

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *PUZZLE*
GEOMETRI UNTUK KELOMPOK B DI TAMAN
KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Liliana Mutarmin

NIM: 06141181621006

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *PUZZLE* GEOMETRI UNTUK
ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Liliana Mutarmin

NIM: 06141181621006

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana**

Pembimbing 1



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

Pembimbing



Dra. Hasmalena, M.Pd

NIP. 195905261984032001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *PUZZLE* GEOMETRI UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

SKRIPSI

Oleh

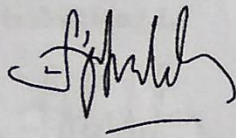
Liliana Mutarmin

NIM: 06141181621006

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

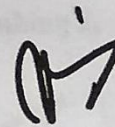
Pembimbing 1,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

Pembimbing 2,



Dra. Hasmalena, M.Pd

NIP. 195905261984032001

Mengetahui:

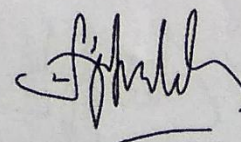
Ketua Jurusan,



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *PUZZLE* GEOMETRI UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

SKRIPSI

Oleh

Liliana Mutarmin




NIM: 06141181621006

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari: Jum'at

Tanggal: 17 Juli 2020

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------|-----------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Dra. Syafdaningsih, M.Pd |  |
| 2. Sekretaris | : Dra. Hasmalena, M.Pd |  |
| 3. Anggota | : Dr. Sri Sumarni, M.Pd |  |
| 4. Anggota | : Dra. Rukiyah, M.Pd |  |
| 5. Anggota | : Dr. Evi Ratna Kartikawati, M.Pd |  |

Indralaya, 17 Juli 2020

Mengetahui

Koordinator Program Studi



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Liliana Mutarmin

NIM : 06141181621006

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Geometri Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak” 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. Jika 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

Indralaya, 17 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



Liliana Mutarmin

NIM. 06141181621006

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Geometri Untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru 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 Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Dra. Hasmalena, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Dra. Rukiyah, M.Pd., Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., Mahyumi Rantina, M.Pd., dan Febriyanti Utami, M.Pd anggota penguji yang telah memberikan sejumlah 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.

Indralaya, 2020
Penulis,

Liliana Mutarmin
NIM. 06141181621006

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, dengan segenap ketulusan hati penulis persembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Allah Subhanahuwata'ala
- ❖ Kepada orang tuaku yang tercinta Bapak (Sutarmin Alm) dan ibu (Indaratun) yang selalu memberi semangat dan do'a serta nasehat untukku
- ❖ Pakpuh Suparno Wonokromo dan keluarga yang sudah banyak membantu membiayai penulis untuk kuliah
- ❖ Saudara saudariku tersayang Sofiyana Adiguna, SE dan Refani Putri Mikama yang selalu menjadi alasan penulis agar cepat selesai kuliah
- ❖ Keluarga besarku yaitu keluarga besar dari mbah Wonokromo dan mbah Ramon atas do'a dan dukungannya
- ❖ Kepada dosen pembimbing Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Dra. Hasmalena, M.Pd terima kasih telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini
- ❖ Dosen pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNSRI, terkhusus dosen PG-PAUD ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Dra. Rukiyah, M.Pd, ibu Dr. Winda Dwi Andika, M.Pd, ibu Febriyanti Utami, M.Pd dan ibu Mahyumi Rantina, M.Pd
- ❖ Staf karyawan FKIP, kak Rico selaku admin PG-PAUD terima kasih telah banyak membantu dalam mengurus berkas penyelesaian skripsi ini
- ❖ Sahabat seperjuangan Ado Caro Juniarti, RA Mastura, Vini Riyan Vitasary, Dinda Dwi Putri, Seroja Indah, Nurima Yuliasari, dan Rizka Altiara terima kasih atas dukungan dan bantuan selama ini
- ❖ Sahabatku tercinta Lina Anggraini dan Salma Aprilianti yang selalu menemaniku dalam suka maupun duka
- ❖ Teman-teman kos cemara Anisa, Dinda, Erliza, dan Helen yang terimakasih atas dukungannya
- ❖ Sahabat seperjuangan PG-PAUD 2016
- ❖ Basofi Rahmad terimakasih atas bantuan dan dukungannya dari awal sampai akhir penulisan skripsi
- ❖ Kakak dan adik tingkat PG-PAUD terimakasih atau dukungannya
- ❖ Almamater kuning kebanggaanku

MOTTO:

“Sertakan Allah dalam setiap langkahmu. Sabar, ngalah, nriman, loman”

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Alat Permainan Edukatif.....	6
2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	6
2.1.2 Karakteristik Alat Permainan Edukatif.....	6
2.1.3 Syarat-syarat Alat Permainan Edukatif.....	7
2.2 Hakikat <i>Puzzle</i> Geometri.....	8
2.2.1 Pengertian <i>Puzzle</i> Geometri.....	8
2.2.2 Karakteristik <i>Puzzle</i> Geometri Untuk Anak Kelompok B.....	8
2.2.3 Jenis-Jenis Geometri.....	9
2.2.3.1 Segitiga.....	9
2.2.3.2 Persegi Panjang.....	9
2.2.3.3 Lingkaran.....	10
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Puzzle</i> Geometri.....	10
2.3 Karakteristik Seriasi Kelompok B.....	11
2.4 Jenis Instrumen Yang Digunakan.....	11
2.4.1 Observasi.....	11

2.4.2 <i>Walkthrough</i>	12
2.5 Hakikat Penelitian Pengembangan.....	12
2.5.1 Pengertian Pengembangan.....	12
2.5.2 Model <i>Rowntree</i>	13
2.5.3 Prosedur Evaluasi <i>Tessmer</i>	13
2.5.4 Validitas.....	14
2.5.4.1 Validitas Isi.....	14
2.5.4.2 Validitas Konstruk.....	15
2.5.5 Praktis.....	15
2.6 Penelitian Relevan.....	16
2.7 Kerangka Berfikir.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	18
3.2 Jenis Data.....	18
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	18
3.3.1 Teknik Observasi dan Lembar ceklis.....	18
3.3.2 Teknik Wawancara.....	18
3.4 Metode Analisis Data.....	18
3.4.1 Analisis Data Lembar Ceklis.....	18
3.4.2 Analisis Data Observasi.....	19
3.5 Metode Interpretasi Data.....	19
3.5.1 Interpretasi Tingkat Validitas Materi dan Media.....	19
3.5.2 Interpretasi Nilai Observasi Anak.....	20
3.6 Prosedur Penelitian.....	21
3.6.1 Analisis.....	21
3.6.2 Perencanaan.....	21
3.6.3 Pengembangan.....	21
3.6.4 Implementasi.....	21
3.7 Instrumen Penelitian.....	22

3.7.1 Instrumen Validitas ahli.....	22
3.7.2 Instrumen Observasi Anak.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	25
4.2 Hasil Tahap Penelitian.....	25
4.2.1 Analisis Kebutuhan.....	25
4.2.2 Perencanaan.....	25
4.2.3 Hasil Tahap Pengembangan.....	26
4.2.3.1 Membuat Desain.....	26
4.2.3.2 Produksi Prototipe.....	26
4.2.4 Hasil Tahap Implementasi.....	27
4.2.5 Hasil Tahap Evaluasi.....	28
4.2.5.1 Hasil <i>Self Evaluation</i>	28
4.2.5.2 Hasil <i>Expert Review</i>	29
4.2.5.3 Hasil Tahap <i>One To One Evaluation</i>	33
4.2.5.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	34
4.3 Pembahasan.....	35
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	40
5.2 Saran.....	40
DAFTAR RUJUKAN.....	41
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kategori Tingkat Valid <i>Puzzle</i> Geometri.....	20
Tabel 2 Implementasi Nilai Observasi Anak.....	20
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	22
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media.....	23
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	24
Tabel 6 Hasil Implementasi Anak Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i>	27
Tabel 7 Hasil Implementasi Anak Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	27
Tabel 8 Komentar/Saran Terhadap Alat Permainan <i>Puzzle</i> Geometri.....	31
Tabel 9 Komentar/Saran Validator Serta Keputusan Revisi.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Sebelum Produk Diperbaiki.....	29
Gambar 2 Sesudah Produk Diperbaiki.....	29
Gambar 3 Alat Permainan <i>Puzzle</i> Geometri Sebelum Diperbaiki.....	33
Gambar 4 Alat Permainan <i>Puzzle</i> Geometri Sesudah Diperbaiki.....	33
Gambar 5&6 Anak Bermain Menggunakan Prototipe 1.....	34
Gambar 7&8 Anak Bermain Menggunakan Prototipe 2.....	35

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *PUZZLE* GEOMETRI UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

Oleh:

Liliana Mutarmin

NIM: 06141181621006

Pembimbing : (1) Dra. Syafdaningsih, M.Pd

(2) Dra. Hasmalena, M.Pd

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Alat Permainan *Puzzle* Geometri untuk anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak yang teruji valid dan praktis.. Model pengembangan yang digunakan adalah *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer* dengan tahapan analisis kebutuhan, desain produk, dan evaluasi yang terdiri dari *self evauation*, *expert review*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik analisis data menggunakan *walkthrough* dan observasi serta daftar cheklis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 97% dan validitas media sebesar 94%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 95,5% termasuk dalam kategori sangat valid. Tahap *one to one evaluation* melibatkan tiga orang anak dengan hasil 93% dan tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan orang anak dengan hasil 93%, dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 93% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Geometri dinyatakan valid, praktis dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: alat permainan edukatif, *Puzzle* Geometri, seriasi kelompok B

Pembimbing 1



Dra.Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

Pembimbing 2



Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001

Mengetahui
Koordinator PG-PAUD



Dra.Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

**DEVELOPMENT OF A GEOMETRY PUZZLE GAME TOOL FOR CHILDREN
GROUP B IN KINDERGARTEN**

by:

Liliana Mutarmin

NIM: 06141181621006

Preceptor: (1) Dra. Syafdaningsih, M.Pd

(2) Dra. Hasmalena, M.Pd

Early Chilhod Education Program

ABSTRACT

This study aims to develop a Geometry Puzzle Game that is tested for its validity and practicality. The development model used is Rowntree and Tessmer formative evaluation with the stages of needs analysis, product design, and evaluation consisting of self-evaluation, expert review, one to one evaluation, and small group evaluation. Data analysis techniques using walkthrough and observation and checklist. The results showed that the material validity was 97% and the media validity was 94%, the average product validity of 95.5% was included in the very valid category. The one to one evaluation stage involved three children with 93% results and the small group evaluation phase involved nine children with 93% results, from both of them an average of 93% was included in the very practical category. Thus, the Development of Geometry Puzzle Game Tools is declared valid, practical and feasible to use.

Keywords: educational game tools, Geometry Puzzles, group B seriation.

Pembimbing 1



Dra.Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

Pembimbing 2



Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001

Mengetahui
Koordinator PG-PAUD



Dra.Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan layanan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Adapun pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini meliputi enam aspek perkembangan antara lain kognitif, bahasa, fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional dan seni. Dalam aspek perkembangan tersebut terdapat proses pengetahuan yang mulai terbangun melalui pemberian stimulasi melalui pembelajaran sambil bermain.

Salah satu perkembangan yang penting untuk distimulasi adalah perkembangan kognitif. Martiana (2015) menyatakan bahwa pada masa ini anak belum mampu berpikir secara operasional dan perlu benda nyata dalam membangun pengetahuannya, termasuk dalam pengetahuan mengenal bentuk geometri. Untuk itu dalam menstimulasi pengetahuan mengenal bentuk geometri dibutuhkan alat permainan yaitu *puzzle*.

Puzzle merupakan alat permainan yang dapat dibongkar pasang sehingga dapat menjadi bentuk yang utuh. Permainan *puzzle* sudah tidak asing lagi bagi anak-anak, biasanya anak berantusias untuk menyusun dan mencocokkan antara kepingan satu dengan yang lainnya, tentunya setiap keping *puzzle* untuk anak berbeda-beda disesuaikan dengan usia anak. Untuk menambah daya tarik anak, anak akan suka bermain *puzzle* jika dengan berbagai macam bentuk.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No 146 tentang Standar Nasional Paud pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia (5-6) tahun sudah bisa melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih seperti bentuk, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda, yang artinya anak usia (5-6) tahun sudah dapat menseriasikan bentuk, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda, sejalan dengan Puspitasari (2016) bahwa kemampuan matematika awal anak adalah kesanggupan anak dalam memahami konsep dasar matematika, seperti pengelompokkan, mencocokkan, seriasi, ukuran, geometri. Salah satu konsep matematika adalah konsep geometri

Saat ini matematika mengenal bentuk geometri di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sudah banyak yang menggunakannya, tetapi masih terbatas pada gambar-gambar bentuk geometri yang ditempelkan pada dinding kelas saja, sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Ningsih, dkk (2018) anak kelompok B dalam kegiatan pembelajaran tentang mengenal bentuk geometri masih ada anak yang sedikit mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri dan memasangkan bentuk yang sama, hal itu disebabkan anak-anak melakukan kegiatan masih mengikuti pada contoh yang diberikan guru. Pada proses pembelajaran, guru menjelaskan masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) yang kemungkinan kurang menarik bagi anak. Padahal untuk merangsang mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B tidak hanya menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) atau melalui gambar-gambar saja, kegiatan anak untuk mengenal bentuk geometri juga dapat dilakukan menggunakan alat permainan *puzzle* yang dapat mengenalkan bentuk bentuk geometri pada anak sehingga lebih efisien dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di tiga TK dapat disimpulkan sebagai berikut: Pada tanggal 2 September 2019 peneliti melakukan observasi di TKIT Menara Fitrah yang bertempat di Indralaya, hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru yang ada disana mereka mengajarkan bentuk-bentuk geometri masih menggunakan gambar-gambar yang ditempel pada dinding kelas, kemudian setelah peneliti menawarkan alat permainan *puzzle* yang akan peneliti kembangkan pihak sekolah menyetujuinya, sehingga kepala sekolah berkata bahwa perlu adanya pengembangan alat permainan yang akan peneliti rancang untuk menambah permainan *puzzle* geometri di TKIT Menara Fitrah. Pada tanggal 16 September 2019 peneliti melakukan observasi di TK Syailendra yang bertempat di kota Palembang juga bahwasannya disana pada saat mengajarkan matematika mengenal bentuk bentuk geometri sudah ada alat permainannya tetapi alat permainan di TK tersebut butuh diperbaharui setiap tahunnya agar lebih bervariasi sehingga anak tidak bosan untuk memainkannya, kemudian kepala sekolah menyetujui bahwa perlu adanya pengembangan alat permain yang akan peneliti rancang alasannya karena alat permainan yang peneliti rancang menyesuaikan dengan karakteristik anak usia (5-6) tahun, dan

menarik ujarnya. Yang terakhir pada tanggal 26 September 2019 peneliti melakukan observasi di TKIT Harapan Mulia bertempat di kota Palembang, hasil dari observasi dan wawancara di TKIT Harapan Mulia sudah memiliki alat permainan untuk mengajarkan seriasi bentuk geometri untuk anak usia (5-6) tahun, tetapi tidak banyak dan kurang spesifik, selanjutnya kepala sekolah menyetujui untuk mengembangkan alat permainan *puzzle* Geometri. Harapan kepala sekolah, dalam pengembangan alat permainan ini hendaknya dibuat menarik dan bermakna bagi anak.

Pembelajaran geometri sudah diajarkan pada anak kelompok B tetapi kegiatan pembelajarannya belum terlalu efektif dan menyenangkan, hal ini disebabkan karena kurangnya alat permainan yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran tersebut. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk memperkenalkan produk “Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Geometri” yang penggunaannya masih perlu dikembangkan lagi. Alat permainan *Puzzle* Geometri merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk papan dengan panjang 50 cm lebar 40 cm, kemudian papan memiliki 3 bentuk geometri yaitu segitiga persegi panjang dan lingkaran yang masing-masing bentuk terdapat 3 bagian bentuk yang sama dan jumlah keping yang dapat urutkan dari tiga sampai lima keping.

Alat permainan ini nantinya akan terdiri dari 3 bagian bentuk yang sama yaitu tiga bentuk segitiga, tiga bentuk persegi panjang dan tiga bentuk lingkaran yang masing-masing bentuk memiliki jumlah keping dapat diurutkan dari tiga sampai lima keping. *Puzzle* geometri dan tatakannya dilengkapi dengan keping-keping geometri yang disesuaikan dengan bentuk geometrinya, sehingga ketika anak akan memasang keping yang berbenda bentuknya, *puzzle* tidak akan berbentuk menjadi bentuk yang utuh.

Merujuk permasalahan di atas senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Martiana (2015) dengan judul “Model *Direct Instruction* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B3 TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar” memperoleh kesimpulan bahwa melalui media *Puzzle* terjadi peningkatan perkembangan mengenal bentuk geometri anak kelompok B. Maka pada penelitian kali ini akan dibahas lebih

fokus mengenai permainan *Puzzle* geometri yang bertujuan untuk seriasi geometri pada anak kelompok B.

Berdasarkan permasalahan di atas, dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan alat permainan yang dapat merangsang kemampuan seriasi melalui bentuk-bentuk geometri. Untuk itu peneliti akan mengangkat judul “Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Geometri Untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak”.

1.2 Permasalahan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan *Puzzle* geometri untuk anak kelompok B yang teruji validitasnya?
2. Bagaimana mengembangkan alat permainan *Puzzle* geometri untuk anak kelompok B yang praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan alat permainan *puzzle* geometri untuk anak kelompok B yang teruji validitasnya.
2. Untuk menghasilkan alat permainan *puzzle* geometri untuk anak kelompok B yang praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah di atas, maka peneliti membuat manfaat penelitian menjadi 2, yaitu:

1. Secara Umum

Manfaat secara umum adalah untuk mengembangkan matematika mengenal bentuk geometri pada kelompok B melalui alat permainan *Puzzle* geometri.

2. Secara Khusus

- Bagi anak, supaya anak mudah mengenal bentuk-bentuk geometri melalui alat permainan *puzzle*.
- Bagi guru, supaya guru lebih mudah untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada kelompok B melalui alat permainan *puzzle*.

- Bagi sekolah, supaya dapat menambah alat permainan edukatif *puzzle* untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak yang lebih praktis dan valid.
- Bagi peneliti selanjutnya, supaya dapat memberikan referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya serta menjadi peneliti lanjutan yang berkaitan dengan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada kelompok B.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfianika, Ninit. (2018). *Metode penelitian pengajaran bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish
- Amanda. (2018). Pengaruh bermain *puzzle* geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di paud al-hidayah. *Instructional development journal (IDJ)*. Vol 1No.1
- Arifin, Zainal. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung : Rosda
- Arisandi. (2018). Efektivitas permainan Menara gelang dalam meningkatkan kemampuan seriasi anak kelompok B TK Bahagia.
- Arynda, dkk. (2017). Peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar kelas IV tentang sayur dan buah dan daya Tarik pada media *puzzle* di SDN Mekarjaya 1. *Jurnal teknologi dan seni kesehatan*. Vol.08 No.02
- Astini, dkk. (2018). Identifikasi pemanfaatan alat permainan edukatif dalam mengembangkan motoric halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan anak*. Vol 6 No 1
- Bramasti, Rully. (2019). *Kamus matematika untuk pelajar*. Surakarta: PT Aksarra Sinergi Media
- Candra, Juli. (2018). Peningkatan hasil belajar gerak lokomotor dengan pola pendekatan bermain SD Al-Hanief kota Bekasi. *Jurnal Jendela Olahraga*. 3(1).
- Dewi, I. A, Suyanta I, W. (2018). Sumber dan inspirasi belajar dalam pengembangan Pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Pratama Widya* 3 (1).
- Fadlillah. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Guslinda, Kurnia Rita. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Handayani. (2017). Pengembangan alat permainan edukatif *puzzle* untuk mengenalkan angka di taman kanak-kanak kelompok B TK Indriyasana Pugeran. *E-jurnal prodi teknologi Pendidikan*. Vol 6 No 4
- Herhyanto, dkk. *Statistika Pendidikan:pengetahuan dasar statistika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Khatimah.Husnul. (2018). Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *puzzle* pada kelompok b tk tunas harapan. *Early shildhood education Indonesian journal*. Vol.1 No.1

- Khotimah, Husnul. Hernawati. (2018). Komparasi hasil belajar siswa menggunakan *geoboard* dan *geopuzzle* pada materi segiempat dan segitiga kelas VII SMP. *Jurnal teori dan aplikasi matematika (JTAM)*. Vol.2 No.2: 123-127
- Kurnia, Rohmat. (2016). *Kamus matematika Istilah, Rumus, Perhitungan*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Kusmayandi, Andri. (2018). *Kamus lengkap matematika Perpaduan berdasarkan abjad, Disetai penjelasan, Contoh, Rumus-rumus, dan Gambar penunjang*. Surakarta: Sinergi Prima Magna
- Kusumawati. (2014). Penerapan *picture and picture* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. *E-jurnal PG-PAUD universitas Pendidikan ganesha*. Vol.2 No.1
- Luthfiyah & Fitrah, Muh. (2017). *Metode Penelitian; penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. Jawa Barat: Jejak.
- Martiana, Devika. (2015). Model direct instruction berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 TK kemala bhayangkari 1 Denpasar. *E-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol.3 No.1
- Moluke, dkk. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (*puzzle*) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa linawan kecamatan pinolosian kabupaten bolaang mongondow selatan. *E-journal keperawatan (e-Kp)*. Vol.5 No.1
- Naba. Abd Hakim. (2018). Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media *puzzle* (bongkar pasang) pada anak usia 4-5 tahun di tk pertiwi kabupaten gowa. *Algazali journal*. Vol.1 No.1
- Nisputriana, A., Susanti, R., & Madang, K. (2015). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA berorientasi *framework science* PISA pada materi sistem ekskresi pada manusia untuk peserta didik kelas viii sekolah menengah pertama. Dalam Susanti, dkk, *Seminar Nasional Pendidikan Biologi-IPA FKIP Unsri*. Palembang: Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sriwijaya.
- Nurlaili. (2018). Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini. *Journal of early childhood Islamic education*. Vol.2 No.1
- Nurwita. (2019). Pemanfaatan media *puzzle* dalam mengembangkan motoric halus anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan tambusai*. Vol.3 No.4
- Patilla, peter. (2019). *Kamus matematika dasar*. Klaten: Pakar raya
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia no 137 tahun 2014 tentang standar nasional Pendidikan anak usia dini

- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republic indonesia no 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013
- Prawiradilaga, D. Salma. (2016). *Mozaik teknologi pendidikan: e-learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Puspitasari. (2016). Pengaruh media loto warna dan bentuk terhadap pemahaman geometri anak kelompok B. *jurnal PG PAUD Trunojoyo*. Vol. 3 No. 2
- Putri, G.K. dkk. (2017). Pendampingan orang tua pengantar siswa RA dalam pembuatan alat permainan edukatif (ape) di kecamatan trowulan dan kecamatan sooko kabupaten mojkerto. *Jurnal Program Studi PGRA*. 3(1): 1-11
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Srianis, dkk. (2014). Penerapan metode bermain *puzzle* geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. *E-journal PG-PAUD universitas Pendidikan ganesha*. Vol.2 No.1
- Sudaryono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta CV
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta cv
- Sukmadinata, N, S. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, H, W. (2018). Desain media pembelajaran matematika. *Skripsi*: fakultas tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Utami. Diah. (2019). Penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan social anak usia 4-5 tahun di tk dharma wanita bukit kemuning lampung utara.
Skripsi: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri Raden Intan
Lampung
- Yusuf, A. M. (2017). *Asesmen dan evaluasi pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Zaman, Badru, Hernawan, A, H. (2016). *Media dan sumber belajar paud*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.