

**PENERAPAN PERMAINAN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA  
ANAK KELOMPOK B DI TK KASIH IBU PALOPO  
APPLICATION OF PUZZLE GAMES TO IMPROVEABILITY TO RECOGNIZE  
GEOMETRY SHAPE IN CHILDREN OF GROUP B  
AT KASIH IBU PALOPO KINDERGARTEN**

**Suriati Sutra**

Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo  
Alamat: Jl Jenderal Sudirman No. Km. 03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo  
suriatisutra@gmail.com

**ABSTRACT**

This study aimed to determine the ability to recognize geometric shapes through the application of puzzle games for children in play group B at Kasih Ibu Kindergarten of Palopo. This research was a classroom action research. The subject of this study was the children of group B of Kasih Ibu Kindergarten of Palopo. The number of subjects in this study was 21 children. Data collection techniques were carried out by observation and documentation techniques. This research was conducted in two cycles. Each cycle consisted of four meetings. The results show that the application of puzzle games to increase the ability of geometric shapes can be applied in Kasih Ibu Kindergarten of Palopo. The results of observations before the action showed a percentage of 43%. In the first cycle increased to 64% and in the second cycle has reached the success indicator to 86%. Based on these results, it can be concluded that the application of puzzle games can increase the ability to recognize geometric shapes for children in group B at Kasih Ibu Kindergarten of Palopo.

**Keywords: Ability to Recognize Geometry Shapes, Puzzle Games**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan *puzzle* pada anak kelompok B di TK Kasih Ibu Palopo. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek Penelitian ini adalah anak kelompok B TK Kasih Ibu Palopo yang berjumlah 21 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus berlangsung empat kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dapat diterapkan di TK Kasih Ibu Palopo. Hasil observasi sebelum tindakan

menunjukkan persentase sebesar 43%, pada siklus I meningkat menjadi 64% dan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan menjadi 86%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di TK Kasih Ibu Palopo.

**Kata Kunci:** Kemampuan mengenal bentuk geometri, permainan *puzzle*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan dengan tujuan membantu pendidikan atau

**PENERAPAN PERMAINAN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA  
ANAK KELOMPOK B DI TK KASIH IBU PALOPO  
APPLICATION OF *PUZZLE* GAMES TO IMPROVEABILITY TO RECOGNIZE  
GEOMETRY SHAPE IN CHILDREN OF GROUP B  
AT KASIH IBU PALOPO KINDERGARTEN**

**Suriati Sutra**

Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo  
Alamat: Jl Jenderal Sudirman No. Km. 03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo  
suriatisutra@gmail.com

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Mengingat perkembangan kognitif sangat penting, maka penulis akan menggunakan *puzzle* bentuk geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun. *Puzzle* bentuk geometri merupakan media yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dan *puzzle* bentuk geometri dalam hal ini merupakan suatu media yang dimainkan secara bongkar pasang dengan tujuan agar anak bisa mudah memahami dan antusias dalam pembelajaran sehingga tertanamkan macam-macam bentuk geometri didalam memorinya, sehingga anak tidak gampang lupa dan berangsur-angsur meningkat.

Pengenalan bentuk geometri pada anak sangat perlu diterapkan karena tanpa adanya pengenalan bentuk geometri yang jelas, anak akan sulit dalam menentukan benda yang bentuknya bermacam-macam dengan nama yang beraneka ragam yang seharusnya mulai dikenal oleh anak dan Pengenalan bentuk geometri dapat memberikan pengetahuan baru bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan tanggal 4 Januari 2021 di TK Kasih Ibu Palopo masih banyak anak

yang belum berkembang dan mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana. Observasi tersebut menunjukkan bahwa dari 21 anak didik (9 Laki-laki dan 12 perempuan) hanya 6 (2 Laki-laki dan perempuan) anak didik yang dapat mengenal dan menyebutkan nama dan bentuk geometri dengan tepat. Pengenalan bentuk geometri hanya berupa permainan balok yang dimainkan anak sesuka hati tanpa adanya penjelasan atau pengenalan bentuk geometri dari guru, hal tersebut menjadi salah satu faktor penghambat kemampuan anak mengenal bentuk geometri. Dengan menggunakan *puzzle* bentuk geometri anak akan lebih mudah untuk memahami dan mengerti tentang bentuk geometri.

Perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak di TK Kasih Ibu Palopo masih belum berkembang secara maksimal. Sebagian besar anak didik merasa kesulitan mengenal dan membedakan bentuk-bentuk geometri terutama lingkaran, segi empat dan segitiga. Hal ini bisa diketahui dengan melihat kegiatan anak sehari-hari.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR)

**PENERAPAN PERMAINAN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA  
ANAK KELOMPOK B DI TK KASIH IBU PALOPO  
APPLICATION OF PUZZLE GAMES TO IMPROVEABILITY TO RECOGNIZE  
GEOMETRY SHAPE IN CHILDREN OF GROUP B  
AT KASIH IBU PALOPO KINDERGARTEN**

**Suriati Sutra**

Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo  
Alamat: Jl Jenderal Sudirman No. Km. 03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo  
suriatisutra@gmail.com

yang dilakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas yang lain. Menurut (Gufron et al., 2017) penelitian tindakan kelas adalah sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisa setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Subjek penelitian ini adalah kelompok B di TK Kasih Ibu Palopo. Dengan jumlah peserta didik 21 peserta didik dengan rincian laki-laki berjumlah 9 orang dan perempuan berjumlah 12 orang anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik yaitu:

1. Observasi

Observasi dibuat oleh penulis ketika akan melakukan pengamatan secara langsung lokasi penelitian mengenai letak lokasi, sarana dan prasarana, tenaga pendidik, serta hal-hal lain yang memiliki hubungan dengan masalah yang dibahas. Masalah yang akan dibahas adalah:

- a. Melakukan pengamatan tentang penerapan permainan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.
- b. Melihat antusias serta kemampuan anak didik dalam bermain.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran secara konkret keaktifan siswa dan kegiatan guru pada saat proses pembelajaran, serta untuk memperkuat data yang diperoleh. Peneliti mendokumentasikan kegiatan berupa RPPH, lembar observasi, foto, dan video. Dokumentasi foto dan video dapat memberikan gambaran secara nyata tentang kegiatan pembelajaran dengan permainan *puzzle*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi berupa instrument untuk mencatat kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan *puzzle*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengenalan bentuk geometri dapat dilakukan dengan adanya media *puzzle*. *Puzzle* merupakan model teka-teki dengan bentuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh. Menyusun *puzzle* bentuk geometri ini dapat meningkatkan kemampuan dalam belajar anak dan memecahkan masalah. Selain itu dapat meningkatkan keterampilan sosial bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal atau prasiklus terdapat 14 atau 66,7% anak belum berkembang, 5 atau 23,8% anak mulai berkembang dan 2 orang anak atau

**PENERAPAN PERMAINAN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA  
ANAK KELOMPOK B DI TK KASIH IBU PALOPO  
APPLICATION OF PUZZLE GAMES TO IMPROVEABILITY TO RECOGNIZE  
GEOMETRY SHAPE IN CHILDREN OF GROUP B  
AT KASIH IBU PALOPO KINDERGARTEN**

**Suriati Sutra**

Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo  
Alamat: Jl Jenderal Sudirman No. Km. 03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo  
suriatisutra@gmail.com

9,5% berkembang sesuai harapan dan tidak ada orang anak atau 0% berkembang sangat baik. Pada siklus I 3 orang atau 14,3% anak dalam kategori belum berkembang, 11 atau 52,4% anak mulai berkembang, 11 orang anak atau 52,4% berkembang sesuai harapan dan 3 orang anak atau 14,3% berkembang sangat baik. Pada siklus II tidak ada orang anak atau 0% dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang, 8 orang anak atau 38% berkembang sesuai harapan dan 13 orang anak atau 62% berkembang sangat baik.

Kemampuan mengenal bentuk geometri dalam pelaksanaan tindakan Siklus II sudah terjadi peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kemampuan mengenal bentuk geometri anak yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 63,7% termasuk dalam kriteria baik pada Siklus I yang meningkat pada Siklus II dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 86% termasuk dalam kriteria sangat baik. Perolehan data rata-rata persentase pada Siklus II yaitu 86% yang sudah melebihi indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu  $\geq 80\%$ .

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak Kelompok B di TK Kasih Ibu Palopo dapat disimpulkan bahwa

penerapan permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dapat diterapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri yang dapat mencapai kriteria keberhasilan yaitu persentase lebih dari 80%. Pada tahap Pratindakan kemampuan mengenal bentuk geometri anak memperoleh rata-rata persentase sebesar 42,9% yang termasuk dalam kriteria cukup, meningkat menjadi 63,7% yang termasuk dalam kriteria baik pada Siklus I, dan menjadi 86% yang termasuk dalam kriteria sangat baik pada Siklus II.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Ayu Fajarwati, & Wulan. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Cacaburange. *Pedagogika*, 10(2), 95–100.
- Dewi, E. Y. P. (2019). Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(1), 32–45. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i1.5>
- Dewi, N., Asri, I. G. A. A. S., & Putra, M. (2016). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle Untuk

**PENERAPAN PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA  
ANAK KELOMPOK B DI TK KASIH IBU PALOPO  
APPLICATION OF PUZZLE GAMES TO IMPROVEABILITY TO RECOGNIZE  
GEOMETRY SHAPE IN CHILDREN OF GROUP B  
AT KASIH IBU PALOPO KINDERGARTEN**

**Suriati Sutra**

Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo  
Alamat: Jl Jenderal Sudirman No. Km. 03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo  
suriatisutra@gmail.com

- Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Pada Anak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1).
- DIGAMA, E. (2019). *Pengaruh Strategi Belajar Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Permainan Puzzle Berkelompok Terhadap Perilaku Prosocial Anak Dengan Teman Sebaya Di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar*.
- Fuadiyah, N. (2013). Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Al-Hikmah Radudongkal Pemalang. *Skripsi Program Pendidikan Anak Usia Dini, IKIP PGRI Semarang*.
- Gufon, baiq irena, Kurniasih, Y., & Nufida, baiq asma. (2017). Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia dengan Tema “Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif” . Aula Handayani IKIP Mataram 14 Oktober 2017. ISSN 2598-1978. *Cell.Com*, 2, 28–36.
- Hasanah, L., & Agung, S. (2020). Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 115–124.
- Indrawati, F. (2015). Pengaruh Kemampuan Numerik dan Cara Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3), 215–223.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01.
- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Taman Vokasi*, 6(1), 98.
- Marta, R. (2017). Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32.
- Maulida, A., & Zulfitri. (2014). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan*

**PENERAPAN PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA  
ANAK KELOMPOK B DI TK KASIH IBU PALOPO  
APPLICATION OF PUZZLE GAMES TO IMPROVEABILITY TO RECOGNIZE  
GEOMETRY SHAPE IN CHILDREN OF GROUP B  
AT KASIH IBU PALOPO KINDERGARTEN**

**Suriati Sutra**

Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo  
Alamat: Jl Jenderal Sudirman No. Km. 03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo  
suriatisutra@gmail.com

- Ganesha Jurusan Pendidik an Anak Usia Dini, 2(1), 120–130.
- Munawar, T. S. (2019). Penerapan permainan puzzle sebagai stimulan penguatan kecerdasan logis-matematis anak usia 4-5 tahun di RA Al-Fath Mataram Tahun Ajaran 2019/2020. UIN Mataram.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90.
- Nufaisah, A., Yuliantini, E., & Darwis, D. (2019). Pengaruh Edukasi Gizi Seimbang Dengan Permainan Kartu Bergambar Dan Puzzle Terhadap Pengetahuan Anak Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Bengkulu Tahun 2019. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 1.
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59.
- SA'ADAH, R. (2018). Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi pada Kelompo B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Tahun 2017/2018.
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–17.
- Siti Aisah, L., Kusnandi, & Yulianti, K. (2016). Desain Didaktis Konsep Luas Permukaan Dan Volume Prisma Dalam Pembelajaran Matematika Smp. *M A T H L I N E : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–22.
- Sudirman, S., Son, A. L., & Rosyadi, R. (2018). Penggunaan Etnomatematika Pada Batik Paoman Dalam Pembelajaran Geometri Bidang di Sekolah Dasar. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 1(1), 27.
- Suyanti, T. (2018). Penggunaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. FKIP UNPAS.

**PENERAPAN PERMAINAN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA  
ANAK KELOMPOK B DI TK KASIH IBU PALOPO  
APPLICATION OF PUZZLE GAMES TO IMPROVEABILITY TO RECOGNIZE  
GEOMETRY SHAPE IN CHILDREN OF GROUP B  
AT KASIH IBU PALOPO KINDERGARTEN**

**Suriati Sutra**

Pgpaud, Fkip, Universitas Muhammadiyah Palopo  
Alamat. Jl Jenderal Sudirman No. Km. 03 Binturu Wara Selatan Kota Palopo  
suriatisutra@gmail.com

WINI, A. (2021). *Penerapan Permainan*

*Puzzle Dalam Mengembangkan  
Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA  
Perwanida II Bandar Lampung. UIN  
Raden Intan Lampung.*

Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain  
Pada Anak Usia Dini. *Manajemen  
Pendidikan Islam*, 5, 106–117.





