PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELAS B1 DI TK NURUL HIDAYAH PALEMBANG

Skripsi oleh :

Sarah Septia

Nomor Induk Mahasiswa 06111014006

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDERALAYA

2015

PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELAS B1 DI TK NURUL HIDAYAH PALEMBANG

Skripsi Oleh :

Sarah Septia

Nomor Induk Mahasiswa 06111014006

Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Ilmu Pendidikan

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Masitoh, M.Pd	Dra. Yetty Rahelly, M.Pd
NIP. 195101201976022003	NIP. 196210271988032001

Disahkan,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP. 195901011986032001

Telah diuji dan Lulus pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 16 Juni 2015

TIM PENGUJI			TANDA TANGAN
1.	Ketua	: Dra. Masitoh, M.Pd	
2.	Sekretaris	: Dra.Yetty Rahelly, M.Pd	
3.	Anggota	: Dra.Syafdaningsih, M.Pd	
4.	Anggota	: Dr. Sri Sumarni, M.Pd	
5.	Anggota	: Dra. Hasmalena, M.Pd	

Inderalaya, 2015
Diketahui oleh
Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,

Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

iii

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah mengaruniakan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa shalawat beriring salam tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya sekalian hingga akhir zaman, yang telah membawa perubahan besar bagi kehidupan umat manusia di dunia ini.

Alhamdulillah berkat izin dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelas B1 di TK Nurul Hidayah Palembang". Penulisan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik isi maupun penulisannya. Maka dari itu penulis mengharapkan adanya masukan dan kritik yang tentunya bersifat membangun demi terwujudnya hasil yang lebih baik lagi kedepan. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk penulis sendiri maupun kebutuhan ilmu pengetahuan bagi pembaca.

Wasasalam,

Penulis

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ♥ *Orang tuaku tercinta papa Zirwami dan mama Aida yang selalu aku sayangi. Terima kasih untuk kasih sayang yang telah kalian berikan untukku dan terima kasih juga atas segala dukungan, nasehat, dan doa yang selalu kalian panjatkan demi keberhasilanku.*
- ♥ *Saudaraku tersayang Ririn Santika yang selalu memberikan motivasi dan doa demi keberhasilanku.*
- ♥ *Unggang dan kajutku tersayang terima kasih atas segala doa dan nasehat yang diberikan kepadaku.*
- ♥ *Dosen pembimbingku Dra. Masitoh, M.pd dan Dra Yetty Rahelly, M.Pd terima kasih telah memberikan bimbingan kepadaku.*
- ♥ *Seluruh dosen PG-PAUD. Terima kasih telah membekaliku dengan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di perguruan tinggi universitas sriwijaya.*
- ♥ *Sahabat-sahabatku Sri Agustina, Tince Sumartini, Rosaliya, Rika Fitriani, dan Rosela Ayu Citra yang selalu bersama dalam suka maupun duka.*
- ♥ *Teman-teman seperjuangan PG-PAUD angkatan 2011. Terima kasih untuk persaudaraan selama kita berkuliah di PG-PAUD kampus Inderalaya.*
- ♥ *Almamaterku Unsri yang selalu menjadi kebanggaanku.*

Motto :

- ♥ *Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan.*
- ♥ *Tak perlu jadi orang yang sempurna cukup jadi diri sendiri tapi istimewa.*
- ♥ *Memiliki teman yang banyak belum tentu setia, walaupun sedikit dalam bersahabat kebaikan dan kesetiaan lebih penting dari pada jumlah.*

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nyalah skripsi ini dapat penulis selesaikan. Adapun penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana (S1) pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Masitoh, M,Pd selaku Pembimbing I dan ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd selaku Pembimbing II.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Badia Perizade, M.B.A. selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Prof. Dr. Sofendi, M.A., Ph.D selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku ketua Program Studi PG-PAUD, serta Seluruh dosen FKIP PG-PAUD yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di perguruan tinggi Universitas Sriwijaya.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Siti Rusiati selaku Kepala Sekolah TK Nurul Hidayah Palembang dan seluruh dewan guru TK Nurul Hidayah Palembang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di lingkungan TK Nurul Hidayah Palembang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengajaran bidang Pendidikan Anak Usia Dini dan Pengembangan ilmu pengetahuan.

Inderalaya, 2015

Penulis,

Sarah septia

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Sarah Septia**

Nim : **06111014006**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelas B1 di TK Nurul Hidayah Palembang "** ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Meteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di perguruan Tinggi. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Inderalaya, 2015

Yang Membuat Pernyataan,

METERAI TEMPEL
10991ADF276376870
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Sarah Septia

NIM. 06111014006

viii

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Sarah Septia**

Nim : **06111014006**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Bahwa benar penelitian ini adalah sebagian penelitian dosen untuk itu kiranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya jika dikemudian hari data tersebut tidak maka saya bersedia dituntut demikianlah pernyataan ini saya buat dengan benar tanpa paksaan dari siapapun juga dengan benar

Inderalaya, 2015

Yang Membuat Pernyataan,

METERAI TEMPEL
69876ADF276376875
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Sarah Septia

NIM. 06111014006

ix

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL..... i

HALAMAN PENGESAHAN.....ii

HALAMAN PERSETUJUAN.....iii

KATA PENGANTAR.....iv

PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....v

UCAPAN TERIMA KASIH.....vii

SURAT PERNYATAAN.....viii

DAFTAR ISI.....ix

DAFTAR TABEL.....xiii

DAFTAR GAMBAR.....xv

DAFTAR LAMPIRAN..... xvi

ABSTRAK xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....1

1.2 Rumusan Masalah.....3

1.3 Batasan Masalah.....4

1.4 Tujuan Penelitian.....4

1.5 Manfaat Penelitian.....4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....5

2.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....5

2.1.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....6

2.2 Permainan Puzzle.....7
2.2.1 Pengertian Permamainan.....7
2.2.2 Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak.....8
2.2.3 Tahapan Perkembangan Bermain.....9
2.2.4 Pengertian Permainan *Puzzle*.....10
2.2.5 Manfaat Bermain *Puzzle*.....11
2.2.6 Permainan *Puzzle* Geometri.....12
2.2.7 Langkah-langkah Mengenalkan Permainan *Puzzle* pada anak.....12
2.2.8 Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Puzzle*.....13
2.3 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....14
2.3.1 Pengertian Kemampuan.....14
2.3.2 Karakteristik kemampuan Kognitif Anak Usia dini.....14
2.3.3 Pengertian Geometri.....15
2.3.4 Tahap-Tahap Pengenalan Geometri.....16
2.3.5 Klasifikasi Pengembangan Geometri Pada Anak.....16
2.3.6 Program Stimulasi Untuk pengenalan Konsep geometri Pada Anak.....17
2.4 Penelitian Yang Relevan.....18

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....21
3.2 Variabel Penelitiaan.....21
3.2.1 Variabel Bebas (X).....21
3.2.1 Variabel Terikat (Y).....21
3.3 Definisi Operasional Variabel.....21
3.4 Populasi dan Sampel.....22

3.4.1 Populasi.....22
3.4.2 Sampel..... 22
3.5 Tempat dan Waktu Penelitian..... 22
3.5.1 Agenda penelitian..... 23
3.5.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian..... 24
3.6 Rancangan Penelitian..... 24
3.7 Prosedur Penelitian..... 25
3.7.1 Tahap Persiapan..... 25
3.7.2 Tahap Pelaksanaan Kegiatan..... 28
3.7.3 Tahap Analisis Data..... 29
3.8 Teknik pengumpulan data..... 29
3.8.1 Metode tes..... 29
3.8.2 Dokumentasi..... 29
3.9 Teknik Analisis Data..... 30
3.10 Uji Statistika..... 33
3.10.1 Uji Normalitas..... 33
3.10.2 Uji Hipotesis..... 34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian..... 37
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran..... 38
4.2.1 Pertemuan Pertama..... 38
4.2.1 Pertemuan Kedua..... 40
4.2.1 Pertemuan Ketiga..... 41
4.2.1 Pertemuan Keempat..... 43

4.3 Deskripsi data awal..... 46
4.4 Deskripsi Penilaian Posttest.....49
4.5 Deskripsi Data..... 51
4.6 Pengujian Persyaratan Analisis..... 52
4.6.1Uji Normalitas.....52
4.6.2 Analisis Uji-t……54
4.7 Pembahasan…….……..58

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....62
5.2 Saran.....62

DAFTAR PUSTAKA 63
LAMPIRAN.....66

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Agenda Penelitian.....23
2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....24
3. Rancangan Penelitian *The One-Shot Case Study*.....24
4. Penskoran data tes tertulis bentuk objektif tes kemampuan mengenal bentuk geometri anak.....30
5. Rubrik Penskoran data tes perbuatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak.....31
6. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....37
7. Standar Deviasi Pada Indikator I.....47
8. Distribusi Frekuensi penilaian posttest..... 49
9. Distribusi Frekuensi penilaian posttest.....50
10. Normalitas Data.....52
11. Daftar Nilai Akhir (*Posttest*) Kelas B1 TK Nurul Hidayah Palembang.....55

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Diagram Distribusi Frekuensi Penilaian Posttest Pertemuan 1-4.....50
2. Kurva Uji Normalitas.....53
3. Foto Pertemuan Pertama.....66
4. Foto Pertemuan Kedua.....68
5. Foto Pertemuan Ketiga.....70
6. Foto Pertemuan Keempat.....72

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama….....66
2. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua.....68
3. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ketiga.....70
4. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Keempat.....72
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama.....75
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua.....82
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ketiga.....88
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Keempat.....95
9. Kisi-kisi Soal Posttest.....102
10. Lembar Kerja Anak (LKA) Memasangkan.....106
11. Lembar Kerja Anak (LKA) Membedakan.....107
12. Lembar Kerja Anak (LKA) Mengelompokkan.....108
14. Validitas Dan Reliabilitas.....109
15. Lampiran Nilai Rapot dan Nilai Posttest.....128
16. Lampiran Analisis Data.....142
17. Usul Judul Skripsi.....146
18. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....148
19. Surat Permohonan Bantuan untuk Melaksanakan Penelitian dari Dekan.....151
20. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga.....152
21. Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian di TK Nurul Hidayah Palembang.....153
22. Surat Kerterangan Validitas.....155
23. Kartu Bimbingan Validitas Instrumen.....156
24. Kartu Bimbingan Skripsi.....158
25. Kartu Revisi Ujian Akhir Program.....165
26. Izin Jilid Skripsi.....170

PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELAS B1 DI TK NURUL HIDAYAH PALEMBANG

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelas B1 Di TK Nurul Hidayah Palembang" yang menjadi rumusan masalah pada penelitian yaitu adakah pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelas B1 TK Nurul Hidayah Palembang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *Puzzle* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelas B1. Jenis penelitian menggunakan *Pre-Eksperimen* dengan desain *The One-Shot Case Study*. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas B1 yang berjumlah 18 anak yang diambil dengan cara *Purposive Sampling* dengan pertimbangan kemampuan anak yang bervariasi serta jumlah anak yang memungkinkan diterapkannya permainan *Puzzle.* Hasil analisis data dalam pembuktian hipotesis adalah *one sample t test* diperoleh hasil nilai t_{hitung} = 9,65 sedangkan dari tabel distribusi t pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (dk) = 18 didapat nilai t_{tabel} =1,73 oleh karena itu sesuai kriteria pengujian bahwa $t_{hitung}>t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya bahwa permainan *puzzle* dapat berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelas B1 di TK Nurul Hidayah Palembang.

Kata kunci: Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri, Permainan *Puzzle*

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNSRI (2015)

Nama : Sarah Septia

Nim : 06111014006

Dosen Pembimbing : 1. Dra. Masitoh, M.Pd

2. Dra.Yetty Rahelly, M.Pd

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional telah dijelaskan bahwa: “ Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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 yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal”. Salah satu lembaga pendidikan Anak Usia Dini adalah Taman kanak-kanak. Taman kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Usia Taman Kanak-kanak merupakan suatu fase yang penting. Dimana perkembangan anak tumbuh dengan pesat. Salah satu kemampuan anak TK yang harus distimulasi adalah kemampuan kognitifnya. Menurut Piaget (dalam Ayuningsih 2010:38) perkembangan kognitif anak terjadi dalam empat tahap, yaitu tahap sensorimotorik (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7-12 tahun) dan tahap operasional formal (usia 12 sampai usia dewasa). Pada usia taman kanak-kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diterimanya. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi dan rangsangan yang sesuai dengan perkembangannya. Oleh karena itu guru memiliki peranan penting dalam menstimulasi perkembangan anak di sekolah. Pada usia taman kanak-kanak sudah bisa dikenalkan dengan macam-macam bentuk seperti bentuk geometri dasar misalnya bentuk segitiga, persegi, lingkaran dan lain-lainnya. Mengenalkannya

dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-harinya dan dapat dikenalkan dengan cara yang menyenangkan. Pada saat observasi penulis menemukan adanya permasalahan di kelas B1 TK Nurul Hidayah Palembang yaitu berkaitan dengan kemampuan mengenal bentuk geometri. Anak dikelas B1 Tk Nurul Hidayah masih kesulitan mengenal bentuk geometri. kesulitan yang dialami anak kelas B1 terlihat ketika anak masih bingung menyebutkan macam-macam bentuk geometri Selain itu berdasarkan hasil rapot anak semester 1 menunjukkan bahwa pada bidang pengembangan kognitif konsep bentuk, warna dan pola lebih khususnya lagi pada indikator memasangkan, membedakan, dan mengelompokkan hanya 39% atau setara dengan 7 anak yang sudah berkembang sesuai harapan. Kesulitan yang dialami anak kelas B1 dikarenakan media yang digunakan masih sedikit, guru hanya menggunakan media majalah saja serta kurangnya inovasi dari guru tentang kegiatan belajar yang dapat merangsang kemampuan mengenal bentuk geometri. Guru juga masih menggunakan metode belajar konvensional dimana proses pembelajaran lebih banyak berupa transfer pengetahuan saja sehingga menyebabkan pengetahuan yang di terima anak tidak melekat lama di *long time memory* nya. Pada hakikatnya pembelajaran untuk anak taman-kanak-kanak adalah belajar sambil bermain. Ketika kegiatan belajar anak dibuat dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan cara bermain, maka anak akan lebih tertarik untuk belajar dan pembelajaran di kelas pun menjadi tidak membosankan.

Permainan *Puzzle* dapat digunakan untuk mengenalkan pembelajaran geometri dan dapat meningkatkan fungsi kognitif anak. Seperti yang dikatakan oleh Tilong (2014:21) menurutnya keterampilan menyusun *Puzzle* dapat meningkatkan fungsi kognitif anak. Dalam konteks ini, perlu diketahui bahwa keterampilan kognitif sangat berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah, dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Terlebih, *puzzle* mempunyai bentuk gambar yang lucu dengan warna-warni yang sangat menarik, karena pada dasarnya setiap anak menyukai gambar dan warna yang menarik. Sedangkan menurut Nurjatmika (2012:25) Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak, sebab pada dasarnya ia menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Pada tahap mengenal

puzzle, ia mungkin mencoba menyusun gambar puzzle dengan cara mencoba memasang bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka ia dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara menyesuaikan bentuk, warna atau logika. Selain itu permainan *puzzle* dapat di rancang sedemikian rupa dan disesuaikan dengan kebutuhan seperti *puzzle* yang diciptakan oleh Montessori (dalam Zaman 2012:6.11) *Puzzle* berbentuk geometri dirancang untuk dijadikan salah satu alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui menyusun kepingan *Puzzle* itu sendiri maupun pengenalan konsep warna maupun bentuk. Dengan menggunakan permainan *Puzzle* geometri bisa menjadi salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan diharapkan anak tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri.

Penelitian ini juga didukung dari penelitian yang sebelumnya, yang dilakukan oleh peneliti yang bernama Ajeng Putri Kartika Sari, mahasiswa program studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. 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 H0 ditolak dan Ha diterima. Menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan *Puzzle* terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelas B1 di TK Nurul Hidayah Palembang".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Adakah pengaruh permainan *Puzzle* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelas B1 di TK Nurul Hidayah Palembang?".

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang diangkat hanya meneliti pengaruh permainan *Puzzle* geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri di kelas B1 di Tk Nurul Hidayah Palembang.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Puzzle* terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelas B1 di TK Nurul Hidayah Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Permainan *Puzzle* diharapkan dapat membantu untuk mengenal bentuk geometri anak kelas B di TK Nurul Hidayah Palembang.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan salah satu metode mengajar yang dapat ditujukan untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak dan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

3. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan kurikulum.

4. Bagi Penulis

Mendapatkan pengalaman baru sebagai penambah wawasan dan pengetahuan tentang permainan *Puzzle*

DAFTAR PUSTAKA

Ajeng Putri Kartika Sari. 2013. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Kelompok A di TK Aneka Ria*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik.* Jakarta:PT Rineka Cipta

Ayuningsih, Diah. 2010. *Psikologi Perkembangan Anak.* Yogyakarta: Pustaka Larasati

Djaali dan Muljono Punji. 2004. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan.*Jakarta: PPS UNJ

Fadlillah, M. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

Fuadiyah, Nidho. 2013. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Al-Hikmaah Randudongkal Pemalang*. Semarang: IKIP PGRI Semarang.

Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Uia Dini.* Bandung: Alfabeta.

Kutsiyah, Maulidatul, 2014. *Pengaruh Media APE (Puzzle) Gabus Warna-Warni Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Anak Kelompok A di TK Pembina Putra*. Surabaya: Universitas Surabaya.

Lee, Kanani K.M, 2014. *The Incredible Plate Tectonic*. Korea: We Sp.

Madya, Titin Yunita. 2014. *Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Annak Dalam Mengenal Bentuk Geometri di Kelompok A TK Qoshhrul Ubudiyah Surabaya*. Surabaya: Universitas Surabaya.

Mariati, 2011. *Penerapan Metode Bermain Dalam Pengenalan Konsep Geometi Pada Anak Usia 3-4 Tahun*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

Montolalu. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas terbuka.

Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Yogyakarta: Diva Press.

Pustaka, Redaksi Kawan. 2012. *Latihan Soal dan Pembahsan Matematika untuk Psikotes*. Jakarta: Buku Umum.

Siatan, Diah Nuriza. 2014. *Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Puzzle Dalam Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Poris Gaga 3 Kota Tangerang*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Sugiono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks

_____. Yuliani Nurani. 2011. *Metode pengembangan kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Surya, Yohanes. 2009. *Fisika Batik Jejak Sains Modern dalam Seni Tradisi Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Suryabrata, Sumadi. 2010. *Metedologi Penelitian*. Jakarta: PT Indeks

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tingggi.

Sriania, Komang. 2014. *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sriastuti, Ni Putu. *Peningkatan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar*. Denpasar: Universitas Pendidikan Ganesha.

Syafaruddin. 2012. *Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Medan: Perdana Publishing.

Tilong, Adi D. 2014. *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak kanan dan Kiri Anak Bisa Lebih Canggih*. Yogyakarta: Diva Press.

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

Wiyani, Novan Ardy. 2012. *Format Paud*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Wright, Paul H. 2005. *Pengantar Engineering*. Jakarta: Erlangga.

Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks

Yustisia, N. 2013. *75 Rahasia Anak cerdas*. Yogyakarta: Kata Hati

Zaman, Badru. 2012. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka