rasa ingin tahunya masih tinggi sehingga anak mencoba meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Bermain simbolis seperti memainkan boneka layaknya seperti teman bermain dengan mengajaknya bercakap dan mengerakan boneka. Bermain dengan aturan seperti games dan olahraga.

3. 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 (2014: 29)

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

- 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.

Bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, melalui bermain anak akan mudah dengan cepat merespon permainan tersebut. Menurut Triharso (2013: 10) 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 meningkatkan pengetahuan anak.
- d. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran.
- e. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.
- f. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak.
- g. Bermain mempengaruhi nilai moral anak.

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

4. Karakteristik Bermain Anak

Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain dapat membuat anak belajar dengan senang.

Karakteristik bermain menurut Montolalu (2013: 2.4) yaitu:

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

Anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam bermain. Bermain dapat mengajarkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Jeffree, McConkey dan Hewson 1984 dalam Sujiono (2013: 146) 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, kegiatan untuk dinikmati.
- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.
- d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil.
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain.
- f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain pada anak yaitu 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.

5. Fungsi Bermain

Bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat melatih koordinasi otot kasar, dapat mengembangkan kreativitas dan memanfaatkan imajinasi. Bermain dapat

melatih kemampuan bahasa. Menurut Gordon dan Browne (1985: 268) dalam Moeslichatoen (2004: 33) ada 8 fungsi bermain yaitu:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang untuk mencapai tujuan atau sasaran yang di inginkan oleh anak. Melalui bermain anak dapat tumbuh secara fisik tetapi juga dapat berkembang secara psikis. Santrock 1998 dalam Kamtini (2005: 53) menjelaskan beberapa fungsi bermain, yaitu pada saat sekarang ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain menjadi semakin penting dengan kondisi tersebut. Bermain mampu meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu. Kesemuanya ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif eksplorasi anak dalam berperilaku dan bermain juga untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

F. *Puzzle*

1. Pengertian *Puzzle*

Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak. Bermain yang melatih penglihatan dan motorik anak seperti bermain *Puzzle*. Dalam bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya. Anak akan terlatih untuk memecahkan masalah. Sebagaimana dinyatakan oleh Beaty (2013: 240) *puzzle* menawarkan latihan mengagumkan bagi ketangkasan jari dan koordinasi mata tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-dengan-keutuhan.

Anak akan lebih senang bila diberikan permainan. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang membutuhkan kesabaran dan teliti dalam menyusun. *Puzzle* merupakan permainan menyusun potongan-potongan gambar. Menurut Zaman (2014: 57) *Puzzle* untuk anak usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping *puzzle* yang sederhana dan jumlahnya tidak terlalu banyak. Berbeda dengan *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun jumlah kepingannya lebih banyak. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa anak pada rentang usia tersebut telah memiliki kemampuan dan kematangan lebih tinggi dibandingkan dengan anak pada rentang usia dibawahnya. Oleh karena itu sangatlah jelas bahwa alat permainan edukatif dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangannya termasuk masalah perbedaan usia. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat

mendasar untuk diperhatikan karena perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa puzzle adalah suatu permainan kegiatan membongkar dan menyusun potongan-potongan *puzzle*. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Sehingga *puzzle* yang telah diacak dapat disusun kembali menjadi suatu bagian *puzzle* yang utuh atau sempurna.

2. Pengertian Bermain *Puzzle*

Masa anak merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan atau pertumbuhan otak anak. Untuk itu para orang tua harus dapat membantu merangsang perkembangan otak anak dengan memberikan pembelajaran melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satunya dengan bermain *puzzle*. Dinas Pendidikan (2012: 43) bermain *puzzle* merupakan 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.

Bermain juga menjadi prinsip pembelajaran karena bermain memiliki cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini. Menurut Soebachman (2012: 48) bermain *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat

melatih tingkat konsentrasi. Bermain *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *puzzle* adalah permainan yang merupakan kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Dengan mengajarkan anak bermain *puzzle* maka dapat melatih kreativitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi pada anak.

3. Manfaat Bermain *Puzzle*

Bermain *puzzle* mengajarkan anak untuk bersabar dan melatih keterampilan anak dalam menyusun *puzzle* untuk kembali menjadi *puzzle* yang utuh. Adapun manfaat bermain *puzzle* menurut Beaty (2013: 240) 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.

Bermain dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak. Bermain *puzzle* memberikan tantangan tersendiri bagi anak-anak disaat anak merasa bingung sebagai orang yang ada disekitarnya atau orangtua dapat menyemangatnya agar anak tidak patah semangat. Semangat yang diperoleh anak saat bermain sangat bermanfaat karena akan menumbuhkan

rasa percaya diri dan mampu menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga selesai. Manfaat bermain *puzzle* menurut Yulianti (2008: 43) 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.
- 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.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain yaitu dapat melatih ketangkasan jari, melatih koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, melatih membaca atau mengenal bentuk, melatih kesabaran dan melatih nalar untuk memecahkan masalah dalam bermain *puzzle*.

4. Tujuan Bermain *Puzzle*

Bermain pada anak harus dengan cara yang menarik dan memberikan pengetahuan yang dapat mengasah strategi anak. Permainan anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan. Bermain membuat anak belajar menjadi senang dan dengan belajar melalui bermain anak

dapat menguasai pelajaran yang lebih menantang. Tujuan bermain *puzzle* menurut Sunarti (2005: 49) 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.

Bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek agama, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Bermain juga dapat mengembangkan imajinasi anak. Adapun tujuan bermain menurut Fauziddin (2014: 40) yaitu melatih ketelitian anak.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain *puzzle* yaitu mengajarkan anak agar tidak mudah pantang menyerah dalam menghadapi masalah, dapat melatih kecepatan, kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah dalam bermain.

5. Cara Bermain *Puzzle*

Bermain dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Bermain tidak hanya membuat anak menyukai permainan tetapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktifitas sel otak secara aktif. Cara memainkan *puzzle* pun tidak sulit. Menurut Yulianti (2008: 43) cara bermain *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya.
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.

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

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 (2014: 40) 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.

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

G. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Marthonah (2013), dengan judul Pengembangan kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Dengan Menggunakan *Puzzle* Bola pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Aba Sabranglor Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten. Mengatakan bahwa *puzzle* bola dapat mengembangkan hasil belajar. Hipotesis peneliti dapat diterima kebenarannya, artinya: dengan penerapan *puzzle* bola dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri. Perkembangan hasil belajar mengenal bentuk-bentuk geometri yang dicapai anak pada siklus I dari 24 anak terdapat 13 anak (54%) yang sudah mencapai keberhasilan. Pada siklus I ada peningkatan hasil belajar anak sebesar 33,2% dari hasil pra siklus (20,8%). Pada siklus II dari 24 anak terdapat 19 anak (79%) yang sudah mencapai keberhasilan. Pada siklus II ada peningkatan hasil belajar anak sebesar 25% dari hasil siklus I.
2. 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. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang

dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah 10 orang anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 3 perempuan. Data penelitian tentang perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk dikumpulkan dengan metode observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk setelah penerapan metode bermain *Puzzle* Geometri pada siklus I sebesar 71,50% yang berada pada kategori sedang ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 91,00% yang termasuk kategori sangat tinggi. Jadi, terdapat peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak setelah diterapkan metode bermain *Puzzle* Geometri sebesar 19,50%.

3. Ajeng Putri Kartika Sari (2014), dengan judul Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Kelompok A di TK Aneka Ria. Bahwa penelitian pada anak kelompok A di TK Aneka Ria Lamongan dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak kelompok A dalam mengenal bentuk geometri. Hal ini terlihat dari 14 anak, 9 diantaranya masih belum bisa mengenal bentuk geometri dengan benar. Hal ini disebabkan karena kondisi sekolah yang kurang memanfaatkan APE dengan baik, sehingga anak kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti memilih salah satu media pembelajaran yaitu media *puzzle* agar anak bisa terlibat aktif dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan anak

mengenal bentuk geometri kelompok A di TK Aneka Ria. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre experimental design* dan jenis penelitian *one-group pretest–post-test design*. Subyek penelitian ini adalah semua anak kelompok A TK Aneka Ria Lamongan dengan jumlah 14 anak. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda Wilcoxon dengan rumus t hitung $< t$ tabel, dimana jika t hitung $< t$ tabel maka hasil penelitian ini signifikan adanya pengaruh antar dua variabel. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata sebelum *treatment* adalah 5,42, sedangkan hasil penilaian rata-rata setelah *treatment* adalah 7,21. Hasil uji jenjang bertanda Wilcoxon menunjukkan t hitung adalah 0 dan t tabel adalah 21 dengan taraf signifikansi 5%. Dimana t hitung $< t$ tabel yaitu $0 < 21$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Media *Puzzle* terhadap kemampuan anak mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut membuktikan bahwa bermain *puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti mencoba menggunakan bermain *puzzle* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri khususnya mengenal bentuk geometri seperti; menunjukkan bentuk geometri lingkaran, segi empat dan segitiga; menyebutkan bentuk geometri lingkaran, segi empat dan segitiga; membedakan bentuk geometri lingkaran,

segi empat dan segitiga di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung.

H. Kerangka Pikir

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

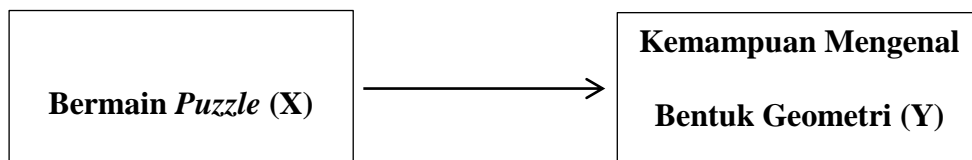
Bermain *puzzle* adalah permainan yang merupakan kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi.

Geometri adalah cara untuk mengenalkan anak pada bentuk dasar geometri dan dimana anak diminta untuk mencari perbedaan dan kesamaan pada bentuk benda tersebut.

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri seperti lingkaran, segi empat dan segitiga.

Berdasarkan kesimpulannya bahwa dalam bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal bentuk geometri memiliki hubungan karena dalam bermain *puzzle* anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dan di *puzzle* tersebut memiliki potongan-potongan geometri seperti lingkaran, segi empat dan segitiga.

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel X dan Y. Variabel dalam penelitian ini (X) bermain *Puzzle* dan variabel terikat (Y) kemampuan mengenal bentuk geometri. Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir

Bagan di atas menunjukkan bahwa bermain *puzzle* sebagai variabel bebas (X) dan kemampuan mengenal bentuk geometri sebagai variabel terikat (Y). Variabel tersebut akan diteliti untuk mengetahui hubungannya, maka dari itu terdapat indikator yang harus dicapai pada variabel tersebut.

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir maka dalam penelitian ini dirumuskan hipotesisnya adalah sebagai berikut: ada hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

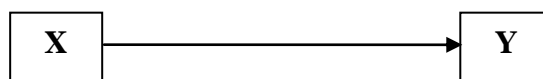
Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk menandai seorang peneliti untuk menandai seorang peneliti tentang urutan bagaimana penelitian dilakukan. Penelitian ini memiliki rumusan masalah asosiatif. Menurut Sugiyono (2014: 36) rumusan masalah asosiatif adalah rumusan masalah yang bersifat menanyakan hubungan antar dua variabel atau lebih. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian ini adalah jenis penelitian korelasional. Menurut Yusuf (2013: 64) penelitian korelasional merupakan suatu tipe penelitian yang melihat hubungan antara satu atau beberapa ubahan dengan satu atau beberapa ubahan lainnya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu; variabel X (bermain *puzzle*) dan variabel Y (kemampuan mengenal bentuk geometri). Hubungan tersebut dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan kesignifikanan secara statistik.

B. Paradigma Penelitian

Penelitian yang baik harus memiliki paradigma yang sesuai dengan jenis penelitian yang telah ditentukan. Menurut Sugiyono (2014: 65) paradigma penelitian merupakan pola hubungan antara variabel yang akan diteliti. Pernyataan tersebut diperjelas oleh Sugiyono (2014: 66) sebagai berikut:

Paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, serta teknik analisis statistik yang digunakan.

Paradigma terbagi menjadi beberapa bentuk, salah satunya paradigma sederhana yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu hanya terdiri dari dua variabel, satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Paradigma atau pola pikir ini menunjukkan bahwa adanya perlakuan terhadap sekelompok anak usia 3-4 tahun berupa kegiatan bermain *puzzle* (X), kemudian dilihat hasilnya, yaitu kemampuan mengenal bentuk geometri (Y). Berikut pola pikir dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk bagan:



Gambar 3. Bagan Pola Pikir Penelitian

Keterangan:

X : Bermain *puzzle*

Y : Kemampuan mengenal bentuk geometri

C. *Setting* Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame yang beralamat di Perumahan Korpri Blok D8 Sukarame Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan 3 kali pertemuan pada semester genap tanggal 02 April 2016 sampai dengan 05 April 2016 tahun pelajaran 2015/2016, dengan tema geometri, sub tema bermain *puzzle* lingkaran, bermain *puzzle* segi empat dan bermain *puzzle* segitiga.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelompok B1 yang berusia 3-4 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 20 anak, 12 perempuan dan 8 laki-laki.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung berjumlah 104 anak yang terdiri dari 62 perempuan dan 42 laki-laki dan terbagi dalam empat ruang kelas yaitu kelompok B1, B2, B3 dan B4.

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Yusuf (2014: 124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan diperoleh dari hasil penentuan banyaknya jumlah anak yang memiliki kemampuan yang rendah dan dijadikan sampel pada penelitian ini. Peneliti memutuskan untuk mengambil sampel yaitu anak kelas B1 usia 3-4 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 12 perempuan dan 8 laki laki.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel Bebas (X)

Menurut Yusuf (2014: 109) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan atau menerangkan variabel lain. Variabel ini menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah bermain *puzzle*.

2. Variabel terikat (Y)

Menurut Yusuf (2014: 109) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak mempengaruhi variabel yang lain. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bentuk geometri.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Bermain *Puzzle* (X)

Definisi Konseptual:

Menurut Soebachman (2012: 48) bermain *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi. Bermain *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

Definisi Operasional:

Bermain *puzzle* adalah kegiatan yang dilakukan anak pada saat menggunakan *puzzle* dengan indikator yang dicapai dalam penelitian yaitu memegang *puzzle* seperti bermain *puzzle* lingkaran, bermain *puzzle* segi empat, bermain *puzzle* segitiga, menunjukkan *puzzle* lingkaran sesuai ukuran, menunjukkan *puzzle* segi empat sesuai ukuran, menunjukkan *puzzle* segitiga sesuai ukuran, membedakan *puzzle* lingkaran sesuai ukuran, membedakan *puzzle* segi empat sesuai ukuran dan membedakan *puzzle* segitiga sesuai ukuran.

2. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri**Definisi Konseptual:**

Menurut Triharso (2013: 50) 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.

Definisi Operasional:

Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan dalam mengenal bentuk geometri seperti lingkaran, segi empat dan segitiga dengan indikator yang dicapai dalam penelitian yaitu mengetahui tiga macam bentuk geometri lingkaran, segi empat dan segitiga seperti menyebutkan bentuk geometri lingkaran, segi empat dan segitiga, menunjukkan bentuk geometri lingkaran, segi empat dan segitiga dan membedakan bentuk geometri lingkaran, segi empat dan segitiga.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting. Karena data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai pemecahan masalah yang sedang diteliti. Oleh karena itu dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan lembar observasi.

Menurut Sugiyono (2012: 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Proses pelaksanaan dalam pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi berperan serta dan observasi nonpartisipan. Observasi berperan serta, peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sumber data penelitian. Sedangkan observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat saja. Penelitian ini teknik observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan, dimana peneliti hanya melakukan pengamatan saja. Peneliti berpengalaman diperoleh suatu petunjuk bahwa mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi mengamati langsung bermain *puzzle* anak usia 3-4 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung dalam bermain *puzzle* serta mengamati kemampuan mengenal bentuk geometri.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembaran observasi dalam bentuk *checklist* (√). Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini

yaitu *Rating Scale*. Menurut Sugiyono (2013:134) *Rating Scale* tidak hanya digunakan untuk mengukur sikap saja, tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya seperti status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain. Adapun variabel bebas (bermain *puzzle*) dan terikat (kemampuan mengenal bentuk geometri) yang berupa lembaran observasi dalam bentuk *checklist* (√) dapat dilihat pada lampiran 10-11.

I. Uji Validitas Instrument

Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas. Menurut Sugiyono (2010: 121) mengatakan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harusnya diukur. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruksi (*construct validity*), pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan validitas isi dimana dalam pengujiannya akan menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi instrumen atau lembar observasi yang akan diuji oleh para ahli. Ahli yang memvalidasi instrumen penelitian ini divalidasi oleh dua dosen PG-PAUD yaitu Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd dan Ibu Nia Fatmawati, M.Pd.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian. Teknik

analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear sederhana. Peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana karena penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen, selain itu jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 sehingga menggunakan analisis regresi.

1. Uji Persyaratan Analisis

Menurut Gunawan (2013: 69) menyebutkan bahwa dalam analisis regresi, ada syarat uji normalitas dan syarat uji linearitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berdistribusi normal dan memiliki hubungan antar variabel yang dinyatakan linear.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwasannya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan bantuan program SPSS dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Buka program SPSS, klik variabel view di bagian pojok kiri bawah.
2. Pada bagian Name tuliskan apa yang menjadi variabel X dan Y (metode dan perilaku), pada *Decimal* ubah semua menjadi 0.
3. Klik data view, masukkan data yang akan diuji.
4. Ubah data tersebut ke dalam *Unstandardized Residual* dengan cara pilih menu *Analyze => Reggession => Linear*.
5. Muncul kotak dialog dengan nama *Linear Reggession*, selanjutnya masukkan variabel X ke *Dependen* dan variabel Y ke *Independen*, lalu klik *save*.
6. Akan muncul lagi kota dialog dengfan nama *Linear Reggession: save*, pada bagian *Residual chek list* () *Unstandardized* kemudian klik *Continue=>Ok*, maka akan muncul variabel baru dengan nama RES-1, abaikan sata output yang muncul.
7. Langkah selanjtnya pilih menu *Analyze => Non-parametric Test => 1-Sampel K-S*.

8. Muncul kotak dialog dengan nama *One Kolmogorov Smirnov Test*, selanjutnya masukkan variabel *Undstandardized Residual* ke kotak *Test variabel list*, pada *Test Distribution cheklist* (\surd) *normal*.
9. Langkah terakhir klik *Ok*.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Menurut Gunawan (2013: 95) menjelaskan bahwa untuk uji linearitas antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan SPSS dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Entry data; masukkan data ke dalam lembar kerja SPSS dengan menggunakan nama variabel X dan Y.
2. Analisis: analisis dilakukan dengan cara memilih menu berikut: *Analyze => Compare Mean => Means*
3. Selanjutnya akan muncul kotak dialog Uji Linieritas, kemudian lakukan langkah berikut
4. Pindahkan Y ke variabel *dependent*
5. Pindahkan X ke variabel *independent*
6. Pilih kotak *option* dan pilih *Test of linearity*
7. Klik *continue* lalu klik OK

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Menurut Siregar (2014: 379) Regresi yang terdiri dari satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen) disebut dengan regresi linear sederhana. Pada penelitian ini variabel bebas yaitu bermain *puzzle* sedangkan variabel terikat yaitu kemampuan mengenal bentuk geometri. Peneliti akan mengolah data yang diperoleh dengan bantuan program SPSS.

Menurut Kurniawan (2011: 37) langkah-langkah analisis regresi sederhana dengan menggunakan program SPSS dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Masukkan program SPSS *for windows*.
2. Klik variabel *view* pada SPSS data editor untuk menginput nama variabel.
3. Pada baris pertama kolom *Name* ketik *res* pada kolom *Type* pilih *string*. Pada kolom label bisa ketikkan *Responden*. Kolom berikutnya dapat diabaikan.
4. Pada baris kedua kolom *Name* ketik *penggunaan*, pada kolom *Type* pilih *Numeric*. Pada kolom label bisa ketikkan *kemampuan mengenal bentuk geometri*. Kolom berikutnya dapat diabaikan.
5. Pada baris ketiga kolom *Name* ketik *Bermain Puzzle*, pada kolom *Type* pilih *Numeric*. Pada kolom label bisa ketikkan *Bermain Puzzle*. Kolom berikutnya dapat diabaikan.
6. Pindahkan ke kotak data *view*, dan input data sesuai dengan variabelnya.
7. Klik *Analyze => Reggression => Linear*
8. Klik variabel *Penggunaan*, pindahkan ke kotak independen dan *Bermain Puzzle* pindahkan ke kotak dependen.
9. Klik *Ok*.

Setelah dilakukan analisis regresi menggunakan program SPSS, maka selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persamaan regresi sederhana.

Menurut Siregar (2014: 379) Regresi ini terdiri dari satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen) disebut dengan regresi linier sederhana. Rumus persamaan regresi sederhana yaitu sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 4. Rumus Regresi Sederhana

Keterangan :

- \hat{Y} = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan.
- a = Harga Y ketika harga $X = 0$ (harga konstan).
- b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen.
- X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usi 3-4 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat bahwa ada hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun karena anak lebih cepat mengenal bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segi empat dan segitiga dengan cara mengajarkan anak mengenal bentuk geometri melalui bermain yaitu bermain *puzzle*.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

Guru sebaiknya dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang kreatif serta menyenangkan dalam memilih kegiatan bermain. Salah satunya seperti bermain *puzzle* dapat digunakan untuk menstimulus pembelajaran anak dalam mengenal bentuk geometri seperti lingkaran, segi empat dan segitiga.

2. Kepada Kepala Sekolah

Penelitian ini juga diharapkan dapat membuka wawasan bagi kepala sekolah agar dapat mengembangkan kreatifitas dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih baik. Serta dalam memfasilitasi dan inovasi untuk mencari permainan-permainan yang baru dan membuat anak tertarik agar pembelajaran untuk anak menjadi lebih efektif.

3. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain agar dapat menambah wawasan dalam memilih permainan pembelajaran dengan tahapan-tahapan perkembangan anak usia dini dalam pengenalan bentuk geometri anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Edisi Ke 7. Diterjemah oleh: Arif Rakhman. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Danim, Sudarwan. 2011. *Perkembangan peserta didik*. Alfabeta, Bandung.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Jakarta.
- Dinas Pendidikan. 2012. *Pedoman Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran TK Holistik Integratif*. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, Jawa Tengah.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Arruz Media, Jogjakarta.
- . 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Fauziddin, Mohammad. 2014. *Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing, Yogyakarta.
- Juwita, Kenny Dewi, dkk. 2000. *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak: 3-5 Tahun*. CRI Indonesia, Jakarta.
- Kamtini dan Tanjung, Husni Wardi. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat. Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta.
- Kurniawan, Albert. 2011. *Spss Serba Serbi Analisis Statistika Dengan Cepat Dan Aplikasi*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Kusni. 2008. *Geometri Dasar*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.

- Latif, Mukhtar., dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Lestari, K.W. 2011. *Konsep Matematika Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan PAUD, Jakarta.
- Marthonah. 2013. *Pengembangan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Puzzle Bola Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Aba Sabranglor Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 20012-2013*. {SKRIPSI} Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Montolalu, B.E.F. dkk. 2013. *Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka, Tangerang Selatan.
- Muhibbin, Syah. 2012. *Psikolog Belajar*. PT. Rajagrafindo, Jakarta.
- Mulyasa, H.E. 2014. *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Nusa Media, Bandung.
- Rumini, Sri. 2013. *Perkembangan Anak dan remaja*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Santoso, Soegeng. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Universitas Terbuka, Tangerang Selatan.
- Sari, Ajeng Putri Kartika. 2014. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Kelompok A Di TK Aneka Ria*. {SKRIPSI} Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Siregar, S. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. IN Azna Books, Yogyakarta.
- Srianis, Komang. 2014. *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*. {SKRIPSI} Universitas Pendidikan Ganesa, Bali.
- Sriningsih, Nining. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu*. Pustaka Sebelas, Bandung.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- . 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- . 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas terbuka, Jakarta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- . 2013. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. PT Indeks, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Depdiknas, Jakarta.
- Sunarti, Euis Dan Rulli Purwanti. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Alex Media Komputindo, Jakarta.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bintang Pustaka Abadi, Yogyakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat, Yogyakarta.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi, Yogyakarta.
- Wiyani, novan ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik PAUD dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. Gava Media, Jakarta.
- Yulianti, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Laskar Askara, Jakarta.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Zaman, Badru. 2009. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- . 2014. *Media Dan Sumber Belajar PAUD*. Universitas Terbuka, Tangerang Selatan.