

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENCOCOKKAN
ANAK TK B MELALUI MEDIA *PUZZLE SHAPE MEMORY GAME*
(PTK DI KB TUNAS HARAPAN DARMO KEC. LAWANG KIDUL
TAHUN 2025)**

SKRIPSI

Oleh

Pasya Zafa Ramada

NIM 06141182126007

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENCOCOKKAN
ANAK TK B MELALUI MEDIA *PUZZLE SHAPE MEMORY GAME*
(PTK DI KB TUNAS HARAPAN DARMO KEC. LAWANG KIDUL
TAHUN 2025)**

SKRIPSI

Oleh

Pasya Zafa Ramada

NIM 06141182126007

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENCOCOKKAN
ANAK TK B MELALUI MEDIA *PUZZLE SHAPE MEMORY GAME*
(PTK DI KB TUNAS HARAPAN DARMO KEC. LAWANG KIDUL
TAHUN 2025)**

SKRIPSI

Oleh

Pasya Zafa Ramada

NIM: 06141182126007

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Koordinator Program Studi,

Pembimbing Skripsi,

Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017

Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan,



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENCOCOKKAN
ANAK TK B MELALUI MEDIA *PUZZLE SHAPE MEMORY GAME*
(PTK DI KB TUNAS HARAPAN DARMO KEC. LAWANG KIDUL
TAHUN 2025)**

SKRIPSI

Oleh

Pasya Zafa Ramada

NIM : 06141182126007

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

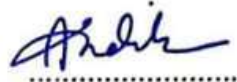
Telah diajukan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd



2. Penguji : Taruni Saeningsih, M.Pd



Palembang, 20 Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pasya Zafa Ramada

NIM : 06141182126007

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan mencocokkan Anak TK B Melalui Media Puzzle Shape Memory Game (PTK di KB Tunas Harapan Darmo Kec. Lawang Kidul Tahun 2025" ini 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 Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 22 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,

Pasya Zafa Ramada

NIM 06141182126007

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan mencocokkan Anak TK B Melalui Media *Puzzle Shape Memory Game* (PTK di KB Tunas Harapan Darmo Kec. Lawang Kidul Tahun 2025)” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, S.E., selaku rector UNSRI., Dekan FKIP UNSRI bpk. Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen penguji Ibu Taruni Suningsih, M.Pd yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 22 Maret 2025

Penulis,



Pasya Zafa Ramada

NIM. 06141182126007

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim wa Alhamdulillah rabbil'alamiin, segala puji bagi Allah SWT berkat rahmat dan ridhonyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam tak lupa kita curahkan kepada junjungan kita Nabi besar kita Muhammad SAW. beserta sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Dengan bangga oleh karena itu, dengan rasa syukur penulis mempersembahkan dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu wa ta'ala karena berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
2. Skripsi ini merupakan persembahan istimewa untuk kedua orang tuaku tercinta yang selalu memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya. Untuk Ayah Afriyanto dan Ibu Erdariah terima kasih atas kasih sayang, doa yang tidak pernah putus, dukungan, pengorbanan, dan cinta yang tiada henti dari kalian, semua usaha yang saya lakukan ini hanyalah untuk membahagiakan dan membanggakan mereka.
3. Untuk kakak Prima Bimantara dan Adik Afif Aprilian Atha tersayang, terima kasih telah memberikan dukungan, semangat, dan turut mendoakan atas terselesaikannya skripsi ini.
4. Kepada Yth, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.,
5. Kepada Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku Koordinator Program Studi sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala bimbingan, kesabaran, saran, dan nasihat yang telah diberikan sepanjang proses ini, serta ilmu yang diberikan, semangat, dan motivasi yang diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd., Ibu Febriyanti Utami, M.Pd., Ibu Taruni Suningsih, M.Pd., Ibu Dara Zulaiha, M.Pd., Ibu Rina Rahayu Siregar, M.Pd., Ibu Yuni Dwi Suryani, M.Pd., Ibu Yin Yin Septiani, M.Pd., Ibu Akmilah Ilhami, M.Pd., Bpk Akbari, M.Pd., dan Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd

selaku Dosen Validator saya, terima kasih untuk saran dan arahan sehingga dapat menyelesaikan instrument penelitian saya dengan baik.

7. Kepada Ibu Tesi Faizah selaku Admin Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya yang telah membantu dalam administrasi selama perkuliahan.
8. Kepada keluarga besar KB Tunas Harapan Darmo, Kepala Sekolah dan Guru atas dukungan selama penelitian serta anak-anak yang turut memberikan semangat selama proses penelitian dilaksanakan.
9. Untuk sahabat semasa kuliah Siska Apriani. Kurang lebih 3 tahun bersama *it's mean a lot for me, I'm grateful for the laughter, the tears, and every moment in between. Our friendship is a gift that I cherish every day. So, thank you for being my friend so far.* Terima kasih untuk kita yang selalu saling menguatkan dan mendo'akan, semoga Allah selalu memberikan kebahagiaan dan ridha-Nya di setiap langkah kita.
10. Untuk sahabat sejak SMA Abel Delia dan Jesica. Terima kasih untuk dukungan, do'a, serta waktu yang telah diberikan selama kebersamai Pasa.
11. Terima kasih untuk diriku sendiri, atas kerja keras, tekad, dan semangat juang yang tak pernah padam meskipun rintangan terasa begitu berat. Untuk setiap malam yang penuh dengan pertanyaan dan kebingungan, terus maju tanpa menyerah. Terima kasih telah terus percaya, bahkan saat rasa lelah dan putus asa datang menghampiri. Setiap usaha dan setiap langkah kecil membawa lebih dekat pada tujuan, meskipun perjalanan ini penuh tantangan, *but you can handle it.* Ini adalah persembahan untuk diriku yang tak kenal lelah, yang selalu memberi yang terbaik, dan yang tetap berdiri teguh meskipun dunia kadang terlihat ragu. Terima kasih, untuk semangat juang yang selalu kebersamai di setiap langkah perjalanan ini.
12. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD Angkatan 2021 dan keluarga besar HMPAUD terima kasih atas kebersamaannya telah berjuang selama perkuliahan di Fakultas Pendidikan Universitas Sriwijaya.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih.
14. Almamater Tercinta, Universitas Sriwijaya.

MOTTO

“Dan (ingatlah) Ketika Tuhanmu memaklumkan, “Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu” (QS Ibrahim: 7)

“It’s okay to cry, Sky does it too”

“You can’t control the wind but you can adjust the sail. It’s not about what happened to you, It’s how you react to make a better choice.”

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR TELAH DIUJIKAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| PRAKATA | vs |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| MOTTO | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR BAGAN | xii |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| ABSTRAK | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| BAB II | 4 |
| TINJAUAN PUSTAKA | 4 |
| 2.1 Kemampuan Mencocokkan..... | 4 |
| 2.2 Hal-hal yang Mempengaruhi Kemampuan Mencocokkan Anak..... | 5 |
| 2.3 Hakikat Media Pembelajaran | 8 |
| 2.4 Bangun Geometri | 9 |
| 2.4.1 Pengertian Geometri Bangun Datar..... | 9 |
| 2.4.2 Manfaat Mempelajari Geometri Untuk Anak Usia Dini | 10 |
| 2.5 Puzzle | 11 |
| 2.5.1 Pengertian <i>Puzzle</i> | 11 |
| 2.5.2 Pengertian Bermain <i>Puzzle</i> | 12 |
| 2.5.3 Manfaat Bermain <i>Puzzle</i> | 12 |

| | |
|---|----|
| 2.5.4 Tujuan Bermain <i>Puzzle</i> | 13 |
| 2.5.5 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i> | 14 |
| 2.5.6 Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Puzzle Shape Memory Game</i> | 15 |
| 2.6 Karakteristik Anak TK B | 16 |
| 2.7 Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun | 17 |
| 2.8 Penelitian Relavan | 18 |
| 2.9 Kerangka Berpikir | 22 |
| BAB III | 23 |
| METODE PENELITIAN | 23 |
| 3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian | 23 |
| 3.1.1 Pendekatan Penelitian | 23 |
| 3.1.2 Jenis Penelitian | 23 |
| 3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian | 23 |
| 3.2.1 Waktu Penelitian | 23 |
| 3.2.2 Lokasi Penelitian | 24 |
| 3.3 Subjek dan Objek Penelitian | 24 |
| 3.4 Prosedur dan Desain Penelitian | 24 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data | 26 |
| 3.5.1 Observasi | 26 |
| 3.5.2 Dokumentasi | 26 |
| 3.6 Instrumen Penelitian | 27 |
| 3.7 Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan | 32 |
| BAB IV | 34 |
| HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN | 34 |
| 4.1 Hasil Penelitian | 34 |
| 4.1.2 Deskripsi Lokasi Penelitian | 34 |
| 4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian | 34 |
| 4.2.1 Kondisi Awal (Pra Siklus) | 34 |
| 4.2.2 Siklus 1 | 35 |
| 4.2.3 Siklus II | 43 |
| 4.3 Hasil Data | 49 |
| 4.4 Pembahasan | 53 |
| BAB V | 67 |

| | |
|-----------------------------|----|
| PENUTUP | 67 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 67 |
| 5.2 Saran | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA | 68 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|---|----|
| Bagan 4. 1 Triangulasi Kemampuan Mencocokkan Anak TK B..... | 50 |
|---|----|

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Relavan..... | 21 |
| Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Kemampuan Mencocokkan..... | 27 |
| Tabel 3. 2 Lembar Observasi | 28 |
| Tabel 3. 3 Rubrik Penilaian Kemampuan Mencocokkan..... | 29 |
| Tabel 3. 4 Persentase Keberhasilan..... | 33 |
| Tabel 4. 1 Rekapitulasi Data Kemampuan Mencocokkan Anak Pra Siklus | 35 |
| Tabel 4. 2 Rekapitulasi Data Kemampuan Mencocokkan Anak Siklus I..... | 42 |
| Tabel 4. 3 Rekapitulasi Data Kemampuan Mencocokkan Anak Siklus II..... | 49 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir | 22 |
| Gambar 3. 1 Desain Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart..... | 24 |
| Gambar 4. 1 Diagram Batang Hasil Pra Siklus..... | 34 |
| Gambar 4. 2 Diagram Batang Hasil Perbandingan Pra Siklus dan Siklus I..... | 42 |
| Gambar 4. 3 Diagram Batang Pra Siklus, Siklus I, Siklus II | 48 |
| Gambar 4. 4 Mencocokkan Warna Sesuai Kartu | 56 |
| Gambar 4. 5 Mencocokkan Pola Warna | 57 |
| Gambar 4. 6 Mencocokkan Bentuk Puzzle | 58 |
| Gambar 4. 7 Mencocokkan Pola Bentuk..... | 59 |
| Gambar 4. 8 Apersepsi Gambar | 60 |
| Gambar 4. 9 Mencocokkan Warna Sesuai Kartu | 61 |
| Gambar 4. 10 Mencocokkan Pola Warna | 62 |
| Gambar 4. 11 Mencocokkan Bentuk Puzzle | 64 |
| Gambar 4. 12 Mencocokkan Pola Bentuk..... | 65 |
| Gambar 4. 13 Apersepsi Gambar Bertema | 66 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1. Catatan Lapangan | 72 |
| Lampiran 2. Catatan Dokumentasi..... | 99 |
| Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Observasi | 109 |
| Lampiran 4. Tabel Lembar Observasi Kemampuan Mencocokkan | 110 |
| Lampiran 5. Rubrik Penilaian | 111 |
| Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian..... | 114 |
| Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Mencocokkan Pra Siklus | 115 |
| Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Mencocokkan Siklus I | 117 |
| Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Mencocokkan Siklus II | 119 |
| Lampiran 10. Tabel Presentase Kemampuan Mencocokkan Anak Usia 5-6 Tahun | 121 |
| Lampiran 11. Display Data Kemampu an Mencocokkan Anak TK B Melalui Media Puzzle Shape Memory Game..... | 122 |
| Lampiran 12. Usul Judul Skripsi..... | 123 |
| Lampiran 13. Surat Keputusan Pembimbing | 124 |
| Lampiran 14. Surat Izin Penelitian..... | 125 |
| Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian | 126 |
| Lampiran 16. Kartu Bimbingan Skripsi | 127 |
| Lampiran 17. Surat Keterangan Validasi | 130 |
| Lampiran 18. Lembar Validasi Instrumen | 131 |
| Lampiran 19. RPPM | 132 |
| Lampiran 20. Bukti Turnitin / Plagiarisme | 141 |
| Lampiran 21. Bukti Submit Jurnal..... | 142 |

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENCOCOKKAN
ANAK TK B MELALUI MEDIA *PUZZLE SHAPE MEMORY GAME*
(PTK DI KB TUNAS HARAPAN DARMO KEC. LAWANG KIDUL
TAHUN 2025)**

Oleh:

Pasya Zafa Ramada

NIM: 06141182126007

Pembimbing: Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mencocokkan anak TK B melalui media *puzzle shape memory game* di KB Tunas Harapan Desa Darmo Kec. Lawang Kidul. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian terdiri dari anak TK B yang berusia 5-6 tahun berjumlah 16 orang anak yang terdiri dari 10 orang anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Objek yang diteliti adalah media *puzzle shape memory game* untuk meningkatkan kemampuan mencocokkan anak. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle shape memory game* pada kegiatan bermain *puzzle* geometri dapat meningkatkan kemampuan mencocokkan anak. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kondisi awal kemampuan mencocokkan anak kelompok B2 berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) sebelum tindakan dilakukan tercatat sebesar 0%, pada siklus I menunjukkan angka yang sama, yaitu 0%, dan pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan mencapai 50%.

Kata kunci: Kemampuan Mencocokkan, *Puzzle Shape Memory Game*, Anak TK B

**IMPROVING THE ABILITY TO MATCH TK B CHILDREN THROUGH
PUZZLE SHAPE MEMORY GAME MEDIA (PTK AT KB TUNAS
HARAPAN DARMO KEC. LAWANG KIDUL IN 2025)**

By:

Pasya Zafa Ramada

06141182126007

Advisor: Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

Early Childhood Education Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to improve the matching ability of Kindergarten B children through puzzle shape memory game media at KB Tunas Harapan Darmo Village, Lawang Kidul District. This study is a classroom action research using the Kemmis and Mc Taggart model. The subjects of the study consisted of 16 Kindergarten B children aged 5-6 years consisting of 10 boys and 6 girls. The object of study was the puzzle shape memory game media to improve children's matching ability. Data collection was carried out through observation and documentation. Data analysis techniques used qualitative data analysis and quantitative data analysis. The results of the study showed that the use of puzzle shape memory game media in geometry puzzle playing activities can improve children's matching ability. This increase can be seen from the initial condition of the matching ability of group B2 children in the very well developed category (BSB) before the action was taken, recorded at 0%, in cycle I it showed the same figure, namely 0%, and in the second cycle, there was a significant increase reaching 50%.

Keywords: Matching Ability, Puzzle Shape Memory Game, Kindergarten B Children

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan mengenal bentuk geometri di pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting untuk dipelajari oleh anak. Wiyani (Farida et al., 2024) mengungkapkan bahwa komponen mengenalkan bentuk geometri, yaitu mengenal dan menyebutkan bentuk geometri, mencocokkan benda bentuk geometri berdasarkan bentuknya, mencocokkan benda berbentuk geometri berdasarkan ukuran; mencocokkan objek dalam bentuk geometris berdasarkan warna, menyebutkan benda-benda geometris yang ada di lingkungan anak, mencontoh bentuk geometri. Sependapat dengan Sriningsih (Elan et al., 2020) yang menjelaskan bahwa “bentuk geometri dapat dipelajari anak dengan mengenal bentuk-bentuk yang berhubungan dengan benda konkret”.

Namun pada kenyataan di lapangan, pembelajaran matematika di PAUD tentang bentuk geometri pada kelompok B atau anak yang berusia 5 sampai 6 tahun hanya mengenal 3 bentuk geometri. Sedangkan Paths Toward (Jumiati, 2020) yang menjelaskan bahwa “anak yang berumur 5 tahun sudah dapat mengenal bentuk persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, segi enam dan layang-layang”. Berdasarkan permasalahan diatas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam mencapai perkembangan anak yang optimal maka media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang dapat menarik minat dan motivasi belajar anak untuk mencapai perkembangan yang ingin dicapai.

Kemudian dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok B di KB Tunas Harapan Desa Darmo, didapati kurangnya kemampuan mengenal geometri pada anak. Permasalahan tersebut disebabkan dalam kegiatan pembelajaran, guru tidak menjelaskan secara detail dan juga tidak menggunakan media yang menarik, sehingga kurangnya pemahaman anak dalam pembelajaran. Maka dari itu, agar pembelajaran mudah dipahami perlunya media yang dapat meningkatkan kemampuan mencocokkan geometri pada anak.

Media pembelajaran menarik dan kreatif yang akan digunakan peneliti guna meningkatkan kemampuan mencocokkan pada anak ialah *puzzle shape memory game*. Peneliti telah melakukan observasi di KB Tunas Harapan Desa Darmo dan

didapat bahwa memang belum adanya penggunaan media *puzzle shape memory game* dalam pembelajaran, sehingga peneliti ingin menggunakan media tersebut pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan studi sebelumnya yang dilakukan oleh (Anita et al., 2022) dengan judul “Peningkatan Pengenalan Geometri Melalui Media *Puzzle* Bervariasi Dari Bahan Bekas”, hasil menunjukkan bahwa bahwa melalui media *puzzle* bervariasi dari bahan bekas dapat meningkatkan pengenalan geometri di PAUD LAGAN PERTIWI pada kelompok B. Hasil penelitian oleh (Jumiati, 2020) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Menggunakan Media *Puzzle* Pada Anak Usia Dini DI TK NEGERI 1 PEMBINA SAMARINDA”, hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometris. Kemudian penelitian (Elan et al., 2020) yang berjudul “Penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri” juga menyatakan berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil perbaikan pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Perbedaan dari studi sebelumnya adalah jenis media *puzzle* yang digunakan dan cara penggunaannya, serta pada cakupan indikator kemampuan yang dibahas belum banyak penelitian yang membahas untuk meningkatkan kemampuan mencocokkan anak. Maka dari itu kebaruan pada penelitian ini terletak pada jenis media *puzzle* yang digunakan, lalu pada cakupan indikator kemampuan yang dibahas ialah meningkatkan kemampuan mencocokkan anak kelompok B. sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mencocokkan anak TK B melalui media *Puzzle Shape Memory Game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah diatas dapat merumuskan masalah, yaitu adakah peningkatan kemampuan mencocokkan anak TK B melalui penggunaan media *puzzle shape memory game*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang disebutkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *media puzzle shape memory game* dapat meningkatkan kemampuan mencocokkan anak.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menambah pemahaman mengenai berbagai informasi terkait peningkatan kemampuan mencocokkan anak melalui media *Puzzle Shape Memory Game*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta Didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mencocokkan anak melalui media *Puzzle Shape Memory Game*.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi informasi dan membantu guru dalam meningkatkan kemampuan mencocokkan anak melalui *Puzzle Shape Memory Game*.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan dalam memperbaiki proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, K., Nurlita, & Zulkifli. (2023). Analisis Kemampuan Mengenal Konsep Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Husna Pekanbaru. *Journal Of Social Science Research*, 3, 8959–8970.
- Anita, M., Sari, R. P., & Haryono, M. (2022). Peningkatan Pengenalan Geometri Melalui Media Puzzle Bervariasi Dari Bahan Bekas. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 3(3), 71–76. <https://doi.org/10.33258/joder.v3i3.3466>
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2021). PERMAINAN PUZZLEMEMPENGARUHI PERKEMBANGAN KECERDASAN VISUAL-SPATIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-FATH DESA KEBOAN ANOM GEDANGAN SIDOARJO Devi. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7, 6.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 284.
- Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62–69. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>
- Elan, E., Muiz L, D. A., & Feranis, F. (2020). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 66–75. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>
- Farida, A., Rasmani, U., & Hafidah, R. (2024). Profil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(4), 361. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i4.61548>
- Farokhah, L. (2020). *Geometri dan Pengukuran*. 16.
- Fitri, N. A., Saudah, Aghnaita, & Muzakki. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tebak Gambar. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Harmila, H., Fetriyah, U. H., & Nito, P. J. B. (2023). Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(3), 582–583. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/12315/0>
- Hayati, F., Ed, M., Oktariana, R., & Pd, M. (2021). PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK B DI TK ALAM PELANGI BANDA ACEH Sintia . 2021 . Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2.
- Irmaningsih, A., Yunian Putra, R. W., & Netriwati. (2021). *Mengupas Materi Dan Soal Bangun Datar SMP*.
- Istiqomah, N., & Maemonah. (2021). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2),

154. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Izzuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Oktober*, 3(3), 542–557. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad>
- Jannati, J., Habibi, M., Astawa, I. M. S., & Suarta, I. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Puzzle Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 1 Labuapi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 392–398. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2078>
- Jumiati. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE PADA ANAK USIA DINI DI TK NEGERI 1 PEMBINA SAMARINDA. *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 7(2), 84–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33853/jecies.v2i2>.
- Lestari, A. (2023). MELALUI PERMAINAN PUZZLE ANGKA DAN HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL FATTAH PANTI JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL FATTAH PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022 / 2023. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/12315/0>
- Mahendra Anharuddin, M. `Izza, & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 96. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- Mardianingsih, & Nuris, A. D. (2022). Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Aspek Kognitif Melalui Permainan Balok. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 29–36. <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD/article/view/1332>
- Marfilinda, R., Akhiyar, M., & Wahyuni, S. (2024). Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4763–4776. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1692>
- Marjuki, N., Fatmawati, Amin, N. F., & Tahir, A. J. (2023). Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 2101–2114.
- Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jendela PLS*, 9(1), 33–42. <https://doi.org/10.37058/jpls.v9i1.8001>
- Nuraida, L., & Alam, S. K. (2024). Implementasi Penggunaan Media Puzzle Untuk Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(5), 473–480.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati. (2022). *Penelitian tindakan*

- kelas* (F. Sukmawati & D. W. Mulyasari (eds.)). Grup Penerbitan CV. Pradina Pustaka Grup.
- Purwant, R., & Faizah, N. L. (2024). LITERATURE REVIEW : PENGARUH PUZZLE PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KOGNITIF ANAK USIA PRA SEKOLAH. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 17445–17452.
- Rahayu Khoerunnisa, S., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Rahmadhani, R., Amal, A., & Lismayani, A. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Terhadap Kemampuan Geometri Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, 1, 1–6.
- Rahmani, R., & Suryana, D. (2022a). Penerapan Media Puzzle Geometri untuk Kemampuan Geometri Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 156–161. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.308>
- Rahmani, & Suryana, D. (2022b). Penerapan Media Puzzle Geometri untuk Kemampuan Geometri Anak. *Journal on Early Childhood*, 5(1), 159. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.308>
- Rantina, M., Kusumawardani, E., Ramdhani, S., Ramdani, Z., & Fadryana Fitroh, S. (2021). Jurnal PG-PAUD Trunojoyo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8.
- Ritonga, S. A., Asmiyah, Suryatik, & Azhar. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Permainan Puzzle Pada Kelompok A Di RA Al - Bashitiah Batu Tunggal. *Zalam Lil Athfal, Jurnal Pendidikan, Agama Dan Sains*, II(1), 16–27.
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. 1–12.
- Saputri, N. M., & Agusta, A. R. (2022). MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF DALAM MENCOCOKKAN ANGKA DENGAN LAMBANG BILANGAN PADA ANAK TK MENGGUNAKAN MODEL MATAMU. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad>
- Silviliyana, M., Ramadani, K. D., Sulistyowati, R., Sari, N. R., & Anggraeni, G. (2023). *Profil Anak Usia Dini* (W. Winarsih, I. Maylasari, & Y. Rachmawati (eds.)). Badan Pusat Statistik.
- Sogen, D. E., Lawotan, Y., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD Inpres Belang. *Journal on Education*, 5(3), 6492–6599. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1436>
- Sukadariyah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan geometri anak. *Jurnal Pendidikan*

Anak Usia Dini, 4197, 59.

- Sukanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menggunakan Model Pembelajaran Melalui Supervisi Klinis di SD Negeri 168/X Pandan Sejahtera Tanjung Jabung Timur. *Journal on Education*, 4(1), 342–352. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i1.448>
- Surya, C. M., Iskandar, Y. Z., & Marlina, L. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah)*, 78–90.
- Susiana. (2023). Meningkatkan Ketrampilan Motorik Halus Siswa Kelompok B Dengan Kegiatan Mencocok Gambar di TK Adhyaksa XXXV Tahun 2022. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(May), 1297–1306. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.2.1297-1306.2023>
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2, 161.
- Telaumbanua, A. (2024). Penerapan Teori Belajar Sosial Kultural Vygotsky dalam Pendidikan Agama Kristen terhadap Perkembangan Kognitif Alkitab Anak. *SANCTUM DOMINE: Jurnal Teologi*, 14(1), 197–210. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v14i1.274>
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Zahara, N. (2020). Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas I Min 5 Aceh Besar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 147–153. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>