

# Pengaruh Bermain Puzzle Geometri terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Hidayah

Amanda\*

\* Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Al-Hidayah

---

## INFO ARTIKEL

### *Riwayat Artikel:*

Diterima: 6 Maret 2018

Disetujui: 10 Juni 2018

---

### *Kata kunci:*

Model Pembelajaran Kooperatif STAD  
Pemahaman Konsep Matematika  
Materi Himpunan

---

## ABSTRAK

**Abstract:** Background of this research is about the low interest in following the process of classroom learning spread by the author to 39 students in class VII 4 SMP Negeri 13 Pekanbaru. Learning that has been too monotonous adds to the cause of the low interest in learning which affects the poor results of learning, especially in learning mathematics. Therefore, there needs to be a new trobosan in order to increase students' learning interest in following the learning. This research was conducted in Pekanbaru City precisely on the students of class VII 4 SMP Negeri 13 Pekanbaru in the Lesson 2016. The purpose of this research is to know by using STAD type cooperative learning model can improve the understanding of basic concepts of mathematics discussion of the students of class VII 4 SMP Negeri 13 Pekanbaru Year 2016. This research consists of 2 cycles, while every cycle I is done in 4 meetings and on the second cycle conducted 2 meetings. Each cycle consists of steps Planning / preparation of action, implementation of action, observation and reflection. After the results of cycle 1 are obtained and have been reflected, further improvement is made to proceed to the next cycle if necessary. The result of this research is the increasing of the students ability to master the learning material that is marked with the value of cycle I, the number of students who reach KKM as many as 24 students or 72.73%, on the second cycle as many as 28 students or 87.5%. The conclusion of this class action research is in general could be happened saturation of student in follow lesson given by teacher so that need new breakthrough so that student become willing and interested in follow learning. By using STAD type cooperative learning method impact on result of research every cycle which increase significantly.

---

### *Alamat Korespondensi:*

Amanda,  
Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Al-Hidayah  
Desa Tanah Merah Kecamatan Tanah Merah Kabupaten Indragiri Hilir  
E-mail: [amanda@gmail.com](mailto:amanda@gmail.com)

---

## LATAR BELAKANG

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya (Pasal 1 butir 14 UU SISDIKNAS No.20/2003). Usia dini merupakan "usia emas", artinya bila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan bekal utama untuk jenjang pendidikan berikutnya. Menurut NAEYC (Siti Aisyah: 2008) anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak (TPA), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, PAUD, TK dan

SD. Sementara itu UNESCO dengan persetujuan anggotanya membagi jenjang pendidikan menjadi 7 jenjang, dan pendidikan anak usia dini termasuk kedalam level 0 atau jenjang prasekolah, yaitu untuk anak usia 3-5 tahun.

Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini mempunyai beberapa stimulasi pengembangan, salah satunya adalah pengembangan pengenalan konsep bentuk geometri. Di dalam pembelajaran bentuk geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar seperti bangun datar, yang meliputi segitiga, segi empat, dan lingkaran. Pentingnya mengenal konsep bentuk geometri dikarenakan dalam pertumbuhannya anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda disekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, bola, lemari, buku, meja, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan saat mereka bermain. Bentuk geometri sendiri sangat erat kaitannya dengan matematika dan berhubungan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Untuk itu pendidik perlu memberikan stimulus yang tepat kepada anak usia dini agar mereka dapat memahami bahwa benda-benda disekitar mereka adalah benda-benda yang bentuknya sama dengan bentuk geometri.

Kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal bentuk geometri dimulai dari anak mengenal atau mengetahui bentuk-bentuk geometri (segi empat, segitiga, dan lingkaran), menyebutkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Permasalahan yang terjadi berdasarkan hasil pengamatan di PAUD Al-Hidayah adalah anak belum bisa menunjukkan bentuk geometri, saat menyebutkan nama-nama bentuk geometri masih terbolak balik, anak juga belum bisa mengidentifikasi benda-benda di sekitar dengan bentuk geometri. Selain itu, kurangnya media atau APE yang digunakan sebagai bahan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Pendidik hanya memanfaatkan bentuk-bentuk geometri berupa gambar yang ditempel di dinding secara berulang-ulang dan APE yang ada di sekolah dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri hanya mencocok bentuk yang terbuat dari kayu. Tentu saja hal ini kurang menarik perhatian anak dalam belajar sehingga kemampuan mengenal bentuk geometri anak tidak berkembang secara optimal.

Pemberian permainan dalam hal pengembangan kemampuan-kemampuan anak haruslah menggunakan media atau alat peraga yang konkrit atau nyata. Dengan kegiatan bermain yang konkrit dapat membantu anak untuk mengenal, memahami, menggambarkan, mendeskripsikan dan mengklasifikasikan benda-benda yang ada disekitarnya dengan bentuk geometri. Penelitian ini menggunakan *puzzle* geometri sebagai alat permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri. *Puzzle* geometri adalah *puzzle* yang kepingan-kepingan tersebut berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga), yang terbuat dari kardus bekas, kertas karton, atau *stryofoam* dan dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat belajar anak. Diharapkan dengan bermain *puzzle* geometri dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah. Dengan bermain *puzzle* geometri anak akan mudah belajar memahami konsep bentuk, menyusun komponen-komponennya menjadi sebuah gambar, dan mengingat gambar utuh tersebut.

Melalui permainan *puzzle* kesempatan belajar anak sangat banyak, misalnya saja dengan memainkan *puzzle* secara bersama-sama dapat merekatkan hubungan antara orangtua dan anak, guru dan anak, anak dan teman mereka. *Puzzle* juga memberikan tantangan tersendiri untuk anak disaat anak berada dalam kondisi bingung mereka akan mencoba bertanya kepada guru atau orang tua mereka. Guru atau orang tua dapat menyemangati anak agar tidak patah semangat. Semangat yang diperoleh anak dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan merasa mampu menyelesaikan *puzzle* tersebut. Yulianti (Nidho Fuadiyah, 2012) mengatakan manfaat permainan *puzzle* adalah: 1). Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan *puzzle* yang melatih sel-

sel otak untuk memecahkan masalah; 2) Melatih koordinasi mata dan tangan, permainan puzzle melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh; 3) Melatih nalar, permainan *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; 4) Melatih kesabaran, dengan aktivitas permainan *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* di butuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan; dan 5) Memberikan pengetahuan, permainan *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak dalam mengenal warna dan bentuk, khususnya bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut, melalui sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain Puzzle Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah Kabupaten Indragiri Hilir”.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen guna mencari pengaruh perlakuan tertentu, yaitu pengaruh bermain *puzzle* geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Di dalam penelitian ini ada *pretest* (sebelum dilakukan perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberi perlakuan), sehingga dapat membandingkan hasil yang diperoleh. *Design* ini disebut juga dengan *one-group pretest-posttest design*. Populasi yang dimaksud adalah keseluruhan subjek penelitian, yang menjadi anggota populasi yaitu peserta didik di PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah Kabupaten Indragiri Hilir. Sampel dalam penelitian ini sebagian peserta didik PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah Kabupaten Indragiri Hilir yang berjumlah 15 orang anak, yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dari alat ukur yaitu observasi atau pengamatan. Pengaruh penggunaan teknik ini akan ditunjukkan melalui seberapa signifikan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri yang ditunjukkan oleh anak saat bermain *puzzle* geometri. Dalam prosedur penelitian diperlukan teknik analisis data agar data penelitian mempunyai makna. Proses analisis data dimulai dengan menelaah data yang telah diperoleh untuk menjawab masalah penelitian dan menguji kebenaran hipotesis data. Hasil dari data-data tersebut dianalisis dengan tujuan untuk menggambarkan respon dari pembelajaran tersebut. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Willcoxon dengan bantuan program SPSS 18.00 for windows menggunakan uji statistik *Related Sample*. Uji Wilcoxon Signed Rank sama dengan uji  $t$  2 sampel berpasangan, namun ditujukan untuk distribusi data yang tidak normal atau parameter - parameter statistik tidak diketahui. Maskdunya di sini adalah sebuah sampel tetapi mengalami dua perlakuan yang berbeda. Bentuk penyajian data yang dilakukan dalam bentuk data interval.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri sebelum menggunakan metode bermain *puzzle* geometri. Anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 0 atau 0%, anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 15 orang atau 100%, dan anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 0 orang atau 0%. Sedangkan kemampuan mengenal bentuk geometri sebelum menggunakan metode bermain *puzzle* geometri tidak mengalami peningkatan secara persentase. Perbandingan sebelum dan sesudah di atas dapat diketahui bahwa tidak mengalami peningkatan secara signifikan namun secara rata-rata kelas dan perolehan skor mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari skor sebelum diperoleh skor terendah 7 dan skor tertinggi 9. Sedangkan sesudah diperoleh skor terendah 9 dan skor tertinggi 12. Selain itu, dari rata-rata sebelum diperoleh 7,73 dan sesudah diperoleh 10,87. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sesudah pemberian metode baru mengalami peningkatan.

Berdasarkan pengujian homogenitas diperoleh pada kolom sig. terdapat bilangan yang menunjukkan taraf signifikansi yang diperoleh sebesar 0,301. Jika nilai signifikansi yang diperoleh  $> \alpha$  (0.05), maka variasi tiap sampel sama (homogen), jika nilai signifikansi yang diperoleh  $< \alpha$  (0.05), maka variasi tiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dari hasil pengujian menggunakan SPSS Versi 18.00 for Windows, diperoleh statistik sig. 0,301 jauh lebih besar dari 0.05 ( $0,301 > 0.05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan data penelitian ini adalah homogen.

Pengujian normalitas perkembangan perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan menggunakan metode bermain *puzzle* geometri dengan menggunakan bantuan SPSS Versi 18.00 for Windows. Berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov dengan memperhatikan bilangan pada kolom sebelum dan sesudah (sig) yaitu 0,076 dan 0,203 lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  ( $0,076 > 0,05$  dan  $0,203 > 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikan  $= 0,05$ . Maka variabel Y telah berdistribusi normal dan layak digunakan sebagai data penelitian. Berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak.

Hasil koefisien antara sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain *puzzle* geometri adalah 0,164. Dengan demikian, terdapat pengaruh antara variabel X (metode bermain *puzzle* geometri) dan variabel Y (kemampuan mengenal bentuk geometri). Oleh karena itu, hipotesis yang dikemukakan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode bermain *puzzle* geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah Kabupaten Indragiri Hilir. Dari hasil penelitian diperoleh persamaan regresi linier  $Y = 12,659 - 0,232X$ . Artinya, setiap terjadi penambahan satu-satuan X (metode bermain *puzzle*), maka terjadi penurunan Y (Kemampuan mengenal bentuk geometri) sebesar 0,232.

Hasil analisis data uji Willcoxon pada mengenal bentuk geometri anak menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal bentuk geometri sebelum dan sesudah bermain *puzzle* geometri. Hasil penelitian ini sesuai dengan pemaparan Jatmika bahwa dalam pembelajaran kognitif mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri anak lebih tertarik, dan juga anak dapat memahami tentang bentuk-bentuk geometri. Anak akan terlibat aktif dalam mengenal bentuk geometri sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan dalam menyusun atau mengenal bentuk dan berfikir logis.

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti melihat kemampuan menyebutkan bentuk-bentuk geometri anak PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah masih kurang. Oleh karena itu, peneliti berupaya melakukan suatu tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan *puzzle*. Peneliti telah menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada anak PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah.

Peningkatan *kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri* terbukti dari hasil nilai rata-rata sebelum tindakan dan setelah tindakan. Hasil nilai rata-rata indikator menunjukkan peningkatan yang signifikan pada masing-masing siklusnya. Peningkatan tersebut dapat terjadi karena dengan kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan *puzzle*, anak dapat belajar sambil bermain. Monks, dkk. (1998) menjelaskan bahwa anak lebih senang dan lebih bersemangat dalam melakukan permainan. Kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan *puzzle* dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi.

Pada kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan *puzzle* anak mendapatkan kesempatan langsung menyebutkan bentuk geometri dan membentuk posisi pola lantai. Pembelajaran tersebut merangsang berpikir anak untuk memecahkan masalah dan menemukan jawaban sendiri. Dengan pengalaman langsung tersebut pemahaman anak dalam menyebutkan bentuk geometri dapat optimal. Kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan *puzzle* menjadikan anak lebih tertarik dan semangat (Yunus, 1980:6). Dengan kegiatan yang bervariasi tersebut, anak lebih antusias dan senang dalam melaksanakan kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Dengan melihat kelebihan dan kekurangan selama proses penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan

tradisional dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada anak PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah.

Sementara itu, peningkatan pada kemampuan anak mengklasifikasikan benda geometri berdasarkan teori yang dikemukakan sebelumnya dikaitkan dengan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa kemampuan klasifikasi anak dapat berkembang melalui kegiatan bermain kartu geometri. Keberhasilan penelitian yang terlihat dalam penelitian, telah menunjukkan adanya kesesuaian antara teori dengan hasil penelitian. Hal ini dapat terlihat dalam proses pembelajaran anak dalam kegiatan klasifikasi menggunakan kartu geometri yang dilakukan di PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah. Teori tersebut terkait pentingnya kemampuan klasifikasi sebagai dasar pembentukan konsep (Patta Bundu, 2006: 26). Konsep yang dimaksudkan dapat berupa konsep bentuk, warna, maupun ukuran suatu benda. Berdasarkan hasil penelitian di atas kemampuan klasifikasi anak meningkat, yakni pada kemampuan mengelompokkan kartu geometri berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya. Anak mampu memahami konsep bentuk, warna, dan ukuran secara benar.

Peningkatan ini juga dilihat dari kategori benda yang dikelompokkan menjadi lebih kompleks serta persentase kemampuan dalam klasifikasi yang mengalami peningkatan. Dengan demikian kemampuan klasifikasi anak mencapai Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) sesuai pada peraturan menteri pendidikan nasional nomer 58 tahun 2009 (Mendiknas, 2009) bahwa anak usia 5-6 tahun mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukurannya (3 kategori/variasi).

Sehubungan dengan hal itu penerapan metode bermain puzzle geometri dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk sehingga mencapai kriteria sangat tinggi. Terjadinya peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, dalam penelitian eksperimen ini, tidak lepas dari peranan metode bermain yang dibantu oleh puzzle geometri. Piaget (dalam Solehuddin, dkk, 2008:5.9) menekankan bahwa “bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar”. Selanjutnya menurut Masitoh (2007:9.4) bahwa “bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup”.

Metode bermain pada hakekatnya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi anak. Penggunaan metode bermain agar mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, memerlukan media yang menarik seperti media puzzle geometri agar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk secara optimal. Media adalah wahana penyalur informasi belajar atau pesan (Syaiful dan Aswan, 1996: 136). Ditambahkan pula menurut Hamalik dalam Situmorang (2012) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Puzzle geometri adalah salah satu modifikasi dari media puzzle. Marasaoly (2009:25) menyatakan “salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan Puzzle”. Kemudian Rokhmat (2006) dalam Situmorang (2012) menyatakan, Puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Puzzle geometri dalam penelitian ini adalah puzzle yang kepingan-kepingannya berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapesium). Puzzle Geometri merupakan media yang terbuat dari kardus bekas atau karton atau styrofoam. Kepingan-kepingan puzzle tersebut dipotong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak untuk menarik minat belajar anak. Puzzle Geometri dapat divariasikan sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Sehingga, media puzzle geometri merupakan bagian dari metode bermain yang secara efektif dapat berpengaruh pada kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun dalam mengenal bentuk geometri setelah bermain puzzle geometri di PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah.

**SIMPULAN DAN SARAN****Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah tentang pengaruh bermain *puzzle* geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri. Maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebelum bermain *puzzle* geometri. Anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 0 atau 0%, anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 15 atau 100%, dan anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 0 orang atau 0%. Nilai *pretest* kemampuan anak eksperimen dicapai pada jumlah skor maksimal 9, dan jumlah skor terendah yang diraih adalah jumlah skor 7. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebelum bermain *puzzle* geometri masih pada kategori sedang; 2) Tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri anak sesudah bermain *puzzle* geometri. Anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 0 atau 0%, anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 15 atau 100%, dan anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 0 orang atau 0%. Nilai *pretest* kemampuan anak eksperimen dicapai pada jumlah skor maksimal 9, dan jumlah skor terendah yang diraih adalah jumlah skor 7. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebelum bermain *puzzle* geometri masih pada kategori sedang; dan 3) Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai  $t_{hitung} = 7,392$  dengan nilai  $t_{tabel} = 2,145$  dan *P value* ( $0,000 < 0,05$ ), di mana  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Artinya, terdapat pengaruh pada kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun dalam mengenal bentuk geometri setelah bermain *puzzle* geometri di PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan, selama pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan masukan atau saran yang perlu dipertimbangkan oleh berbagai pihak berkaitan dengan penerapan model pembelajaran STAD sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Pekanbaru, yaitu: 1) Metode bermain *puzzle* geometri dapat dijadikan dasar pembelajaran bagi guru, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri; 2) Diharapkan orang tua memiliki pemahaman terhadap metode bermain *puzzle* geometri sehingga dapat melatih anak dalam kegiatan mengenal bentuk geometri; dan 3) Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Agung Triharsono. 2013. *Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Bintang Kristina Dewi dan Putri Ayu. 2014. *Penerapan Pendidikan Konstektual Bernuansa Bermain Berbantuan Media Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*. Jurnal. Universitas Pendidikan Ganesa. [http://pasca.undiksha.ac.id/images/img\\_item/2451.pdf](http://pasca.undiksha.ac.id/images/img_item/2451.pdf) (diakses 27 November 2015).
- Depdiknas. 2003. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas-Diknasmen.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas-Diknasmen.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. 2003. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas.
- Examedia. 2012. *Kamus Inggris Indonesia Bergambar*. Bandung: Sygma
- Komang Srianis. 2014. *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Anak dalam Mengenal Bentuk*. Jurnal Volume 2 No 1. [http://www.e-jurnal.com/2015/06/penerapan-metode-bermain-puzzle\\_27.html](http://www.e-jurnal.com/2015/06/penerapan-metode-bermain-puzzle_27.html) (diakses 1 Desember 2015)

- Lestari. K. W. 2011. *Konsep Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
- Marasaoly, Suryanti. 2009. Skripsi: *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Dampak Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah di Ruang Anggrek I Rumah Sakit Kepolisian Pusat R.S. Sukanto*. Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran". Tersedia pada [http://www.library.upnvj.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=3278](http://www.library.upnvj.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3278) (Diakses 9 Juni 2016)
- Masitah & Siti Aisyah. 2009. *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mukhtar Latif. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Nidho Fuadiyah. 2012. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle Bervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal Pemalang*. Skripsi: IKIP PGRI Semarang. <http://digilib.unmuhjember.ac.id/files/disk1/103/umj-1x-diahrizkyn-5136-1-artikel-1.pdf> (diakses 28 November 2015)
- Nur Mustafa, Muhammad, 2013. *Panduan Tugas Akhir Mahasiswa S1*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Ria Novianti. 2013. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Pekanbaru. Cendekia Insani.
- \_\_\_\_\_ dan Yeni Solfia. 2013. *Program Pembelajaran PAUD*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Siti Aisyah. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Solehuddin, M, dkk. 2008. *Pembaharuan Pendidikan TK. Cetakan ke-5*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2009. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Yuliani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.