

**PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN
GEOMETRI ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA
WANITA PERSATUAN BABAT TOMAN**

SKRIPSI

oleh

Ade Tria Lestari

NIM.06121014035

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDERALAYA
TAHUN
2016**

**PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN
GEOMETRI ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA
PERSATUAN BABAT TOMAN**

SKRIPSI

oleh

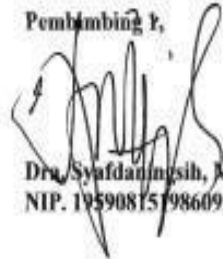
Ade Tria Lestari

NIM.06121014035

Program Studi Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



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

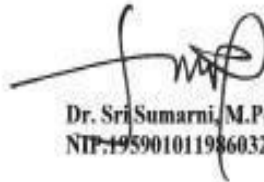
Pembimbing 2,



**Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP.196112251988032001**

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP.195901011986032001**

Ketua Program Studi,



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

**PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN
GEOMETRI ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA
PERSATUAN BABAT TOMAN**

SKRIPSI

oleh

Ade Tria Lestari

NIM.06121014035

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 27 Juli 2016

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd


2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd

3. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd

4. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd

Inderalaya, 2016

Mengetahui,
Ketua Program Studi,


Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP.195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Tria Lestari

NIM : 06121014035

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Geometri Anak Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Persatuan Babat Toman” ini beserta 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 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 atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Inderalaya, 27 Juli 2016

Yang membuat pernyataan,

A yellow rectangular stamp with the text "METERAI TEMPEL" at the top, a small emblem in the middle, and "6000 ENAM RIBU RUPIAH" at the bottom. A handwritten signature is written over the stamp.

Ade Tria Lestari

NIM. 06121014035

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Ridho-Nya dapat menyelesaikan Skripsi Ini Serta tidak lupa Sholawat dan Salam kami haturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, beserta pengikutnya hingga akhir zaman, dengan rasa bangga Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ *Ayah saya terkasih Sugeng Hariyanto terima kasih untuk nasehat yang selalu diberikan kepada saya, terima kasih atas segala cinta dan pengorbanannya untuk membuat saya menjadi orang berilmu.*
- ❖ *Mama saya tercinta Suhartiningsih yang telah mendidik saya, selalu menasehati saya, mendo'akan saya dan tanpa hentinya memberikan dukungan kepada saya sampai saat ini.*
- ❖ *Nenek saya Nek Inut, terima kasih karena telah memberi saya cinta dan kasih sayang serta do'anya hingga saya bisa berhasil menggapai cita-cita saya pada titik ini.*
- ❖ *Saudara saya, Dimas Hasanah Bolkihah, Intan Nurhasanah, dan Bunga Khoirunissa yang selalu mendo'akan saya dan mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini serta Keluarga Besar Bapak Nurjani yang telah lama mendambakan keberhasilan saya dalam meraih gelar sarjana.*
- ❖ *My San, akhirnya ukhty terima kasih atas semua waktu, dukungan dan pengertiannya untuk ukhty, terima kasih karena tidak pernah bosan menyemangati ukhty, menemani ukhty, dan sabar mendengarkan celotehan ukhty, hingga ukhty bisa menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ *Pembimbing saya, Ibu Syafrandingsih, M.Pd dan Ibu Rukiyah, M.Pd. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibu, yang tak pernah bosan membimbing saya, hingga saya berhasil pada tahap ini.*

- ❖ *Seluruh dosen PG-PAUD yang telah membimbingku selama ini. Terimakasih telah mendidik dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat*
- ❖ *Pak khaidir, bapak kece Kita, terima kasih untuk tidak pernah bosan menghadapi kami dan terima kasih juga untuk bimbingannya. Terima Kasih Ya Pak 😊*
- ❖ *Untuk Kepala Sekolah, dan Guru di TK Dharma Wanita Persatuan Babat Toman (Ibu ria, Ibu ros, dan Ibu Nora) Terimakasih atas kesempatan yang telah diberikan. Terimakasih juga atas bantuan, kerjasama, dan motivasi yang kalian berikan selama proses penelitian berlangsung.*
- ❖ *Sahabatku dibangku sekolah sekolah dasar, Ocha, Jan, Ris, Idut, Isat Muiz. terima kasih atas kebersamaan kita selama ini, kegilaan saat berkumpul, canda-tawa semoga persahabatan ini tak pernah lekang oleh waktu.*
- ❖ *Teman seperjuangan, Yuyu Purwaningsih (Ay), Mentari Agustin (Amoy), Sarah Dewi Yuliani (KkSarah), Merlia Andini (BebDin) Helsek, Mama Kiki, Papa Meddy, Mama Rani, Otet, Kak Bella, Yuk Cit, Mimi, Cifit, dan Anggota SNSD (Pita, Ainun, Eka, Fira, dan Chasya) Terimakasih untuk warna baru, perhatian dan bantuan yang tak mungkin bisa aku balas. Semoga kalian pertemanan ini berlanjut sampai kita Tua.*
- ❖ *Teman sejawat sekaligus keluarga keduaku, PG-PAUD angkatan 2012 serta adik-adik tercintaku angkatan 2013, 2014, 2015 dan 2016. Terimakasih untuk kekompakan, kekeluargaan dan kasih sayang yang kalian berikan.*
- ❖ *Almamater Universitas Sriwijaya tercinta*

MOJJO

- ❖ *The Strongest Trees Grow With The Wind Against Them*
- ❖ *Man Jadda Wa Jadda*

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini 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.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Syafdaningsih, M.Pd. dan Dra. Rukiyah, M.Pd. sebagai pembimbing dalam penulisan Skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Drs. Soefendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP UNSRI, Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan Skripsi ini

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Dr. Sri Sumarni, M.Pd., dan Dra. Hasmalena, M.Pd., dosen penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan Skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNSRI yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru di TK Dharma Wanita Persatuan Babat Toman yang telah memberikan bantuannya sehingga Skripsi ini dapat penulis selesaikan.

Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang kognitif pendidikan anak usia dini dan Pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Inderalaya, 27 Juli
2016

Penulis,

A S L

DAFTAR ISI

	Halaman
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Pendidikan anak usia dini	5
2.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	5
2.1.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	6
2.1.3 Jenis – Jenis Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini	6
2.2 Karakteristik Perkembangan Kognitif.....	7
2.3 Kegiatan Bermain Anak Usia Dini.....	8
2.3.1 Bermain Dalam Kegiatan Belajar Anak Usia Dini	9
2.3.2 Tahapan Bermain Dalam Kegiatan Belajar Anak Usia Din..	10
2.4 Permainan Maze Dalam Kegiatan Belajar Anak Usia Dini	13
2.4.1 Pengertian Maze	13
2.4.2 Manfaat Maze	14
2.5 Pengertian Kemampuan	14
2.6 Hakikat Matematika Anak Usia Dini	15
2.6.1 Pengertian Geometri	15

2.6.2	Kemampuan Geometri Yang Harus Dikembangkan	16
2.6.3	Teori Belajar Geometri	18
2.7	Teori Penunjang	23
2.8	Kajian Yang Relevan	24
2.9	Evaluasi Pembelajaran Kemampuan Geometri.....	28
2.10	Kerangka Berpikir.....	31
2.11	Hipotesis	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian	33
3.2	Variabel Penelitian	33
3.2.1.	Definisi Konseptual Variabel	33
3.2.2.	Definisi Operasional Variabel	33
3.3	Populasi Dan Sampel Penelitian	34
3.4	Prosedur Penelitian	35
3.5	Teknik Pengumpulan Data	40
3.6	Analisis Data	40
3.7	Uji Statistika	41
3.7.1	Uji Normalitas Possttest	41
3.7.2	Uji Hipotesis	42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	44
4.1.1	Deskripsi Data	44
4.1.1.1	Perolehan Perolehan Data Awal	44
4.1.1.2	Deskripsi Data Penelitian Kemampuan Geometri	45
4.1.1.3	Deskripsi Data Akhir.....	48
4.2	Pengujian Persyaratan Analisis	49
4.2.1	Uji Normalitas	49
4.2.2	Uji Analisis Uji T.....	51

4.3 Pembahasan	52
----------------------	----

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	60
----------------------	----

5.2 Saran	60
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA	61
-----------------------------	----

LAMPIRAN	60
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Konversi Arikunto	30
Tabel 2.2 Konversi Dimiyati.....	30
Tabel 2.3 Konversi Arikunto dan Dimiyati.....	30
Tabel 3.1 Metode Penelitian	33
Tabel 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	34
Tabel 3.3 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Kemampuan Geometri.....	37
Tabel 4.1 Rata-Rata Nilai Raport Semester Satu	45
Tabel 4.2 Persentase Rata-Rata Nilai <i>Postesst</i>	46
Tabel 4.4 Uji Normalitas	49
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Pengujian Chi Kuadrat.....	50

DAFTAR GAMBAR

1. Diagram Batang (Histogram) kemampuan geometri postesst47
2. Kurva Normalitas.....51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Kisi – Kisi Instrumen Kemampuan Geometri	64
2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Geometri	65
3. Rubrik Penilaian Instrumen	66
4. Distribusi Frekuensi	80
5. Uji Normalitas	81
6. Rata-Rata Nilai Raport	84
7. Uji Hipotesis	89
8. Rencana Pembelajaran Kegiatan Harian	90
9. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	118
10. Usul Judul Skripsi.....	121
11. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	122
12. Surat Izin dari Dekan FKIP UNSRI.....	123
13. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	124
14. Surat Keterangan Validasi	125
15. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian.....	126
16. Kartu Bimbingan Skripsi	12

ABSTRAK

Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Geometri Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Babat Toman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Maze* terhadap kemampuan geometri anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *Pre - Eksperiment* dengan desain *One Shoot Case Study*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Sampling Jenuh (seluruh populasi dijadikan sampel) dengan pertimbangan jumlah populasi keseluruhan kurang dari 30 orang. Hasil analisis data yang diperoleh nilai $t_{hitung} : 13,44 \geq$ nilai $t_{tabel} : 1,740$. Sehingga terdapat Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Geometri Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Babat Toman. Hal ini terbukti dari 18 orang anak: 9 orang anak (50%) berada pada katagori Berkembang Sangat Baik (BSB) indikator yang muncul mengidentifikasi bentuk geometri; selanjutnya 11 orang anak (72,3%) berada pada katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan indikator mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan urutan warna; sedangkan 3 orang anak (16,6%) berada pada katagori Mulai Berkembang (MB) indikator mengklasifikasikan gambar kedalam kelompok bentuk yang sama. Kelemahan dari penelitian ini adalah pada saat melakukan *posttest* masih terdapat anak yang tidak hadir. Bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan *posttest* pada saat semua anak hadir di dalam kelas.

Kata kunci : Permainan *Maze*, Kemampuan Geometri, Anak Kelompok B

ABSTRACT

Effect of Maze Game Against Children ability Geometry Group B in TK Dharma Wanita Persatuan Babat Toman. Aims to determine the effect on the ability Maze game geometry child. This study uses a quantitative approach to the design Pre-Experiment One Shoot Case Study. The sampling technique used is saturated sampling (the entire population sampled) with consideration of the overall population of less than 30 people. The results of analysis of data obtained tcount: 13.44 \geq ttable value: 1,740. So there is a maze game against the influence of geometry capabilities of children in group B TK Dharma Wanita Persatuan Babat Toman. This is evident from 18 children: 9 children (50%) are in the category of Emerging Very Good (BSB) indicator appears identify geometric shapes; further 11 children (72.3%) are in the category of Emerging accordance Hope (BSH) with indicators classify geometric shapes by color sequence; while 3 children (16.6%) are in the category of Emerging Start (MB) indicators classify images into groups of the same shape. The weakness of this study is at the time of the posttest there are children who do not attend. For further research is recommended to do a posttest at the time all the children were present in the classroom.

Keywords: Maze Games, Ability Geometry, Children's Group B

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak merupakan generasi penerus bagi masa depan bangsa sehingga perkembangannya harus diperhatikan oleh setiap Orangtua, Guru dan Negara. Usia dini yaitu usia lahir sampai enam tahun merupakan masa dimana pada rentang usia anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, sehingga anak perlu penanganan sedini mungkin untuk tercapainya aspek-aspek perkembangan secara optimal. Secara umum anak mempunyai hak serta kesempatan untuk berkembang sesuai potensinya terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu caranya adalah memberikan pendidikan yang baik dan sesuai tahapan usianya. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada 6 aspek perkembangan, yaitu : aspek moral, fisik motorik, kognitif, sosio-emosional, bahasa, dan seni. Menurut undang– undang No 137 tahun 2014, pasal 1 ayat 10 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pengetahuan di atas pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitikberatkan pada 6 aspek perkembangan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan sehingga anak memiliki kesiapan menuju jenjang selanjutnya.

Menurut Piaget dikutip Hildayani (2013:3.10) Tahapan usia kelompok atau TK B adalah tahapan praoperasional dimana pada tahapan ini anak berpikir secara simbolik dan penggunaan bahasa mulai jelas terlihat untuk menggambarkan objek atau kejadian, namun cara berpikir anak belum logis dan belum menyerupai cara berpikir orang dewasa. Perkembangan anak usia TK B dalam permendikbud 146 tahun 2014, bahwa anak mampu menyelesaikan masalah secara sederhana, memahami konsep bilangan dan lambang bilangan serta bentuk, warna dan pola. Aspek perkembangan kognitif dalam pembelajaran anak usia dini, diantaranya yaitu konsep geometri secara sederhana.

Menurut Sujiono, dkk (2013:1.3) perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*inteligensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide.

Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari mengenal bentuk dasar geometri dan membangun konsep geometri secara sederhana serta mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Menurut Lestari, dikutip Rustiyanti (2014) menjelaskan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Dan sebelum pada tahap mengidentifikasi Bloom mengemukakan ada 6 jenjang proses dalam berpikir yaitu mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi.

Kemampuan Geometri pada anak usia dini dapat diperoleh dari berbagai cara atau games dalam bermain. Namun pada kenyataannya Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, dari tanggal 15 Februari 2016 sampai 20 Februari 2016 ditemukan beberapa kesenjangan dalam proses belajar yaitu pada tanggal 16 Februari 2016 ketika guru bertanya tentang nama bentuk geometri, anak masih belum bisa mendeskripsikan bentuk geometri secara sederhana, dilihat dari 3 anak (15%) yang berhasil menjawab pertanyaan guru dengan benar dan 5 anak (27,7%) masih bingung dalam menjawab pertanyaan gurudan 10 anak (55,5 %) anak masih belum bisa menyebutkan nama bentuk geometri yang ditanyakan oleh guru, dan pada tanggal 18 Februari 2016, ketika guru meminta anak menggambar bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) 6 dari 18 anak yang bisa menggambar bentuk geometri dengan benar. Artinya 30 % dari anak yang bisa menggambar bentuk geometri. Hal ini, menunjukkan bahwa kemampuan geometri anak masih rendah.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru masih menerapkan metode ceramah, serta kurangnya media yang digunakan pada proses pembelajaran. Sehingga membuat anak tidak terlalu aktif dalam belajar. Kenyataan yang terjadi di Taman Kanak – Kanak, umumnya dalam perkembangan kognitif, anak masih mengalami kesulitan di karenakan pembelajaran yang terlalu pasif, yaitu guru hanya memberikan metode pemberian tugas. Pembelajaran yang demikian kaku membuat anak tidak bisa terlibat langsung dalam proses menemukan pengetahuannya sendiri. Pembelajaran yang sering kita temui pada pembelajaran

taman kanak-kanak adalah melalui bermain. Dalam bermain terdapat berbagai macam permainan yang digunakan, dimana salah satunya adalah permainan *Maze*, Permainan ini sering digunakan dalam pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak. Permainan *Maze* merupakan suatu permainan yang dapat menunjang proses pembelajaran pemecahan masalah secara sederhana, dan kelebihan permainan *maze*, permainan ini dapat melatih koordinasi mata dan tangan, serta melatih kesabaran dalam memecahkan masalah dari permainan itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab rendahnya kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran matematika khususnya kemampuan geometri adalah karena kurangnya media pembelajaran yang dipakai, dan pembelajaran yang terlalu kaku, Sehingga anak kurang bebas mengeksplorasi dan memilih kegiatan yang dapat melatih kemampuan berpikir. Agar dapat meningkatkan kemampuan geometri anak, diperlukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif untuk berinteraksi dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai suatu upaya meningkatkan kognitif anak usia dini khususnya kemampuan geometri adalah dengan bermain menggunakan permainan *Maze*, yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir aktif anak dalam memecahkan masalah secara sederhana dengan mencari jalan keluar atau bentuk pola dalam permainan tersebut.

Hal ini diperkuat juga oleh hasil penelitian yang dilakukan Suarni, dkk. Bahwa Metode Problem Solving Berbantuan Media Maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2014/2015 di TK Çudha Çrama Singaraja. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada siklus I presentase kemampuan kognitif anak sebesar 78,1% yang berada pada kategori sedang dan mengalami peningkatan dengan presentase perkembangan kognitif anak sebesar 83,01% yang berada pada kriteria tinggi pada tahap siklus II.

Berdasarkan penelitian di atas, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian pada pembelajaran matematika khususnya pada kemampuan geometri dengan judul “ Pengaruh Permainan *Maze* terhadap Kemampuan Geometri Anak Kelompok B di TK. Dharma Wanita Persatuan Babat Toman”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah ada Pengaruh permainan *Maze* terhadap kemampuan Geometri anak Kelompok B di Tk Dharma wanita Persatuan Babat Toman”.

1.3. Tujuan Penulisan

Tujuan yang hendak dicapai melalui Penulisan ini adalah Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Geometri Kelompok B yaitu pada jenjang kemampuan mengetahui, memahami, menerapkan konsep bentuk geometri kepada anak usia dini.

1.4. Manfaat Penulisan

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan Secara praktis dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi Anak : Sebagai pengalaman baru bagi anak dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi Guru : Sebagai bahan masukan dalam pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar – mengajar.
- c. Bagi Sekolah : Sebagai salah satu cara dalam meningkatkan mutu pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini

DAFTAR PUSTAKA

- Aderson W. L, and Krathwohl, R., *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Diterjemahkan oleh Prihantoro A, 2014. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Adji, Ranni., 2013. *50 Games For Fun Learning and Teaching*. Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto S., 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bintang, I. G. A. P. S., De, K., Putra, I. K. A., Suardika, I. W. R., & Si, M. (2014). **Penerapan Pembelajaran Kontekstual Bernuansa Bermain Berbantuan Media Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B Tk Erawan Jagapati Abiansemal Badung Tahun Ajaran 2013/2014**. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Dimiyati J., 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : Kencana.
- Efda, Y. 2013. **Upaya Meningkatkan Kemampuan Nilai Tempat Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Maze Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas DIV/C**. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1).
- Erika, N. 2012. **Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan “Maze” Kata Di Taman Kanak-Kanak Padang**. *Jurnal Pesona Paud*, 1(04).
- Hasibuan, R. 2015. **Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A**. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 4(2).
- Hasan, C., & Pakaya, N. 2015. **Pengaruh Permainan Maze Terhadap Tumbuh Kembang Anak Prasekolah di TK KH Dewantara Kota Gorontalo**. Doctoral dissertation, UNG.
- Haque, A. A., & Rohita, R. 2014. **Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di Tk Al-Fithroh**. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 3(3).
- Heriantoko, B. C. 2013. **Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Di Slb/C Tpa Jember**. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Unesa.
- Hildayani, R dkk., 2013. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Martiana, D., Wiyasa, I. K. N., Kes, M., Negara, I. G. A. O., & Ke, S. P. M. (2015). **Model Direct Instruction Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B3 Tk Kemala Bhayangkari 1 Denpasar**. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).

- Masitoh, dkk., 2011. *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, dkk., 2014. *Bermain Dan Permainan Anak*. Tangerang : Universitas Terbuka
- Mulyatiningsih E., 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Jannah, R., 2011. *Membuat Anak Cinta Matemaika Dan Eksak Lainnya*. Yogyakarta : Diva Pers.
- Pidarta, M., 2010. *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rosidah, L. 2014. **Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze**. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281-290. UNJ
- Rustiyanti, Desy W., 2014. **Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul**. UNY
- Sagala, S., 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sekarwati, D. A., & Rianto, E. (2013). **Permainan Maze Matching Board Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita**. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 3(3).
- Smith S. S., 2009. *Early Childhood Mathematics*. Usa : Pearson.
- Suela, I. K., & Wijastuti, A. 2015. **Permainan Maze Untuk Mereduksi Perilaku Self Stimulation Pada Anak Autis**. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Unesa
- Sujarweni V. W & Endrayanto P., 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sujiono, Y. N, dkk., 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*. Banten:UT.
- Sujiono, Y. N., 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks.
- Sugiyono., 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryabrata S., 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Susanto A., 2013., *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syafaruddin. 2012., *Pendidikan & Pemberdayaan Masyarakat*. Medan : Perdana Mulya Sarana.
- Thobroni M. 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.

- Udani, I. G. A. K. A., Marhaeni, A. N., & Jampel, I. N. 2015. **Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung**. Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1).
- Van de Walle J. A, Karp Karen S, Bay-williams Jennifer M. 2010., *Elementary and Middle School Mathematics Teaching Developmentally*. USA: Pearson Education, Inc.
- Vediasmari, P. A., Suarni, N. K., & Magta, M. 2015. **Penerapan Metode Problem Solving Berbantuan Media Maze Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak**. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1).
- Wiyani A. N., 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media
- Yusuf M., 2014. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan)*. Jakarta : Kencana.
- Yusuf S., 2011. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yulianty R., 2011. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern & Tradisional*. Jakarta: Laskar Askara